

# INHALT

4	BASIS	<b>1 Einleitung</b>	<b>4</b>
		<b>2 Wie das Buch funktioniert</b>	<b>6</b>
		<b>3 Das Innovation Board</b>	<b>8</b>
		3.1 Wie Macher und Manager das Innovation Board nutzen	12
		3.2 Überblick über die Nutzung des Boards	14
		<b>4 Spielertypen</b>	<b>16</b>
		4.1 Spielertyp 1: die Entdecker	18
		4.2 Spielertyp 2: die Gestalter	25
		4.3 Spielertyp 3: die Evaluierer	30
		<b>5 Basic Tools: Ohne diese Dinge geht es nicht!</b>	<b>35</b>
		5.1 Basic Tool 1: das Post-it	36
		5.2 Basic Tool 2: Time-Boxing	39
		5.3 Basic Tool 3: Fragetechniken	40
		5.4 Basic Tool 4: Download & Storytelling	48
		5.5 Basic Tool 5: Clustern & Frameworks	50
5.6 Basic Tool 6: Innovationsentwicklung ist Teamarbeit	53		
62	EXPLORE	<b>6 Explore-Modul</b>	<b>62</b>
		6.1 Explore-Modul: eine Übersicht der Felder	64
		6.2 Explore-Methoden: eine kurze Einführung	72
		6.3 Explore-Methoden	77
		6.4 Letzte Arbeitsschritte im Explore-Modul: Alles endet mit der How-Might-We-Frage	150

<b>152</b>	CREATE	<b>7 Create-Modul</b>	<b>152</b>
		7.1 Create-Modul: eine Übersicht der Felder	154
		7.2 Create-Methoden: eine kurze Einführung	158
		7.3 Create-Methoden	163
		7.4 Letzte Arbeitsschritte im Create-Modul: Verständnisprototyp & Bewertungsmatrix	196
<b>202</b>	EVALUATE	<b>8 Evaluate-Modul</b>	<b>202</b>
		8.1 Evaluate-Modul: eine Übersicht der Felder	204
		8.2 Evaluate-Modul: eine Einführung	210
		8.3 Evaluate- Methoden	223
		8.4 Letzte Arbeitsschritte im Evaluate-Modul: Übergabe vorbereiten	263
<b>264</b>	FRAME	<b>9 Frame</b>	<b>264</b>
		9.1 Über Macher und Möglich-Macher	266
		9.2 Wie Manager ein Innovationsprojekt überhaupt möglich machen	268
		9.3 Wie Manager ein Innovationsprojekt begleiten und fördern	287
		9.4 Wie Manager ein Innovationsprojekt abschließen und abgeben	304
		<b>10 Schluss</b>	<b>308</b>
		Impressum	312