

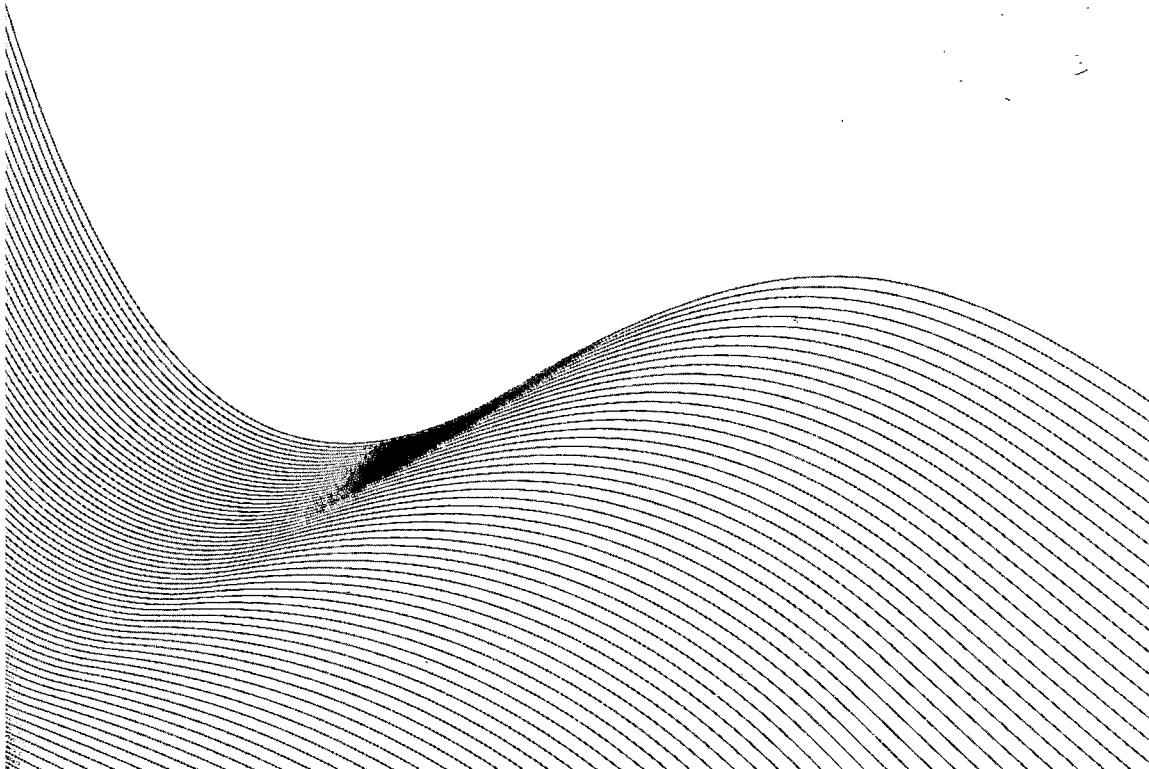
Karla Schlaepfer/Martin Welz

# Das dynamische Unternehmen

Wie Wertewandel, Innovation und Digitalisierung  
zum Erfolg führen

2017

Schäffer-Poeschel Verlag Stuttgart



## Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	V
Abbildungsverzeichnis .....	XI
<b>Einleitung: Auf dem Weg zu einem dynamischen Unternehmen .....</b>	<b>1</b>
<b>Teil 1: Unternehmenskultur .....</b>	<b>7</b>
<b>1 Führungskultur .....</b>	<b>9</b>
1.1 Klimawandel .....	10
1.2 Dynamisches Selbstbild .....	14
1.3 Kohärenzmodell im dynamischen Unternehmen .....	17
<b>2 Motivationskultur .....</b>	<b>21</b>
2.1 Mehr Begeisterung .....	22
2.2 Bedeutsamkeit .....	24
2.3 Impulse zur Aktivierung in der Unternehmenskultur .....	26
<b>3 Vertrauenskultur .....</b>	<b>29</b>
3.1 Der Pygmalion-Effekt .....	30
3.2 Ohne Vertrauen geht es nicht .....	31
3.3 Partizipative Führung .....	33
3.4 Impulse zur Aktivierung in der Unternehmenskultur .....	37
<b>4 Fehlerkultur .....</b>	<b>41</b>
4.1 Das Fehlerparadoxon .....	42
4.2 Lernende Haltung .....	45
4.3 Impulse zur Aktivierung in der Unternehmenskultur .....	49
<b>5 Feedbackkultur .....</b>	<b>55</b>
5.1 Bloß kein Feedback! .....	56
5.2 Ich sehe was, was du nicht siehst .....	59
5.3 Impulse zur Aktivierung in der Unternehmenskultur .....	65

<b>Teil 2: Entwicklung</b> .....	73
<b>6 Innovative Lösungen</b> .....	75
6.1 Innovieren wie die Weltmeister .....	76
6.2 Neue Impulse im Innovationsprozess setzen .....	79
<b>7 Kundenfokussierung</b> .....	87
7.1 Mehr Qualität! .....	88
7.2 Verstehen, was begeistert .....	92
7.3 Denkweisen ändern .....	95
<b>8 Kreativität</b> .....	103
8.1 Kreativität als Haltung und Bereitschaft .....	104
8.2 Kreativität zwischen Anspruch und Wirklichkeit .....	110
8.3 Impulse zur Aktivierung in der Unternehmensentwicklung ...	117
<b>9 Prototypen testen</b> .....	121
9.1 Innovative Ideen erlebbar machen .....	122
9.2 Vom Prototyp zur innovativen Lösung .....	126
9.3 Impulse zur Aktivierung in der Unternehmensentwicklung ...	130
<b>10 Design Thinking</b> .....	135
10.1 Design Thinking kommt! .....	136
10.2 Design Thinking: Ein Name – viele Bedeutungen .....	139
10.3 Design Thinking: 3 Blickwinkel .....	143
10.4 Impulse zur Aktivierung in der Unternehmensentwicklung ...	148
<b>Teil 3: Organisation</b> .....	161
<b>11 Digitalisierung</b> .....	163
11.1 Unser digitales Leben .....	164
11.2 Konsequenzen für die Arbeit der Zukunft .....	178
<b>12 Kommunikation und Kollaboration</b> .....	183
12.1 Vom Konsumieren zum Gestalten .....	184
12.2 Kollaboration 2.0 .....	185
12.3 Impulse zur Aktivierung in der Unternehmens- organisation .....	196
<b>13 Selbstorganisierte Teams</b> .....	199
13.1 Dream-Teams .....	200
13.2 Teamkultur ist Führungskultur .....	204

13.3	Dream-Teams der Zukunft .....	207
13.4	Impulse zur Aktivierung in der Unternehmensorganisation .....	209
<b>14</b>	<b>Future of Work .....</b>	<b>213</b>
14.1	ArbeitsPLATZ .....	214
14.2	5 Anforderungen an den digitalen Arbeitsplatz.....	220
14.3	Impulse zur Aktivierung in der Unternehmensorganisation...	226
	<b>Schlussbemerkung: Positive Visionen in Zeiten des gesellschaftlichen Wertewandels .....</b>	<b>231</b>
	<b>Anhang .....</b>	<b>233</b>
	Interviewpartner.....	233
	Danksagung .....	239
	Literaturverzeichnis .....	241
	Stichwortverzeichnis .....	249
	Über die Autoren .....	253