

Warum Kreativität jedes Unternehmen erfolgreicher macht



Fabian Künzli

iCompetence-Student 2012 – 2016

**Euer Leben dauert vermutlich länger als
das Leben vieler grosser Unternehmen.**

Durchschnittliche Lebensdauer von S&P 500 Unternehmen

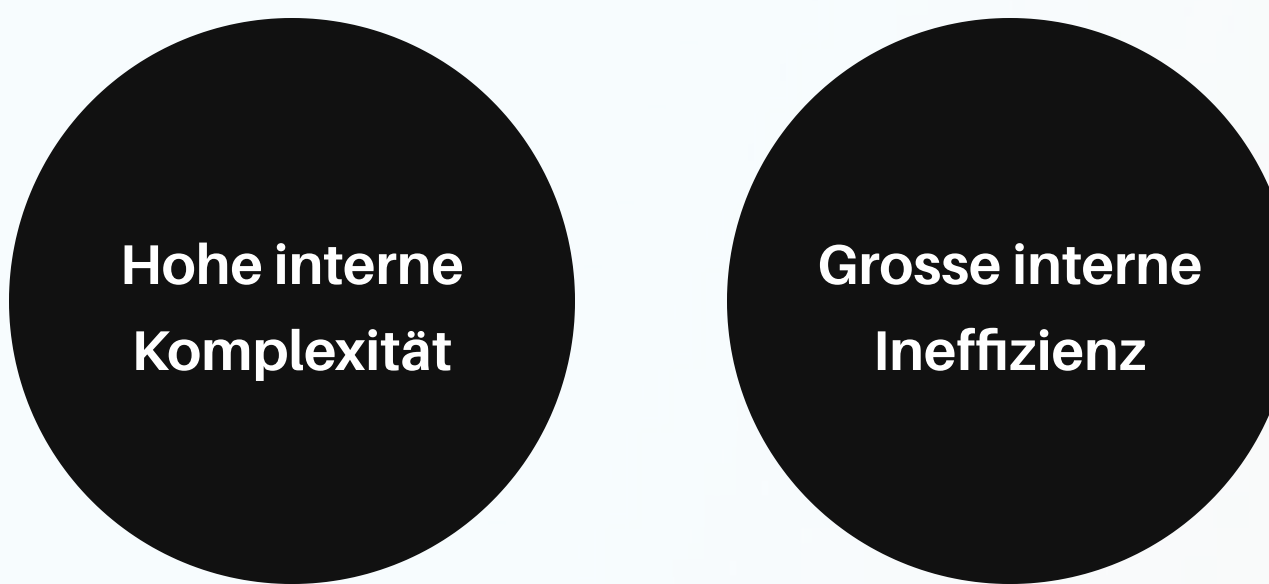


Durchschnittliche Lebensdauer von S&P 500 Unternehmen



**Warum leben Unternehmen
heute weniger lang?**

Warum leben Unternehmen heute weniger lang?



**Hohe interne
Komplexität**

**Grosse interne
Ineffizienz**

Warum leben Unternehmen heute weniger lang?



**Hohe interne
Komplexität**

**Grosse interne
Ineffizienz**

Globalisierung

Warum leben Unternehmen heute weniger lang?

**Hohe interne
Komplexität**

**Grosse interne
Ineffizienz**

Globalisierung

Klimawandel

Warum leben Unternehmen heute weniger lang?

**Hohe interne
Komplexität**

**Grosse interne
Ineffizienz**

Globalisierung

Klimawandel

**Digitale
Transformation**

Warum leben Unternehmen heute weniger lang?

Hohe interne
Komplexität

Grosse interne
Ineffizienz

Globalisierung

Klimawandel

Digitale
Transformation

**Unternehmen müssen schneller, umfassender
und besser handeln.**

Warum leben Unternehmen heute weniger lang?

Hohe interne
Komplexität

Grosse interne
Ineffizienz

Globalisierung

Klimawandel

Digitale
Transformation

Unternehmen müssen **schneller, umfassender**
und **besser** handeln.

Das kann durch **Kreativität erreicht werden!**

«Schwachsinn! Kreativität ist für
Künstler*innen!

Im Business geht es ja darum, das Wachstum
voranzutreiben und Geld zu machen.

Da hat Kreativität keinen Platz.»

Wir leben im Zeitalter der Kreativität

Wir leben im Zeitalter der Kreativität

Landwirtschaftliches Zeitalter (Bäuerinnen und Bauern)

Industrielles Zeitalter (Fabrikarbeiter*innen)

Informations-Zeitalter (Wissensarbeiter*innen)

Konzeptuelles Zeitalter (Schöpfer*innen)



Daniel H. Pink

A Whole New Mind

Konzeptuelles Zeitalter

Linke Gehirnhälfte

Lineares, analytisches,
computerähnliches Denken

Rechte Gehirnhälfte

Empathie, Erfindergeist und
Auffassungsgabe

Konzeptuelles Zeitalter

Linke Gehirnhälfte

Lineares, analytisches,
computerähnliches Denken

Rechte Gehirnhälfte

Empathie, Erfindergeist und
Auffassungsgabe

Von der Wirtschaft benötigt

Top 10 skills

in 2020

1. Complex Problem Solving
2. Critical Thinking
3. Creativity
4. People Management
5. Coordinating with Others
6. Emotional Intelligence
7. Judgment and Decision Making
8. Service Orientation
9. Negotiation
10. Cognitive Flexibility

in 2015

1. Complex Problem Solving
2. Coordinating with Others
3. People Management
4. Critical Thinking
5. Negotiation
6. Quality Control
7. Service Orientation
8. Judgment and Decision Making
9. Active Listening
10. Creativity



Source: Future of Jobs Report, World Economic Forum

**Kreativität wird
2020 als die
drittwichtigste
Fähigkeit erachtet.**

Was ist Kreativität?

**Kreativität ist, wenn
neue, einfallsreiche
Ideen in Realität
umgesetzt werden.**

(Eine von vielen Definitionen)

**Als Unternehmen ist es also
wichtig, sowohl das Erdenken
als auch das Umsetzen von
Ideen zuzulassen und zu fördern.**

**Als Unternehmen ist es also
wichtig, sowohl das Erdenken
als auch das Umsetzen von
Ideen zuzulassen und zu fördern.
Wie geht das?**



Ansätze

Ideen erdenken

Ansätze

Ideen erdenken

Eine vielfältige, inklusive Kultur erschaffen

Individualität fördern und eine gesunde Debattenkultur etablieren.

Ansätze

Ideen erdenken

Eine vielfältige, inklusive Kultur erschaffen

Individualität fördern und eine gesunde Debattenkultur etablieren.

Mehr Talente werden
angezogen.

Firmen mit vielfältiger Kultur
wirtschaften im Schnitt
profitabler.

Ansätze

Ideen erdenken

Eine vielfältige, inklusive Kultur erschaffen

Individualität fördern und eine gesunde Debattenkultur etablieren.

Die Verantwortung mit den Mitarbeitenden teilen

Den Mitarbeitenden die Freiheit geben, selbst zu entscheiden und Dinge selbst auszuprobieren sowie daraus zu lernen.

Entscheide fallen schneller,
Kommunikation wird
vereinfacht.

Ansätze

Ideen erdenken

Eine vielfältige, inklusive Kultur erschaffen

Individualität fördern und eine gesunde Debattenkultur etablieren.

Die Verantwortung mit den Mitarbeitenden teilen

Den Mitarbeitenden die Freiheit geben, selbst zu entscheiden und Dinge selbst auszuprobieren sowie daraus zu lernen.

Raum und Zeit für neue Ideen schaffen

Spezifische Arbeitsräume und zeitliche Blocker sollen für kreative Arbeiten zur Verfügung stehen.

Aus Google's 20% Time:

Gmail
1.5 Milliarden User

Google AdSense
\$14 Milliarden Umsatz (2014)

Ansätze

Ideen umsetzen

Ansätze

Ideen umsetzen

Experimentierkultur etablieren

Produkte, Dienstleistungen, Geschäftsmodelle: Testen

Ansätze

Ideen umsetzen

Experimentierkultur etablieren

Produkte, Dienstleistungen, Geschäftsmodelle: Testen

Das Risiko zum Scheitern wird stark reduziert.

Ansätze

Ideen umsetzen

Experimentierkultur etablieren

Produkte, Dienstleistungen, Geschäftsmodelle: Testen

Fehlerkultur etablieren

Fehler zuzulassen fördert das Vertrauen der Mitarbeitenden.

«I have not failed. I've just found 10'000 ways that won't work.» – Thomas Edison

Ansätze

Ideen umsetzen

Experimentierkultur etablieren

Produkte, Dienstleistungen, Geschäftsmodelle: Testen

Fehlerkultur etablieren

Fehler zuzulassen fördert das Vertrauen der Mitarbeitenden.

Mehr Vision, weniger Planung

Unter den heutigen Einflussfaktoren eines Unternehmens kann nicht mehr jede Eventualität eingeplant werden.

Das Ziel bleibt im Fokus,
während die Ausführung dahin
flexibel bleibt.

**Um besser als die Konkurrenz zu sein,
müssen Unternehmen heute schneller,
umfassender und besser handeln.**

Um besser als die Konkurrenz zu sein,
müssen Unternehmen heute **schneller,**
umfassender und **besser** handeln.

Ideen erdenken

Eine vielfältige, inklusive Kultur erschaffen

Die Verantwortung mit den Mitarbeitenden teilen

Raum und Zeit für neue Ideen schaffen

Ideen umsetzen

Experimentierkultur etablieren

Fehlerkultur etablieren

Mehr Vision, weniger Planung

Fazit

**Kreativität und Business
ergänzen sich hervorragend.**

**Setzt ein Unternehmen
Kreativität richtig ein, kann
es sich deutlich von der
Konkurrenz abheben.**

«Either you innovate or you're in commodity hell. If you do what everybody else does, you have a low-margin business. That's not where we want to be.»

– Sam Palmisano, CEO IBM (2004)

Vielen Dank.

Fabian Künzli

fabian@createshift.ch



Wir unterstützen Startups und Innovationsteams beim
Kreieren und Optimieren von digitalen Produkten.
www.createshift.ch



Connect on LinkedIn
[/fabiankuenzli](#)