

Vortrag

Arno Dirlwanger

EXPERIMENT INNOVATION – 5 EXPERIMENTE ZUR INNOVATION DER INNOVATION

Schott AG, Mainz, 2011

In den letzten Jahren hat sich das Innovationsmanagement in nahezu allen größeren Unternehmen etabliert. Dabei haben sich inzwischen aber auch an verschiedenen Stellen die Prozesse schon wieder so verfestigt, dass sie kontraproduktiv geworden sind – die Innovation sogar behindern.

Es scheint mir daher an der Zeit zu sein, wieder mehr zu experimentieren, mehr außerhalb der eingefahrenen Prozesse zu operieren. Um das Innovationsmanagement positiv zu irritieren, schlage ich im Folgenden daher fünf neue, ungewöhnliche Methoden und Vorgehensweisen (Experimente,) vor, ein innovativeres Klima zu erzeugen, das Routine-Umfeld zu verändern und neue Einstellungen gegenüber Innovation und Kreativität zu gewinnen: Innovation der Innovation.

Experiment 1. Science Fiction Manager statt Innovationsmanager

Ideen zu generieren ist die eine Herausforderung. Die andere, meist übersehene Schwierigkeit jedoch ist, dass wir uns bei sehr ungewöhnlichen Ideen oft nicht vorstellen können, dass sie funktionieren könnten. Eine Abteilung Science Fiction und einen Science Fiction Manager könnte die Aufgabe haben, Vorstellungsvermögen und Phantasie im Unternehmen zu trainieren und „Parallelwelten“ einzurichten, in denen wirklich innovativ gedacht und entwickelt werden kann.



Foto aus der Live-Visualisierung

Experiment 2. Choreographie der Kreativität

Mit einer Rutsche vom Büro in die Kantine und Denkkabinen gilt Google als Vorreiter für "kreative Umgebungen". Einerseits bewundert man dies, installiert aber trotzdem weiterhin unbewegliche Whiteboards, teure Copyboards, fixierte Beamer lange Konferenztischen usw. Die Praxis aber zeigt, dass es auch ganz anders, einfach und preiswert gehen kann: Es reichen ein paar Regeln, die Hälfte der Tische und Stühle in den Besprechungsräumen rauszunehmen und Platz zu schaffen um Flipcharts an der Wand hin und herhängen zu können, zu skizzieren, hängen lassen, warten, wachsen lassen, diskutieren.

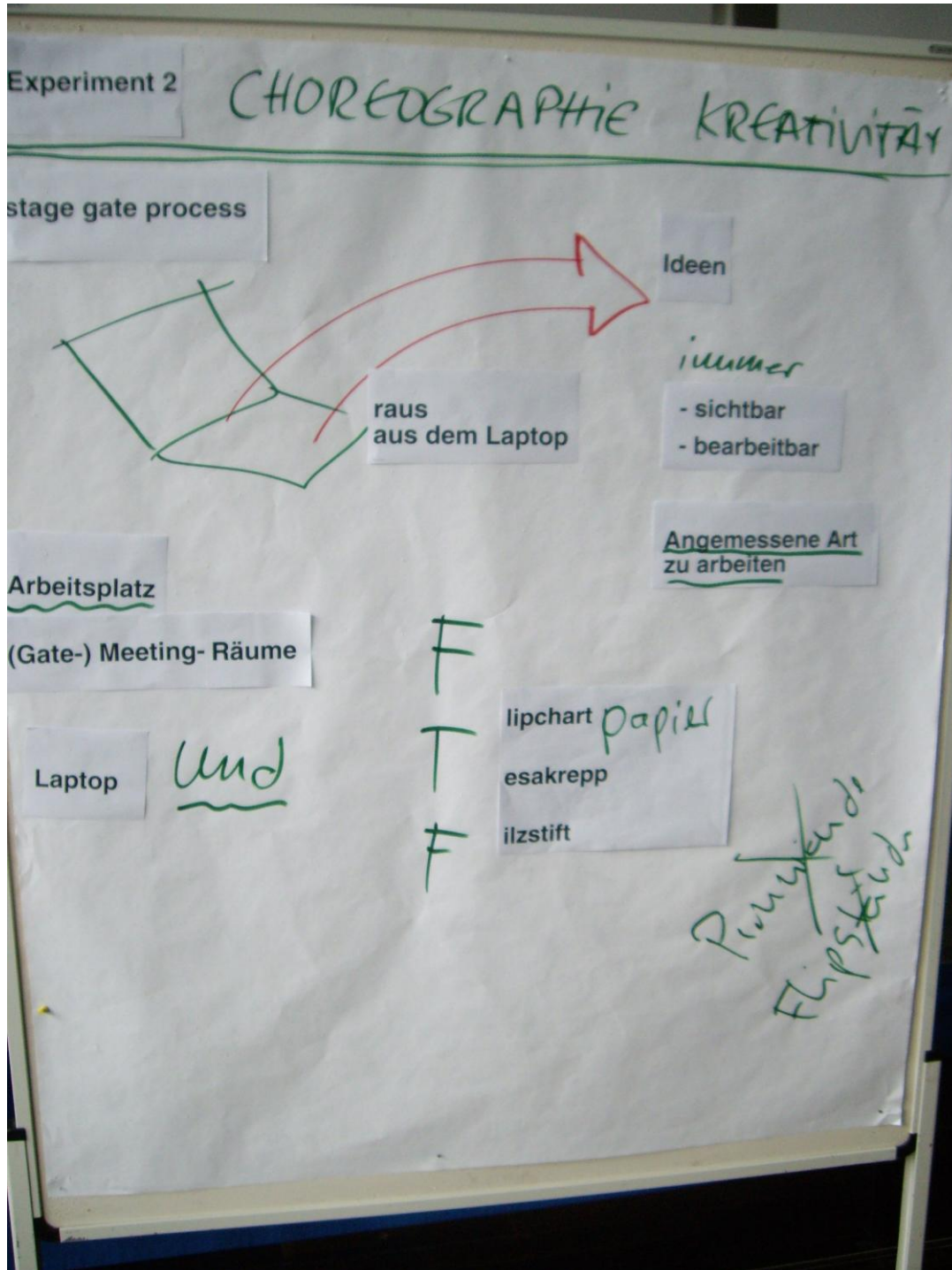


Foto aus der Live-Visualisierung

Experiment 3. Schweigende Meetings

Die normale Agenda eines Meetings wird schweigend bearbeitet. Mehrfach erprobt bei unterschiedlichen Unternehmen. Verschiedene positive Effekte. Unter anderem: schneller Abarbeitung der Agendapunkte als sonst.

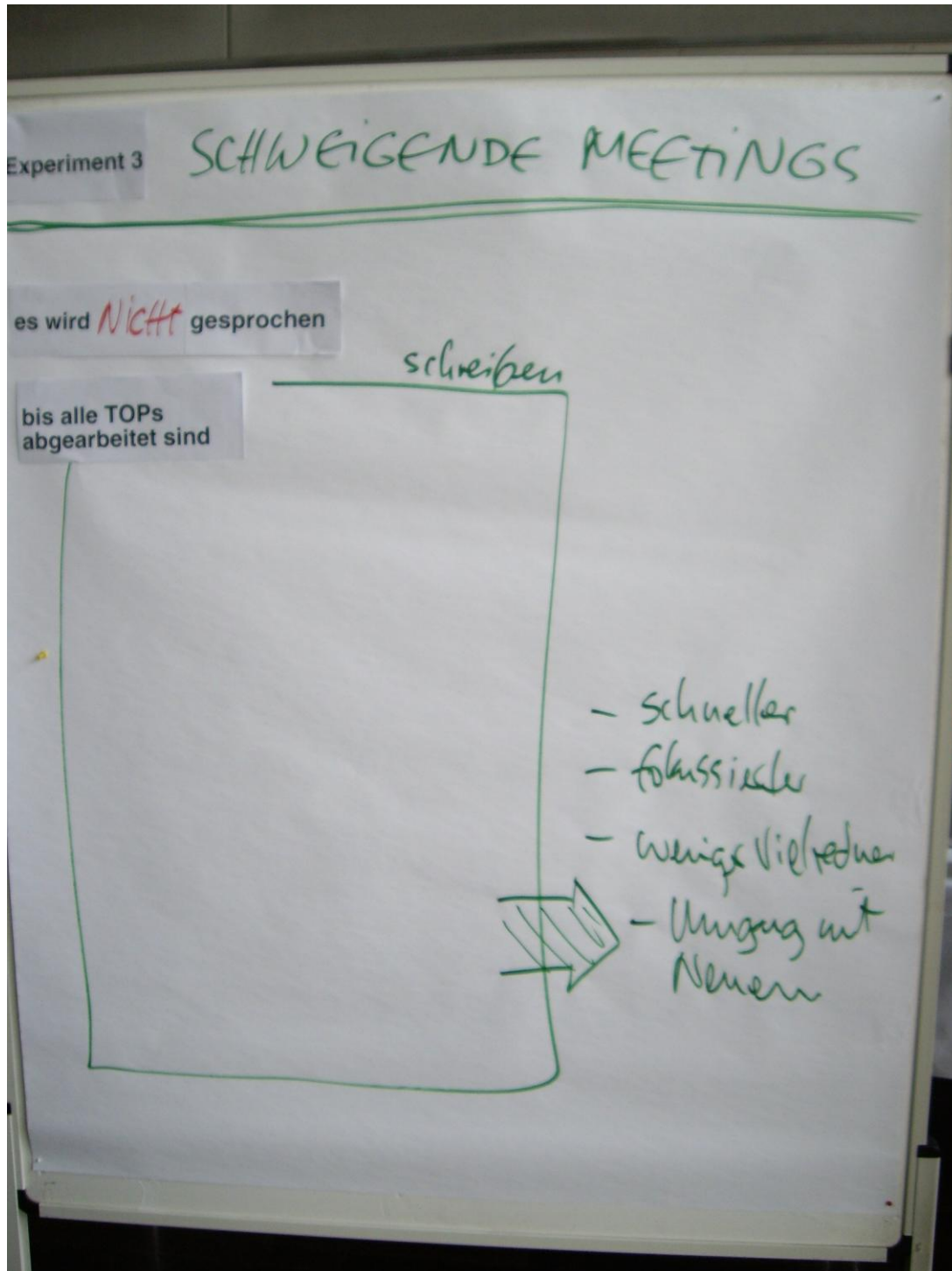


Foto aus der Live-Visualisierung

Experiment 4. Aliens in Residence

Statt einen weiteren Ingenieur einzustellen könnte man für einen begrenzten Zeitraum von 3 Monaten einen externen „Alien“ engagieren, der möglichst weit weg von dem üblichen Fachwissen steht! Solche Aliens gibt es, sie müssen aber bestimmte Voraussetzungen erfüllen, um ernst genommen zu werden. Welche Schwierigkeiten und welche Chancen böte das? Ganz sicher die Chance, dass in den Köpfen vieles durcheinandergewirbelt würde und ganz neue Denkstränge entstehen müssten, weil Denkstile und Kommunikation so weit auseinander liegen.

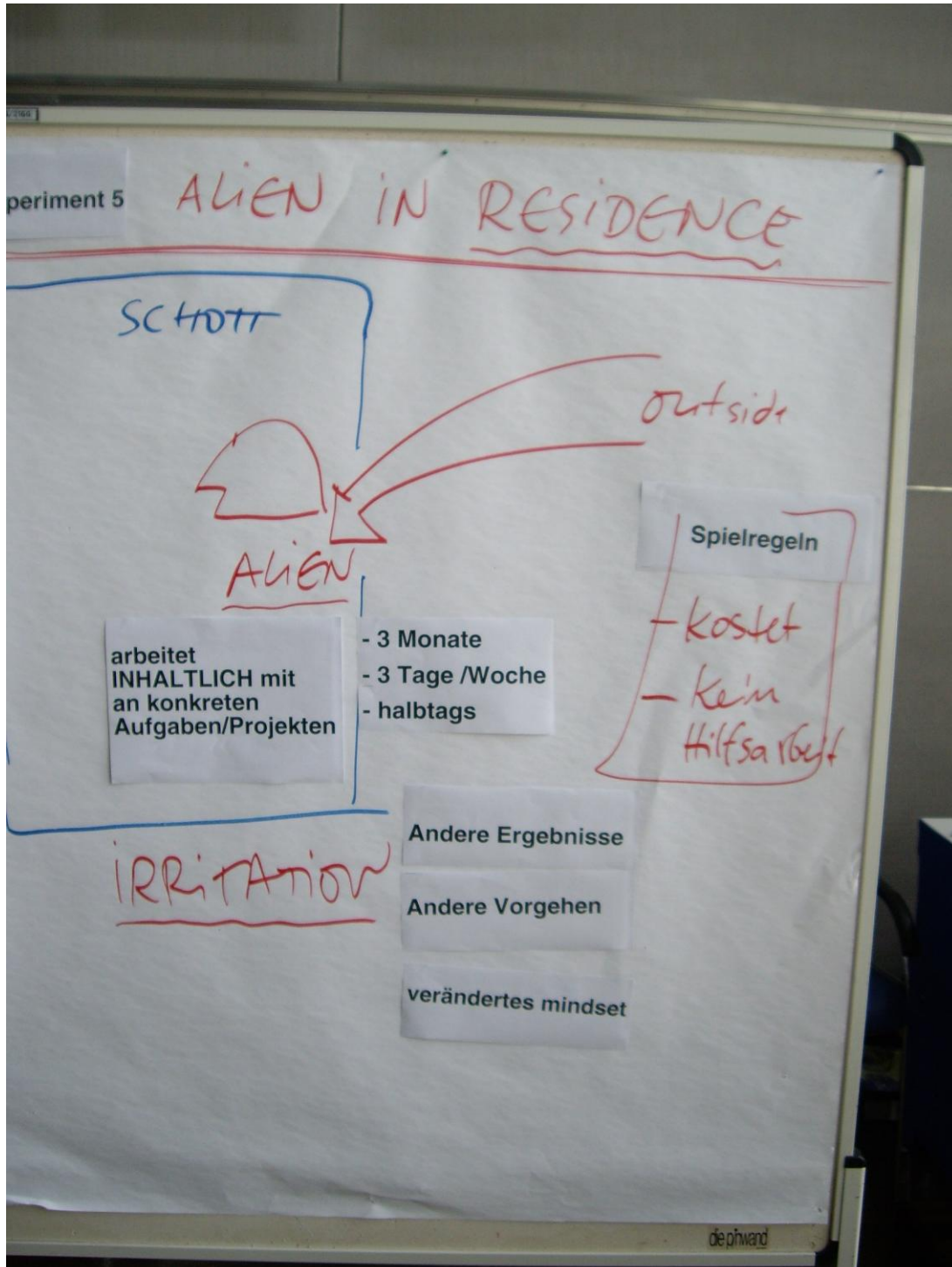


Foto aus der Live-Visualisierung

Experiment 5. Leidenschafts-Assessment

Innovationsprojekte erfordert eine spezielle Führungsstärke: Leidenschaft für das Neue, Bereitschaft, Risiken zu tragen, sich zu exponieren, Verantwortung zu übernehmen und nicht an einen stage gate process zu „delegieren“. Statt der üblichen Assessment-Center wäre daher ein Leidenschafts-Assesement viel wichtiger, in dem man diejenigen ausfindig machen könnte, die diese Eigenschaften haben. Dafür gibt es verschiedene Modelle.

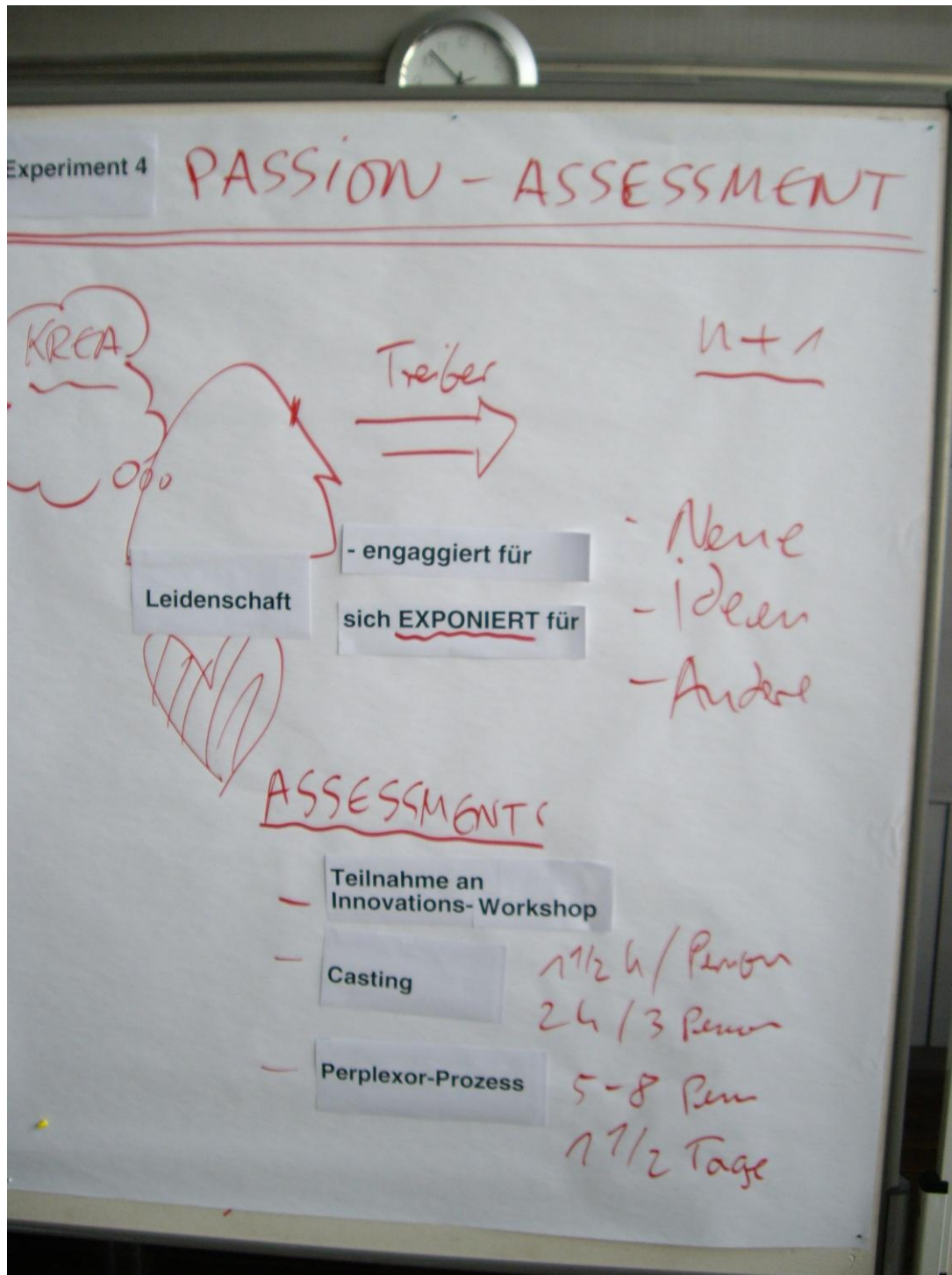


Foto aus der Live-Visualisierung

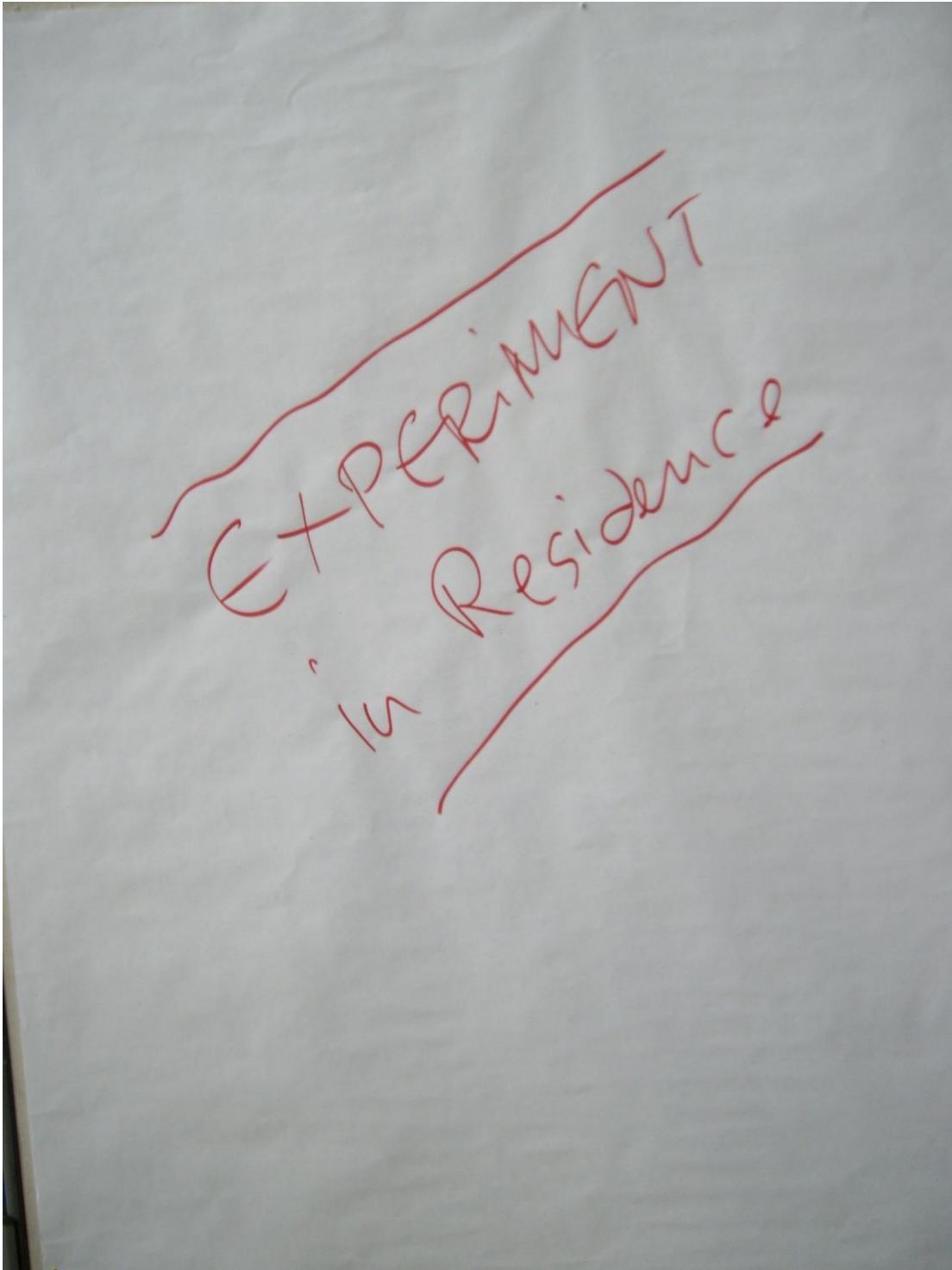


Foto aus der Live-Visualisierung