

## Inhalte

MODULE	PRÄSENZTAGE	MODULE	PRÄSENZTAGE
<b>TRENDS</b> Kurze Einführung ins Innovationsmanagement Trends identifizieren Trends als Inspiration Arbeiten mit einer Trend Datenbank Arbeiten mit den Trend Canvas	1	<b>MANAGEMENT VON INNOVATIONSPROZESSEN</b> Innovationen im organisationalen Fokus Aufbau einer Unterstützungsumgebung für nachhaltige Innovationen Design von Innovationsprozessen Impulse zur Aktivierung einer funktionierenden Innovationsumgebung	1
<b>IDEENMANAGEMENT</b> Ideenentwicklung und -sammlung in der frühen Phase des Innovationsprozesses Was ist Kreativität? Kann man Kreativität planen? Fehlerkultur und Kreativität Regeln zur Planung von Ideenentwicklungs-Workshops und Umgang mit „schwierigen“ Teilnehmerinnen und Teilnehmern Vermittlung und eigenes Ausprobieren von Kreativitätstechniken zur Ideenentwicklung, mit Schwerpunkt auf einfach anwendbare und praxisnahe Methoden Tipps zur Schaffung kreativitätsfördernder Rahmenbedingungen im Unternehmen	1	<b>NACHHALTIGKEIT</b> Aktuelle Konzepte der Nachhaltigkeit und Relevanz für Unternehmen Betriebswirtschaftliche Bedeutung von ökologischer, ökonomischer und sozialer Nachhaltigkeit Möglichkeiten der Umsetzung und Erarbeitung des Erfolgspotenzials Gesellschaftliche Chancen und Herausforderungen Möglichkeiten der innerbetrieblichen Entwicklung und Umsetzung; Soziale Innovationen	1
<b>DESIGN THINKING &amp; INNOVATION LAB</b> Design Thinking als nutzerzentrierter Innovationsansatz, um von Bedürfnissen zu Lösungen zu kommen Kennenlernen von Design Thinking Werkzeugen und deren Umsetzung Durchlaufen der unterschiedlichen Phasen eines Design Thinking Prozesses anhand konkreter Aufgabenstellungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Empathize / Define – Anwendung von Explorationsmethoden</li> <li>• Ideate – Anwendung von Kreativitätstechniken</li> <li>• Prototype – Anwendung von Prototypingmethoden</li> <li>• Test – Anwendung von Evaluierungsmethoden</li> </ul> Informationstechnologien im Wandel der Zeit Prozessorientierte IT-Anwendungen (ERP, DB-Lösungen) E-Commerce und E-Business Besondere GESchäftsmodelle des E-Business	3	<b>DIGITALISIERUNG</b> Unternehmerische Ansätze zur Digitalisierung von Prozessen Potenzial zur Entwicklung neuer Geschäftsmodelle Bedeutung der Digitalisierung für alle Aspekte der Nachhaltigkeit Herausforderungen für Unternehmensführung und Organisation	2
<b>BRANDING &amp; VERMARKTUNG</b> Vermittlung eines differenzierenden Verständnisses des Begriffs Branding Einführung in die Prinzipien des Brand Managements Rolle von markenspezifischen Kontaktpunkten Prinzipien zur Führung und Entwicklung markenspezifischer Kontaktpunkte Wesentliche Elemente des Managements von Kontaktpunkte Kontaktpunktinnovationen im digitalen Zeitalter	1	<b>INNOVATIONSKULTUR &amp; FÜHRUNG</b> Leadership und Organisationsentwicklung Leadership in integralen und evolutionären Organisationen Postmoderne Transformation Umgang mit Widerstand Selbstmanagement und Teambuilding Komfortzone & Lernmodell Innovationskompetenz entwickeln Teamübungen und Kreativitätstechniken Führen von Teams & Kompetenzmanagemen Leading Complexity - Handlungsmodelle Innovationsberatung und Innovationscoaching Umgang mit Komplexität und Dynamik Integrale Entwicklungsperspektiven & Module	2
<b>INNOVATIONSSTRATEGIEN</b> Innovationslogiken: Einführung & Definition Entwicklung innovativer Lösungen Der Weg zur innovativen Organisation: Strategien, Modelle, Konzepte Umgang mit Innovationen	2	<b>BUSINESS MODEL INNOVATION</b> Relevanz von Geschäftsmodellinnovationen und Fallbeispiele Geschäftsmodelle: Definition und konzeptionelle Grundlagen Geschäftsmodellinnovationen: 3 Typen Strategische Tools zur Generierung und Bewertung von Geschäftsmodellideen Geschäftsmodellinnovationen in der Unternehmenspraxis Management der Wertschöpfungsarchitektur Management des Kosten- und Erlösmodells Besondere Facetten: Digitalisierung und Geschäftsmodellinnovationen, soziale Geschäftsmodelle, hybride Geschäftsmodelle	2

10 MODULE | 16 PRÄSENZTAGE\* | 20 ECTS

\*exkl. Vor- und Nachbereitungen, Selbststudium, Reflexionspapiere, Projektarbeiten, Abschlussarbeit, u.ä.