MODULBESCHREIBUNG

Von der Idee zur Innovation: testen, lernen, durchsetzen

Adaptives Modul | ~20 min

Ideen zu haben genügt nicht: Nur sehr wenige werden zu Innovationen, die etwas verändern. Xerox hatte die grafische Benutzeroberfläche entwickelt; den Nutzen daraus zogen Apple und Microsoft. Dieses Modul zeigt, was zwischen Idee und Wirkung geschieht: warum so viele Projekte auf der Strecke bleiben und wie man sie ans Ziel bringt, mit zwei bewährten Methoden, Design Thinking und Lean Startup, mit KI als Beschleuniger und mit Menschen, die gemeinsam etwas wagen.

LERNZIELE

01 Kreativität und Innovation unterscheiden und verstehen, aus welchen vier Gründen so viele Projekte scheitern.

02 Eine Idee mit Design Thinking voranbringen, von der Beobachtung vor Ort bis zum Prototyp, der unter realen Bedingungen getestet wird.

03 Eine Lösung mit Lean Startup weiterentwickeln: ein einfaches MVP, gemessen, angepasst, mit KI beschleunigt.

04 Mit vier Hebeln einer Idee zur Wirkung verhelfen: einen Sponsor gewinnen, ein Pilotprojekt starten, menschliche Bremsen lösen, den Erfolg dokumentieren und feiern.

ZIELGRUPPE

Alle, die Ideen haben und mit ihnen im Team Wirkung entfalten wollen.

- **Voraussetzungen:** keine

ABLAUF DES MODULS

Im Selbststudium, mit Übungen, die sich an die Lernenden anpassen.

1 **Selbsteinschätzung**: zu 9 Dimensionen, um die eigene Praxis einzuschätzen und gezielt zu üben.

2 **Expertenvideo**: von 10 Minuten, mit 3 Pausen zum Nachdenken.

3 **Praxissituationen**: 2 erste Situationen, ausgewählt nach der Selbsteinschätzung, dann 16 weitere zur freien Wahl. Zu jeder Antwort eine Rückmeldung zur Wirkung und eine Anregung, um weiterzukommen.

4 **Vorsatz mit Termin**: ein konkreter Schritt zum Ausprobieren, selbst formuliert oder aus den Vorschlägen gewählt.

5 **Merkblatt zum Herunterladen**: Kernpunkte, Fragen, Vorsatz, persönliche Notizen und Checklisten.

BEWERTUNG UND ABSCHLUSS

Bestehensgrenze: 80 %

In die Punktzahl fließen die Antworten auf die Praxissituationen, der formulierte Vorsatz und gegebenenfalls ergänzende Lernaktivitäten ein. Zum Bestehen sind ein Vorsatz und eine Punktzahl von mindestens 80 % erforderlich.

METHODEN & MODELLE

- Raster der „4 Gründe für das Scheitern“ – Afthonios-Methode, teilweise inspiriert von Gary Kleins Pre-Mortem (Harvard Business Review, 2007)
- Design Thinking in 5 Phasen (Empathize-Define-Ideate-Prototype-Test) – d.school in Stanford, Wurzeln bei David Kelley/IDEO
- Lean Startup – Build-Measure-Learn-Schleife – Eric Ries (2011)
- MVP (Minimum Viable Product) – Frank Robinson, bekannt gemacht durch Eric Ries und Steve Blank

QUELLEN & REFERENZEN

- Meincke, Girotra, Terwiesch & Ulrich (Wharton): GPT-4 erzeugt mehr und bessere Ideen als MBA-Studenten
- Dell’Acqua et al. (Harvard/BCG)
- Gary Klein – „Performing a Project Premortem“, Harvard Business Review (2007)
- Xerox PARC (1970er-Jahre) – grafische Benutzeroberfläche und der Alto, später von Apple und Microsoft genutzt

Ein Modul von Afthonios.com.

Inhalt geprüft am 13.10.2026