

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Einleitung	11
Das große Bild: Spielen Sie mit dem Feuer!	11
Entdeckungsreise zum Kreativen Projektmanagement: Der Ideen-Navigator	14
1 Kreativität: Eine eigenArtige Kultur (er)finden	21
1.1 Kreativität bedeutet Veränderung	22
1.2 Die drei Säulen der kreativen Kultur	24
1.2.1 Die erste Säule: Das kreative Ja	24
1.2.1.1 „Ja“ ist anstrengend	24
1.2.1.2 „Ja“ kann bedrohlich sein	25
1.2.1.3 „Ja“ ist ein Zeitfresser	25
1.2.1.4 „So geht’s nicht!“ – die Mutter aller Killerphrasen	25
1.2.1.5 „Ja“ ist wunderbar wohltuend	26
1.2.2 Die zweite Säule: Ja zur EigenArt	27
1.2.3 Die dritte Säule: Strukturierendes Vorgehen	29
1.3 Der kreative Prozess	30
1.3.1 Die Phasen des kreativen Prozesses	31
1.3.2 Die Sammlungsphase	32
1.3.3 Auf dem Zielband steht eine W-Frage	33
1.3.4 Pause	34
1.3.5 Die kreative Phase	34
1.3.6 Noch eine Pause	36
1.3.7 Die Phase des Ordnen und Bewertens	36
1.3.8 Welche Idee ist die beste?	37
1.3.9 Die Phase der Maßnahmen und Präsentationen	37
1.3.10 Passender Umgang mit den Phasen	38
1.4 Die Signale kreativer Kultur	39
1.4.1 Arbeiten an tabunahen Zonen	41
1.4.2 Danke!	41
1.4.3 Manches geht nur mit Humor	43
1.4.4 Wo Humor hilft	43
1.4.5 Der Ideen-Navigator in der Praxis	44

2	Projektmanagement: Zielen oder treiben lassen?	47
2.1	Projektmanagement pur	47
2.1.1	Ideen brauchen Struktur: Die vier Phasen des Projektes	48
2.1.2	Die Vorbereitung	50
2.1.3	15 Startfragen	51
2.1.4	Der Auftrag: Fragen 1 bis 3	53
2.1.5	Projektziel: Fragen 4 und 5	55
2.1.6	Wie klingt ein Ziel?	57
2.1.7	AuftraggeberIn: Frage 6	64
2.1.8	Grenzen/Eckdaten: Fragen 7 bis 13	65
2.1.9	Hypothesenbildung – Risikoanalyse kreativ: Frage 14	68
2.1.10	Kommunikationsmöglichkeiten: Frage 15	72
2.2	Der Handlungsplan	73
2.3	Projektkontrolle oder das Verhalten nach dem Zieleinlauf	77
2.3.1	Der Navigator als Auswertungsinstrument	82
2.3.2	Die vier Phasen des (kreativen) Projektes	83
2.4	Die Planung	85
2.5	Die Projektsteuerung	89
	Mittelteil: Methoden, Arbeitsblätter, Checklisten	93
	20 Tools von A bis Z	95
1.	Anfängliche Neuigkeitsdiagnose und die Frechdachse	96
2.	Briefing-Board: Aufträge notieren und erspüren	97
3.	CreaM = Creative Meetings	99
4.	Die vier Phasen des kreativen Projektes	100
5.	Die 15 Startfragen	102
6.	Eigentlich naheliegend: Dinge helfen Sinnen	104
7.	Farbenring um die Mindmap	104
8.	George Taboris Klischeeslalom: Recherche und mehr	106
9.	Handlungsplan	108
10.	Inszenieren eines Kick-offs: Einstieg in die Suggestion Weihnachten	111
11.	„Ja“-Checkliste der Kreativen Kultur (Kapitel 1)	112
12.	Kopfstand	113
13.	Liste „Antreiber – Erlaubnis – Empfehlungen“	116
14.	Mentalgymnastik	118
15.	Ordnung in die Ergebnisse bringen: Kärtchen mobilisieren	120
16.	Pausen	120

17.	Redaktionserfolge: eine kreative Sammlung.....	121
18.	SOFT-Analyse	122
19.	Transparentpapier: die neuen Ideen „liegen auf der neuen Ebene“	123
20.	Zeitstrahl: Andocken und Analysieren des temporären Kontextes	124
3	Ideen zum Projekterfolg steuern – Führung und Organisation	127
3.1	Was muss die Leitung können?	127
3.1.1	Führungsaufgabe: Rollen definieren und in der Rolle bleiben	129
3.1.2	Arbeit ermöglichen: Führung verhandeln.....	131
3.1.3	Führungsaufgabe Projektdefinition.....	132
3.1.4	Das magische Dreieck als Verhandlungsinstrument	133
3.2	Mit kreativer Kultur führen – Mut ist gefragt.....	134
3.2.1	Mut zum Regelbruch	134
3.2.2	Führen mit Hirn.....	135
3.2.3	Den Auftrag notieren und erspüren.....	139
3.2.4	CreaM – Projekt-Meeting Creativ	140
3.2.5	Immer wieder einsteigen.....	142
3.3	Durch den kreativen Prozess führen.....	142
3.4	Aus „Schwächen“ werden Stärken: Ressourcenorientierte Projektleitung	146
3.4.1	Antreiber führen und nutzen	147
3.4.2	Die „Erlauber“	153
3.4.3	Die zwei Gesichter der Antreiber	154
3.4.4	Führungsaufgabe: Projekte gegen Un-Kultur schützen	155
3.4.5	Wertschätzung der EigenArt: Der O.-K.-Corral	157
3.4.6	Kreative Projektteams.....	158
3.5	Führungsaufgabe: Projektabschied	160
3.5.1	Nach dem Projekt ist vor dem Projekt – Die kreative Auswertung	163
3.6	Unser Kreativ-Appell an die Projektleitung.....	165
4	Selbstorganisation und Persönlichkeitsentwicklung: Die kreative Person	167
4.1	Die Kunst der EigenArt.....	167
4.1.1	Natürlich sind Sie nicht blind.....	169
4.1.2	Prepared Mind.....	170
4.1.3	Ich brauche Bilder im Kopf.....	171

4.1.4	Mehr Text – für mehr Bilder	171
4.1.5	Mut – oder mit der Angst spielen	173
4.2	Überleben im Projekt – Welche Kompetenzen brauche ich?	175
4.2.1	Ideen – aber immer: Kreative Kompetenz	175
4.2.2	Flow statt Panik: Stresskompetenz	177
4.2.3	Initiieren – reagieren: Statuswechselkompetenz	178
4.2.4	Statuswechsel – nochmal anders.....	180
4.2.5	Spinnen die im Team?! – Kooperationskompetenz.....	183
4.2.6	So bin ich gut! – Selbstorganisationskompetenz	185
4.2.7	30-Minuten-Anleitung zur Selbstorganisation	185
4.3	Gut genug sein – werden – bleiben	187
Epilog	189
	Die Projektinszenierung – eine Annäherung.....	189
	Die Projektinszenierung – ein Drama in drei Akten.....	192
	Dramen brauchen Helden	202
SchlussgeDANKEn	205
Literaturverzeichnis.....		207
Die Autoren.....		211