
Inhaltsverzeichnis

Vorspiel	11
Du, Manager ;-)	11
Extra-Mile	11
Sparring	13
Erwartung an dieses Buch	13
Lust-Macher	15
Mein Traum – Meine Vision	19
Innovieren darf Spaß machen	20
Stories	21
Story 1: Meeting in der Lebensmittel-Industrie – Der Dominator	21
Story 2: Meeting in der Vitamin-Industrie – Der Resignierte	22
Story 3: Meeting in der Strom-Industrie – Die Revoluzzer	23
Die SMILE-Formel für Innovation	23
$S_{\text{(spielen)}} \times m_{\text{(machen)}} \times i_{\text{(investieren)}} \times l_{\text{(lieben)}} \times e_{\text{(ernten)}}$ -Formel	26
Einladung	26

Faktor eins: SPIELEN – Wie erreichen wir Innovation praktisch spielerisch?	29
s1 Sinn	29
Was ist da draußen eigentlich los?	30
s2 Strategie	36
Wie sehen unsere Zukünfte aus?	36
Selbstbefriedung	46
s3 Spaß	49
Halbschwanger oder trauen wir uns doch?	51
Schockverliebt in intrinsische Motivation	53
Intrapreneure sind die Pioniere im Unternehmen	55
Opfer vs. Macher	56
Untergangssehnsucht und ohrenbetäubende Stille	59
Nahtod-Erlebnis oder Spaß-Upgrade	60
Wo bleiben die Corporate-Fun-Prozesse?	61
Sense of Urgency	62
Faktor zwei: MACHEN – Wie starten wir innovativ durch?	65
m1 Momentum	65
Investitionen	66
BeGEISTern	68
m2 Mut	73
Mut hat Magie	76
Darf ich dir das Tschüss anbieten?	77

m3 Mantra	79
Schneller & kürzer	80
Unternehmenskultur	80
Anti-Präsenzkultur	80
Kommunikationskanäle	81
Inhalte von deinen und für deine Mitarbeiter	82
Kommunikation & Gamification	82
Kommunikations-Hybrid	84
Faktor drei: INVESTIEREN – Was sind die Basisinvestitionen für Innovationen?	87
i1 Ich	87
Versuchsratte oder aktiver Gestalter?	87
Eigenverantwortung vs. Paralyse	89
Die Helikopter-Leader	91
Denken in Defiziten und Mangel führt nicht zum Ziel	92
Drei Booster für intrinsische Motivation	92
i2 Inspiration	97
Cool, ein Problem!	97
Anti-Scheuklappen-Effekt	98
Ein Blinddate mit deinem Kunden	99
Embrace the Future	106
Trends und Quellen	113
Die (Außen-)Welt ist voller Inspirationen	117

Inhaltsverzeichnis

Werde Inspirations-Explorer!	118
Habe ich das richtige Problem?	119
ABCD	120
Balance-Board	121
i3 Idee	124
Technology-Push vs. Market-Pull	124
Win-win	125
Kreativitätstechniken	125
Die WOW-Technik	126
Technik: Hyphen	129
Achtung, Ideenfrust	131
Ideensuche nach dem Pareto-Prinzip	131
Ideen verkaufen	132
OnePager	133
Sketchnoting	134
Umsetzungsenergie	135
Faktor vier: LIEBEN – Wie lernst du, die »Arbeit« an Innovationen noch mehr zu lieben?	139
i1 Leidenschaft	139
Mein 100-prozentiges Commitment – Jetzt	140
i2 Last	144
Stress entsteht durch <i>Müssen</i>	146

l3 Leichtigkeit	150
Leichtigkeit und kreativer Austausch	151
Leichtigkeit und Open-Innovation	153
Leichtigkeit und dein persönliches Innovation-Advisory-Board	153
Leichtigkeit und Freiraum	154
Leichtigkeit und (Miss-)Erfolge feiern	157
Faktor fünf: ERNTEN – Wie funktioniert Erfolg nachhaltig?	159
e1 Entscheidung	159
e2 Erfolg	167
Ausruhen ist kein Business-Modell	167
e3 Extreme	181
Lernkurven	183
Der SMILE-Check-up	187
Und jetzt doch noch ein Prozess: Meine Best-of-Philosophie	189
Finale	193
Erwartungshaltung und Einstellung	193
Kontakt	197

Inhaltsverzeichnis

Extra-Impulse	199
Vortrag	199
& Intensiv-Sparring	199
& After-Work Sparring	199
Danke	201