

Georg Frick
Lukas Meusburger

Company Building – Wie Unternehmen erfolgreich Start-ups entwickeln

Methoden, Tools und Handlungsempfehlungen für
Innovationsmanager, Geschäftsführer und Unternehmer

HANSER

Inhalt

Vorwort	VII
Einleitung	3
1 Hintergrund und Einführung in das Company Building	11
<i>Dr. Lukas Meusburger</i>	
1.1 Die Ausgangssituation: Radikale Innovation in Unternehmen schwer umsetzbar	11
1.2 Eine Antwort auf das Innovator's Dilemma?	13
1.3 Methodische Abgrenzung des Company Buildings	15
1.4 Gute Gründe für Company Building	17
1.5 Der typische Ablauf eines Company-Building-Projekts	18
2 Innovationsstrategie entwickeln	23
<i>Dr. Lukas Meusburger</i>	
2.1 Grundvoraussetzungen für eine funktionierende Innovationsstrategie	25
2.2 V_labs Innovation Strategy Hierarchy	26
2.3 How to get there - oder: Ein prototypischer Prozessansatz	30
2.4 Case Study – Umdasch Group Ventures	32
<i>Elise Eydner</i>	
3 Innovationsorganisation und Set-up aufbauen	39
<i>Dr. Lukas Meusburger</i>	
3.1 Verhältnis zum Stammhaus: Das V_labs Venture Framework	40
3.2 One size fits all?	42
3.3 Best Practices für das Verhältnis zwischen Venture und Corporate	43

3.4	Die Innensicht: Organisation und Struktur innerhalb des Ventures	44
3.5	Case Study – Erste Group	49
	<i>Elise Eydner</i>	
4	Endstation KPIs: Erfolge messbar machen	57
	<i>Georg Frick</i>	
4.1	Der Grundkonflikt: Venture vs. Linie	57
4.2	Die drei Metriken: OKRs, Family Metrics und OMTM	59
5	Ideation: Kreative Ideen finden	67
	<i>Elise Eydner</i>	
5.1	Identifikation von echten Problemen	68
5.2	Ideengenerierung	72
5.3	Ideen clustern	78
5.4	Bewertung von Ideenkonzepten	78
5.5	Case Study – Daimler Mobility	83
	<i>Elise Eydner</i>	
6	Das Konzept des Ventures erarbeiten: Business Model, Wertversprechen & MVP	89
	<i>Viktor Penzinger</i>	
6.1	Schritt 1: Informationsaufbereitung	91
6.2	Schritt 2: Konzeptschärfung	94
7	Prototyping: Idee visualisieren und erproben	101
	<i>Alexander Reinalter</i>	
7.1	Ziele	102
7.2	Planung	104
7.3	Best Practices – gängige Methoden im Einsatz	107
7.4	Prototyp vs. MVP	112
7.5	Exkurs: Design und User Experience	113
7.6	Case Study – FAIA	115
	<i>Georg Frick</i>	

8	Scrum: Projekte agil steuern	119
	<i>Marcel Grosskopff</i>	
8.1	Grundlagen	119
8.2	Team und Rollen	121
8.3	Listen als Planning Tools	122
8.4	Meetings	126
9	IT-Selbstverteidigung – Einführung in den Fachjargon	133
	<i>Florian Kathan und Marcel Grosskopff</i>	
9.1	Build-or-Buy-Entscheidung	133
9.2	Kostenschätzung	134
9.3	Web: Single-Page- oder Multi-Page-Applikation	135
9.4	App: Native oder Cross-Plattform	136
9.5	Auswahl der Technologien (Technologie-Stack)	137
10	Go-live: Wenn aus der Idee ein reales Kundenangebot wird ...	151
	<i>Dr. Lukas Meusburger</i>	
10.1	Strategische, organisatorische, und rechtliche Fragen klären	153
10.2	Mit Stakeholdern kommunizieren	154
10.3	Testen und Live-Betrieb vorbereiten	155
10.4	Operativen Betrieb ermöglichen	157
10.5	Der Moment des Go-lives	157
11	Vom MVP zum Scaling	161
	<i>Georg Frick</i>	
11.1	Skalierung und Risiko	162
11.2	Automatisierung der Prozesse und Reproduzierbarkeit	165
11.3	Nicht automatisierbare Faktoren	167
12	Zusammenarbeit mit einem Company-Building-Dienstleister ..	171
	<i>Marcel Grosskopff und Dr. Lukas Meusburger</i>	
12.1	Ist ein Dienstleister nötig?	171
12.2	Auswahl des Dienstleisters	172
12.3	Zusammenarbeit	173
12.4	Wie geht es weiter?	174

13	Anhang	179
13.1	Business Model Quality Check	179
13.2	Methoden und Begrifflichkeiten - V_labs Concept Blocks	181
14	Literaturverzeichnis	185
15	Index	191
	Herausgeber	197
	Autoren	199