

## Inhalt

<b>1</b>	<b>Vexierbilder und Dialektik – Wie sich Innovationen anders denken lassen</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>Kreative Menschen und Gedankenblitze – Was Innovationen eigentlich kennzeichnet</b>	<b>11</b>
<b>3</b>	<b>Lebenswelt und Erfahrung – Wie sich Innovationen in der Praxis zeigen</b>	<b>21</b>
3.1	Kreativität und Lebenshaltung	21
3.2	Kreation und Intuition – Was die Kunst über Innovationen zeigt	23
3.3	Schöpfung und Energie – Wie spirituell Innovationen sind	29
3.4	Felder und Domänen – Wie die Gesellschaft Innovationen prägt	33
3.5	Sprache und Symbole – Wie Innovationen in die Welt kommen	35
3.6	Integration und Separation – Wie unangepasst Innovationen sein müssen	42
3.7	Emotion und Rationalität – Wie innovative Entscheidungen getroffen werden	45
3.8	Identität und Gesellschaft – Woran sich Innovatoren orientieren	53
<b>4</b>	<b>Unternehmenskultur und Unternehmensstrukturen – Wie sich Innovationen anregen lassen</b>	<b>61</b>
4.1	Gestaltungsfaktoren für Innovationen	61
4.2	Innovative Subjekte im Unternehmen – der personale Gestaltungsfaktor	64
4.3	Innovationsfördernde Strategiearchitektur – der strategische Gestaltungsfaktor	70
4.4	Innovative Strukturen – der organisationale Gestaltungsfaktor	80
4.5	Innovationsfördernde Unternehmenskultur – der kulturelle Gestaltungsfaktor	90

4.6	Innovationsfördernde Führung – der führungsbezogene Gestaltungsfaktor	96
4.7	Innovationsfördernde Personalprozesse und -systeme – der personalmanagementbezogene Gestaltungsfaktor	106
<b>5</b>	<b>Innovationscheck</b>	<b>115</b>
5.1	Anwendungshinweise	115
5.2	Checkliste	116
<b>6</b>	<b>Anhang</b>	<b>119</b>
6.1	Literatur	119
6.2	Abbildungsverzeichnis	122
6.3	Autorenverzeichnis	123