



## Stichwortverzeichnis

Oliver Gassmann, Philipp Sutter

Praxiswissen Innovationsmanagement

Von der Idee zum Markterfolg

ISBN (Buch): 978-3-446-43451-6

ISBN (E-Book): 978-3-446-43513-1

Weitere Informationen oder Bestellungen unter

<http://www.hanser-fachbuch.de/978-3-446-43451-6>

sowie im Buchhandel.

# Index

## Symbole

6-Hut-Denken 270 f  
360-Grad-Rundumblick 185

## A

ABC-Team 49  
Absorptionsfähigkeit 13  
Abstraktion 76, 187 f., 190, 198 ff., 204, 211 f., 267  
Adaption 13, 175, 185, 199 f., 202, 211 ff.  
Add-on 182  
Affiliation 182  
Ähnlichkeitsprinzip 189  
Aikido 182  
Akteure 185  
Aktionismus 222, 227  
Aktionsplan 35  
Aktion 25 ff  
Akzeptanz 57  
Aldisierung 27  
Alternative 87  
Amöbe 240  
Amöbenkonzept 239 f  
Analogie 12, 16, 189, 195, 197, 200, 202, 205, 209, 237, 240  
Analogiesuche 199, 201, 211 f.  
Angst 48, 224, 245  
Ankereffekt 216  
Anpassungsfähigkeit 211  
Anreizsystem 13, 20, 73, 236  
Arbeitsqualität 224  
Arbeitsteilung 61 ff., 256  
Artefakt-Studien 135  
Asch-Effekt 217  
Assoziation 271  
Auction 182  
Aufgabe 14, 19, 35 f., 38, 49, 77, 80, 86, 94, 103, 110, 114, 115, 124, 133, 141, 162 f., 165 f., 168 f., 197, 205, 221 ff., 234, 265  
Aufmerksamkeitskultur 224

Ausgestaltung 93  
Auslizenzierung 149, 152 f., 158

## B

Barter 182  
Bauchgefühl 216, 217  
Bausteinphase 38 f., 43 f, 46 f., 50, 289  
Bedenkenträger 191, 217  
Bedürfnis 127  
Bedürfniswissen 118  
Benutzungsimpulse 138  
Beobachtung 135  
Beteiligung 236  
Bilder der Zukunft 22, 98  
Bisoziations-Methode 271 f  
Blue-Ocean-Methodik 187  
Blueprint 169  
Bottom up 35, 220, 226  
Brainstorming 31, 198, 201, 211, 267, 276, 282  
Brainstorming for Solutions 139  
Branchenerweiterung 27  
Branchenlogik 175 ff, 185, 187, 190, 205  
Branchen-Outsider 9  
Branchenverhalten 144  
Business Case 43  
Business-Idee 42, 48  
Business Model Navigator™ 185, 193, 287 f  
– App 193, 288  
– Kartenset 193, 288  
– Online Learning 193  
– Workshops 193  
Business-Plan 59, 60  
Buyer Utility Map 168

## C

Cash Machine 182  
Catwoe 282 f  
Change Management 81 ff., 191  
Change Requests 253

Chefsache 74  
 Cogitus interruptus 223  
 Collective-Notebook-Methode 281f  
 Commitment 17, 38, 46, 84, 87, 191, 193, 237, 258  
 Computer 27  
 Conjoint-Analyse 170  
 Controlling 9, 19, 20, 39, 43, 82, 164, 172  
 Cross-Industry-Innovation 11, 195ff, 206  
 – Arten 197  
 – Erfolgsfaktoren 204f  
 – Methoden 199f  
 – Phasen 199f  
 – Umsetzung 211f  
 – Ziele 196  
 Cross Selling 182  
 Crowdfunding 182  
 Crowding-out 223  
 Crowdsourcing 20, 181f.  
 Customer Loyalty 182  
 Cybersociology 122

## D

Demotivation 39, 223  
 Denken 12, 13, 26, 39, 49, 72, 87, 95, 101, 108, 175,  
 188, 190, 193, 200, 259, 265, 289  
 Denkmodell, Szenarien 99  
 Denkmuster 190, 266, 276  
 Design-Access 146, 158  
 Design Community 122  
 Design Structure Matrix 76  
 Deskriptoren 102  
 Developing Prototypes 139  
 Dienstleistung 161f., 168  
 Dienstleistungsinnovation 159  
 – Defizite 161f  
 – Handlungsempfehlung 165f  
 – Probleme 159f  
 Differenzierung 74, 129f  
 Digitalization 182  
 Direct Selling 182  
 Diskursanalyse 133  
 Diskutierbarkeit 86  
 Distribution 63  
 Disziplin 5, 38f., 43f, 69, 208, 227, 232f., 281  
 Divergenz 199, 204  
 Diversität 227, 264  
 Downstream-Fokus 27  
 Duale Karrierepfade 5  
 Durchsetzungs-Lizenzierung 147

## E

Ecologies 134  
 E-Commerce 182  
 Effectuation 175

Effizienzsteigerung 43, 230  
 Einfluss 108, 123, 129, 134, 138, 205, 120  
 – idealisierter 218  
 Einflussbereich 102, 105, 110f., 186  
 Einflussfaktoren 101f., 102, 105  
 – exogene 99  
 Eintrittswahrscheinlichkeit 55, 67f., 103  
 Empathic-Design 121, 129ff  
 – Erfolgsfaktoren 141f  
 – Prozess 138, 140f.  
 Empathie 121f., 134, 136f., 219, 264  
 Enabler 14  
 Entertainment 27  
 Entscheidungsdilemma 230f  
 Entscheidungsprozess 6, 14, 16, 140, 217, 251, 217  
 Entscheidung 215f  
 Entwicklung 168  
 Entwicklungen, alternative 100  
 Entwicklungskosten 9, 56, 69, 124, 173, 196, 210,  
 246  
 Entwicklungsländer 26, 261  
 Entwicklungsprozess 45  
 – interdisziplinär 43  
 Entwicklungszeit 37, 38, 50, 74, 172, 233  
 Erfahrungswissen 12  
 Erfindung 2, 5, 113, 149, 274, 277  
 Erfolgsmessung 19  
 Erlös 172  
 Ethnografie 122, 133  
 Ethnografische  
 – Feldforschung 132  
 – Forschung 132  
 Ethnozentrismus 248  
 Evaluation 13, 137, 198, 201f., 205  
 Expedition, anthropologische 30  
 Experience Selling 182  
 Expertenbefragung 170  
 Expertenwissen 87, 102, 104, 256  
 Expertise 225  
 Exploration 13, 149, 199  
 Extrem-Aversion 216  
 Extreme-User-Interviews 285f

## F

Fachkompetenz 231  
 Fachspezialist 5  
 Fachwissen 15, 22, 104  
 Fähigkeiten 32  
 Fähigkeitenentwicklung 19  
 Fairness 237  
 F&E  
 – Controlling 20  
 – Globalisierung 260f  
 – Inputmessung 20  
 – Internationalisierung 245f  
 – Kooperation, Erfolgsfaktoren 157

- Kosten 3, 19, 246, 258
- Verlagerung 247, 261
- Wissen 251
- Feedback 14, 44, 120, 157, 164, 167, 235, 237, 242, 245
- Fehlentscheidung 86, 215 ff.
- Fehlertoleranz 47, 235
- Feldtests 46
- Five Whys 217, 285
- Flatrate 182
- FMA 210
- Formalisierung 14, 225, 265
- Forschung, ethnografische 133
- Fractionalized Ownership 182
- Fragen 137, 171
- Franchising 182
- Freedom 237
- Freemium 182
- Freigabe-Lizenzierung 147
- Frequenz-Validität 216
- From Push-to-Pull 183
- Frustration 78, 233 f., 236
- Führung 1, 6, 15, 17 f., 21 f., 39, 44, 68, 71, 82, 105, 159, 165, 177, 190, 215 ff, 218, 227 f., 263
  - transformationale 218 f
- Funktion 74, 92
- Funktionen 43

## G

- Galeriemethode 280 f
- Gap-Analyse 42, 198
- Geduld 225
- Gentechnologie 65
- Geozentrismus 249
- Geschäftsmodell 2 f., 11, 147, 158, 164, 175 ff, 191, 193, 195 f., 201, 210, 287
  - innovation 10, 175, 177, 179, 182, 193
  - muster 179
  - pioniere 176
- Geschäftsprozess 1, 3, 27, 71, 73, 196, 243
- Gesellschaft 65
- Gleichteilestrategie 70
- Globalisierung 245 ff
- Governance 21
- Grenznutzen 10
- Growing 149, 152, 157
- Guaranteed Availability 183

## H

- Handlung 35, 54, 56, 86, 135, 136 f.
- Handlungsfreiheit 42, 145, 151, 158
- Hartnäckigkeit 232
- Hidden Champions 4, 262
- Hidden Revenue 180, 183

- Hierarchie 14, 16, 167, 198, 225, 229, 235, 238, 263
- Horchposten 250 f., 254, 260
- Hubmodell 250
- Hypermedia Ethnography 122

## I

- Ideen 5, 20, 164
  - Förderung 20
- Ideenauswahl 13
- Ideenfindung 13, 265, 267, 269, 281, 283, 288
- Ideenmanagement 20, 38, 67
- Ideensuche 163
- Ideenverbesserung 118
- Imaginäres Brainstorming 276 f
- Imitation 146
- Impression Management 134
- Individuelle Berücksichtigung 219
- Individuum 231 f.
- Industrie-Rekonfiguration 27
- Information 16
- Informationsaufbereitung 19, 34
- Informationsaustausch 79, 223
- Informationsbedarf 104, 208
- Informationsempfänger 91
- Informationsfluss 249
- Informationsgrundlage 129, 170
- Informationsqualität 223
- Informationsquelle 91, 138, 212
- Informationstechnik 159
- Informationstechnologie 85, 89 f.
- Informations- und Kommunikationstechnik 173, 181, 197, 221, 260
- Informationsvermittlung 114
- Ingredient Branding 183
- Innovation
  - disruptive 9
  - inkrementelle 9
  - radikale 9
  - Schutz 143 ff
  - Selbstcheck 17 f
  - Umfang 9
- Innovations-
  - frühphase 123
  - ideen, Bewertung 97
  - kultur 2, 13, 16, 20, 204, 226, 229 ff, 232
  - marketing 208
  - methoden 265 ff
  - motor 113 ff
  - netzwerk 20
  - paradox 4 f
  - pipeline 5
  - potenzial 20
  - projekt 37 f
  - ranking 3
  - strategie 11, 18, 25, 28 f., 34 f.

- treiber 186
- wettbewerb 3
- Innovationsmanagement 6f
- normativ 6
- operativ 8
- strategisch 7
- Innovationsprozess 37ff, 38, 51, 162
- Erfolgsfaktoren 50
- globaler 252f
- Innovationsstrategie 48, 97, 104, 109, 111, 144, 147
- Innovatoren 1
- Inside out 197ff., 207, 210ff.
- Integration 13, 46, 48, 66, 68, 94, 114, 260
- Früherkennung 87
- Integrationszeitpunkt 123
- Integrator 183
- Intellectual Property 48, 162, 247, 262
- Intellectual-Property-Strategie 18
- Interaktionsanalyse 80
- Internationalisierung 26, 245, 247, 252, 260
- Intuition 217, 273
- iPod-Syndrom 2f, 3
- Istanalyse 198, 201, 211
- Iteration 44, 46, 50f.
- IT-Lösung 95

## K

- Kartensortierung 136
- Kernkompetenz 9, 13, 18, 26, 34, 42, 116, 144, 150, 196ff., 209, 211, 262
- Key Performance Indikatoren 19
- KMU 4, 8f., 18, 22, 25, 37, 59, 68, 154, 176, 217, 260, 262
- Knowledge Broker 27, 208f
- Kommerzialisierung 2f., 46, 146f., 158, 205, 258
- Kommunikation 3, 14, 38, 45, 51, 53, 65, 85, 94, 109, 115, 157, 173, 208, 219, 227, 235
- Kompetenz 19, 36, 38, 83, 251
- branchenspezifische 205
- Kompetenzentwicklung 43
- Kompetenzerweiterung 260
- Kompetenzlücken 206
- Komplexität 14, 200
- Konfliktpotenzial 6
- Konfrontationsprinzip 189
- Königsdisziplin 10, 263
- Konstruktionsmethodik 185f
- Konsumentenverwirrung 27
- Kontaktqualität 198
- Konvergenz 39, 130, 163, 199, 259
- Konzepttest 119
- Kooperation 3, 7, 151, 156f., 191, 204, 206, 207, 242, 247, 152
- Kooperationsfähigkeit 205
- Kooperation 156f
- Koordination 93, 251, 258, 260

- Koordinationsaufwand 234, 262
- Koordinationswut 222
- Körpersprache 133
- Kosten 4, 8f., 26, 37, 43f., 47, 68, 124, 136, 172, 181, 215, 230, 246
- Kosten-Nutzen-Verhältnis 15, 149, 151ff.
- Kostenreduktion 7, 71, 230, 246
- Kostensteigerung 84
- Kosten 154f
- Kreatives Imitieren 178
- Kreativität 14, 22, 39, 41, 211, 218, 225f, 227, 232f.
- Kreativitätsloch 223
- Kreativitätsmethoden 265ff
- Kriterien, quantitative 172
- Kultur 15f, 16, 220, 226, 265
- Kulturwandel 224
- Kunden 30, 45, 59, 163
- Kundenakzeptanz 46
- Kundenbedürfnis 11, 67, 72, 113f., 138f
- Kundenbeitrag 127
- Kundeneinbindung 114
- Kundenforderung 91
- Kundenideen 42
- Kundenintegration 113, 115, 131f
- Chancen 114
- Erfolgsfaktoren 123f
- Methoden 117f
- Risiken 116
- strategische Bedeutung 131
- Kundennutzen 34, 44, 146, 172, 176, 199
- Kundenrolle 127f.
- Kundenwissen 114, 117, 124f.
- Kundenworkshop 122
- Kundenwunsch 73
- Kunden 113ff

## L

- Labormuster 42, 289
- Laddering 119
- Langzeitprognose 286f
- Layer Player 183
- Lead Markt 139
- Lead-User 118
- Ansatz 132, 138
- Konzept 166
- Methode 117, 119
- Workshop 30, 118, 128
- Lebenszyklusanalyse 166f.
- Lebenszykluskosten 73, 84
- Leichtigkeit 232
- Leistung 8, 31, 70, 74, 107, 129, 218
- Leistungsfähigkeit 78, 91f., 130, 207
- Leistungsgrenzen 78
- Leistungsnachteil 73
- Leitbild 6, 17, 94, 234, 235
- Lernen 12, 16, 47, 83, 192f., 211, 217

Lernfähigkeit 235  
 Leverage Customer Data 183  
 License 183  
 Lieferant 20  
 Lizenzierung 146 f., 149, 151 f.  
 Lizenzierungspolitik 147  
 Lock-in 183  
 Long Tail 180, 183  
 Lösung 127  
 Lösungsfindung 79, 190, 268, 270 f., 274, 276 f.  
 Lösungswissen 118  
 Low-Cost-Carrier 186 f.

## M

Machbarkeit 13, 76, 191  
 – marktliche 42, 48  
 – technische 25, 38, 42, 48, 289  
 Machbarkeitsstudie 82  
 Machtsponsor 5  
 Make More of it 183  
 Make-or-buy-Entscheidung 151  
 Management-by-Exception 218  
 Management-by-muddling-through 37  
 Managementprozess 84  
 Management 1 ff  
 – strategisches 7  
 Marketingplan 46  
 Market-Pull-Ansatz 131  
 Market-Research 58  
 Markt 84, 86, 88, 97, 101, 109, 118, 130  
 Marktanalyse 18, 30, 32, 42  
 Marktanforderung 85  
 Markteinbruch 59  
 Markteinführung 46 f., 47, 63, 97, 127, 163, 165, 170 f., 233  
 Marktentwicklung 85  
 Marktforderung 91  
 Marktforschung 132 f., 138  
 Marktstrategie 111  
 Markttrend 42  
 Marktveränderung 86  
 Markt, zweiseitiger 180  
 Mass Customization 181, 183  
 Massenmarkt 63, 201, 209  
 Maßnahmenanalyse 66  
 Maßstäbe, eigene 93  
 Megaplattform 77  
 Megatrends 91  
 Meilenstein 38 f., 44, 46 f., 49, 157, 253  
 Methode 6-3-5 279 f  
 Methoden, indirekte 117  
 Mindmapping 273 f  
 Mission 6  
 Mitarbeiter 7, 14, 16, 21, 38, 42, 51, 68, 117, 121, 133, 161, 165, 167, 191, 211, 218, 223, 226, 229, 242  
 Mock-ups 115, 121, 124

Modulstrategie 69, 70  
 Monopolgewinne, temporäre 6  
 Monster 180 f  
 Morphologischer Kasten 277 f  
 Motivation 15 f, 22, 39, 114, 123, 126, 218, 225, 281  
 Moving Target 19, 50, 51  
 MP3 2 f.  
 Multidisziplinarität 79, 210  
 Musteradaption 185, 188, 190  
 Muster 178 f

## N

Netzwerk 10, 20, 91, 180 f., 197 f., 210, 238, 243, 251, 260 f.  
 Netzwerckenken 247  
 Netzwerkmodell 252  
 Neuproduktentwicklung 114, 127  
 No Frills 183  
 Not-invented-here-Syndrom 13, 20, 48, 116, 140, 258  
 Nutzen 13, 30, 42, 85, 124, 127, 130, 136, 152 f., 155 f., 165, 204, 243  
 – landkarte 168  
 – potenzial 9, 188, 190  
 – versprechen 189  
 – zuwachs 131  
 Nutzerkontext 138  
 Nutzwertanalyse 172, 216

## O

Object Process Methodology 76  
 Online Learning 288  
 Open Business Model 183  
 Open Innovation 6, 11 f, 48, 258, 261, 263  
 Open-Source 6, 183  
 Opportunität 42  
 Orchestrator 183  
 Organisation 81, 162, 207  
 Organisationseinheit  
 – interdisziplinär 80  
 Organisationsform 79 f  
 Organisationsstruktur 80  
 Organisation 229 f  
 Orthodoxie 13 f, 190  
 Osborn-Fragen 210  
 Out-of-the-box-Denken 193, 225  
 Outside in 197, 199, 210 ff., 258

## P

Paradigmenwechsel 72 f  
 Paretokurve 73  
 Partnering 46

- Patent 2, 6
    - anmeldung 156
    - check 157
    - cluster 149, 152f., 158
    - management 157
    - managementmodell 147f
    - monitoring 150
    - portfolio 19, 146, 153, 158, 216
    - scanning 149
    - strategie, Erfolgsfaktoren 157f
    - strategie 143ff
  - Patente 19
  - Patentierungsprozess 19
  - PayPal 180f
  - Pay per Use 183
  - Pay What You Want 183
  - Peer-to-Peer 181, 183
  - Performance-based Contracting 184
  - Personalpolitik 234
  - Phasenkonzept 38, 41
  - Phasenziele 44, 50
  - Picture of the future 48, 166, 212
  - Pionierleistung 57
  - Plan-do-check-act-Kreislauf 36
  - Planung, Grenzen 8f
  - Planungsaufwand 8, 28
  - Planungsebenen 86
  - Planungseffizienz 87
  - Plattform 20, 80
    - kompatibilität 73
    - konzept 76, 144
    - potenzialanalyse 71
    - projekt 47
    - strategie 42, 70, 74, 84
    - strategiej Projekt 82
    - strategie 69f
  - Plattform-Lifecycle-Management 77
  - Plattformmanagement 18, 69ff, 163
    - Erfolgsfaktoren 74, 82f
    - Umsetzung 81f
    - Ziele 71f
  - Plattform-Roadmap 75
  - Polaritätsmanagement 231
  - Politik 17, 50, 65, 98
  - Porters „Five Forces“ 175
  - Post-Project-Reviews 20, 46f, 47
  - Preispolitik 46, 154
  - Priorität 191
  - Prioritäten 216
  - Product-Creation-Process 49
  - Produkt 58, 88, 91
    - architektur 76
    - eigenschaft 121, 129ff., 138, 142
    - entstehungsprozess 132
    - entwicklung 4f., 41, 46f., 50, 53, 69, 70f., 77, 79, 80, 82, 92, 121, 132, 146, 157, 161, 258, 277
    - entwicklungsprozess 46, 49, 129, 138, 141
    - lebenszyklus 44
    - portfolio 42, 76, 80, 89, 91, 141, 229, 234
    - profil 75
    - technologie 91
    - veränderung 138f.
  - Produktionstechnologie 92
  - Produkt-Roadmap 34, 42, 75, 81
  - Prognosetechnik 9
  - Project Office 253
  - Projekt 110
    - erfolg 40
    - leiter 5, 21, 44, 46, 49, 56, 111, 216, 220f., 223, 226f., 255ff.
    - management 5, 18, 38, 44, 46, 253, 256f.
    - marketing 78
    - organisation 6
    - phase 136
    - selektion 6
    - team 44, 46, 49, 118, 124, 127, 139, 198, 209, 216, 234, 238, 249
    - ziel 18, 43, 51, 215, 234, 256
  - Projektionen 102
    - alternative 100
  - Prototyp 30, 42, 115, 120f., 124, 127, 150, 167, 170, 202, 226
  - Provokationstechnik 283f
  - Prozess 34, 165
    - denken 39
    - gestaltung 94
    - kosten 84
    - management 43
    - plangesteuert 45
  - Prozess 39f
  - Pruning 149, 152, 157
- ## Q
- Qualität 5f., 8, 27, 31, 43, 57, 65, 72, 74, 102, 110, 127, 129, 140f., 169, 171, 173, 247, 257, 261f., 265
  - Qualitätseinbruch 223
  - Querdenker 5, 21, 204
  - Quick and Dirty Prototyping 284f
  - Quick Wins 84, 191
- ## R
- Rahmenbedingungen 26f
  - Rapid-Prototyping-Verfahren 203
  - Razor and Blade 180, 184
  - Realtime-Illusion 221f
  - Reduzierung 56
  - Regeln 66
    - explizite 198
  - Rekombination 11f., 14, 227
  - Rent Instead of Buy 184
  - Ressource 17

Ressourcen 171  
 – bedarf 69, 78, 80  
 Rettungsanker 1  
 Revenue Sharing 184  
 Reverse Engineering 184  
 Reverse Innovation 184  
 Rezentralisierung 260  
 Risiken, typische 57f  
 Risikolandkarte 67  
 Risikomanagement 43, 47, 53ff, 54, 67, 206  
 – prozess 66, 68  
 Risikowissen 68  
 Roadmap 74, 87, 93  
 Roadmap-Kaskade 90  
 Roadmapping 31, 150  
 Robin Hood 184  
 Rüstkosten 50

## S

Sailing-Ship-Effekt 60  
 Schein-Parallelität 223  
 Schlüsselmarkt 245, 247, 251, 260f.  
 Schutzstrategie 19, 143  
 Schwellenländer 261  
 Selbsterkenntnis 21  
 Selbstwertgefühl 83  
 Selektion 202  
 Selfservice 184  
 Semantische Intuition 276f  
 Serienproduktion 47  
 Service  
 – Engineering 159ff  
 – Ideen 167  
 – Innovation 6  
 – Multiplikation 171  
 Shareholder V  
 Shop-in-Shop 184  
 Simultaneous Engineering 37f., 50  
 Skalierbarkeit 47  
 S-Kurven-Modell 60  
 Softwareentwicklungsprozess 45  
 – plangesteuert 45  
 Software 44f  
 Soll-Konzept 198  
 Solution Provider 184  
 Spaß 55, 236, 240  
 Spezialisierung 5, 262  
 Spezialist, interdisziplinär 28  
 Spezifikation 127  
 Spider Meeting 269f  
 Spielerei 232  
 Sprache 136, 200, 220, 229  
 Stage-Gate-Prozess 5, 39, 44, 263  
 Standardisierung 14, 47, 163, 225, 252, 254, 265  
 Stärken-Schwächen-Profil 211

Stimulierung 219  
 Stop-and-go-Politik 17, 50  
 Strategie 18  
 – entwicklung 28f  
 Subscription 179, 184  
 Suchfeldanalyse 31f., 41  
 Suchtsymptom 224  
 Suggestivfragen 137  
 Sunk Costs 216  
 Supermarket 184  
 Synektik 266f  
 Synergieeffekt 75  
 System  
 – architekt 44, 76, 84, 255  
 – denken 84  
 – design 43  
 – kompetenz 84  
 – rechtfertigung 216  
 – selbstlernendes 242  
 Szenarien  
 – Beispiele 109f  
 – Erstellung 104f  
 – Verständnis 98f  
 Szenarioanalyse 31  
 Szenarioerarbeitung 107  
 Szenarioerstellungsprozess 104  
 Szenarioteam 109  
 Szenariotechnik 97ff  
 – Philosophie 99f  
 – Schritte 101f

## T

Target the Poor 184  
 Team 5, 15, 45, 104, 121, 140, 173, 200, 211, 218, 231f., 234, 237, 255f.  
 – crossfunktional 38  
 – interdisziplinär 5, 22  
 – interdisziplinäres 139, 256  
 – multidisziplinär 210  
 – virtuell 27, 264  
 Teambildung 118  
 Technologie 12, 31, 60, 64, 86, 88, 101, 118, 245ff  
 – kalender 89  
 – kommerzialisierung 2  
 – lebenszyklus 91f., 147, 149, 158  
 – plattform 233  
 – portfolio 32f.  
 – quelle 91f.  
 – strategie 18, 25ff, 28, 35, 87, 144, 147  
 Technologie-Roadmap 34, 42, 75, 95, 149  
 – Definition 87f  
 Technologie-Roadmapping 85ff  
 – Erfolgsfaktoren 93f  
 – Motivation 85f  
 – Nutzen 86f  
 – Planungsebenen 89f



Telekommunikation 27, 60, 145, 159, 176, 186  
 Themenszenarien 103  
 Tiefen-Interview 135  
 TILMAG-Methode 267f  
 Time-to-Market 71, 72  
 Timing-Element 18  
 Titel 235, 238  
 Top down 35, 220, 226  
 Transaktionskosten 120  
 Trash-to-Cash 184  
 Trendbruchereignisse 103  
 Trendforschung 118  
 Trichtermodell 199  
 TRIZ 176, 200, 210, 274f  
 Two-sided Market 180, 184

## U

U-Boot-Projekte 6  
 Ultimate luxury 184  
 Umfeldentwicklung 100  
 Umfeldszenarien 103  
 Ungewissheit 95  
 Unsicherheit 223  
 Unternehmen, Herausforderungen 32  
 Unternehmenskultur 16, 28, 94, 207, 229f., 247  
 Unternehmensstrategie 17f., 28, 48, 144f., 147, 226,  
 247, 261  
 Unternehmensziel 236  
 Ursachenanalyse 66f.  
 User Designed 185  
 User-oriented Product Development 121  
 User Toolkits 120

## V

Venture-Team 255  
 Veränderung 235  
 – management 83  
 – prozess 83  
 Verantwortung 19, 36, 38, 44f., 53, 84, 89, 94, 115,  
 121, 125, 150, 162, 164, 167, 172, 192, 195, 198, 201,  
 208, 224, 226, 234f., 237, 242, 258  
 Verfügbarkeitsfälle 222  
 Verhalten 16, 36  
 Verhaltensmuster 132  
 Verlierer 191  
 Vermeidung 56  
 Versicherung 56  
 Vertrauen 53, 83, 115, 137, 157, 208, 218, 225, 235,  
 254f.  
 Video 135  
 – beobachtung 122

Vision 6, 25ff, 28, 36, 39, 42f., 74, 191, 219, 226, 229,  
 235, 236f, 239f.  
 vital few actions 157  
 Vollkasko-Mentalität 223  
 Vorgehensweise, anthropologische 122  
 Vorschlagswesen, betriebliches 20  
 Vorschriften 65

## W

Wachstum 29, 65  
 Wachstumstreiber 4  
 Wandel 185, 191, 225f, 243f  
 Waterline 237  
 Werte 6, 11, 16, 34, 36, 42, 83, 133f., 139, 219, 220,  
 229, 235f.  
 Wertecenter 133  
 Werte 236f  
 Wertschöpfung 8, 12, 27, 114, 123, 125, 173, 181, 185,  
 190, 247, 289  
 Wettbewerb 7, 16, 30, 152  
 Wettbewerber, Blockade 146  
 Wettbewerbsanalyse 18, 30, 32, 42  
 White Label 185  
 Wissen 12, 14, 16, 20, 27, 32, 40, 45, 48, 51, 66, 94,  
 115, 118, 121, 125, 151, 196f., 208, 210, 212, 217, 223,  
 248, 251, 254, 255f., 286  
 Wissensbroker 13, 20  
 Wissenscommunity 254  
 Wissensmanagement 6, 19  
 Wissensmodul 163  
 Wissenszentrum 246, 254, 260  
 Wolkenphase 38f., 41f, 46ff., 50, 289  
 Workshop 28, 30, 67, 104f., 167, 189, 201, 212  
 World-Café 286f

## Z

Zeit 37, 43f., 93  
 Zeithorizont 78  
 Zeitplan 34, 105  
 Zentralisierung 14, 248  
 Zero-Risk-Bias 217  
 Ziel 235  
 Zieldefinition 118  
 Ziele 50, 218  
 Zufall 1ff, 178, 227, 284  
 – gesteuert 19  
 Zukunft 97f, 100  
 Zukunftsvision 98  
 Zusammenarbeit 79  
 – crossfunktionale 93  
 Zusatznutzen 161  
 Zuverlässigkeit 63, 129