

Inhalt

Vorwort	10	1.2.2	Vom Kleinen ins Große	44
Vorstellung der Personen	14	1.2.3	Der virtuelle Raum	48
1 Innovationsräume und Kommunikation	20	2	Kreativität und Innovation	50
1.1 Wieso Innovationsräume?	21	2.1	Ein Umfeld für Kreativität erschaffen ..	51
1.1.1 Das Problem des Silodenkens ..	22	2.1.1	Kreativität	51
1.1.2 Zusammenarbeit braucht Raum	29	2.1.2	Menschen sind nur kreativ, wenn sie sich wohlfühlen	53
1.1.2.1 Der soziale Raum	32	2.1.3	Wann sind Menschen am Arbeitsplatz zufrieden? Die Wohlfühlpyramide von Vischer	56
1.1.2.2 Ein Blick auf Arbeitsplätze weltweit	33	2.1.4	Faktoren des Wohlbefindens	62
1.1.2.3 Arbeitsplätze und Recruiting neuer Mitarbeiter	34	2.1.5	Kleine Teams – große Wirkung	67
1.1.3 Können Wissenschaftler das perfekte Büro entwickeln?	36	2.2	Design Thinking	71
1.2 Intelligente neue Raumkonzepte	39	2.2.1	Was ist Design Thinking	71
1.2.1 Vier Arten von Räumen für kreatives Denken	42	2.2.1.1	Design Thinking als Prozess ...	74
		2.2.1.2	Das Design-Thinking-Toolkit ...	76
		2.2.1.3	Das kreative Versprechen von Design Thinking	77
		2.2.2	Die Bedeutung von Räumen im Design Thinking	78

2.3	Innovationsmodelle und deren Einfluss auf Innovationsräume	86	3.2	Sieben Prinzipien für Innovationsräume	117
2.3.1	Steelcase-Innovationsmodelle	87	3.2.1	Form follows function	118
2.4	Zusammenarbeit und Wissensarbeit ..	93	3.2.2	Struktur versus Chaos	118
2.4.1	Wissensaufbau als Spirale	96	3.2.3	Räume formen Image – Marke sichtbar machen und Werte spiegeln	119
2.4.2	Loop Learning	99	3.2.4	Mitgestaltung	120
3	Grundlagen und Prinzipien	102	3.2.5	Psychologische Sicherheit	121
3.1	Grundlagenwissen	103	3.2.6	Analog versus digital	121
3.1.1	Licht (Fenster und Leuchten) ..	103	3.2.7	Tradition und Moderne – Berücksichtigung von Generationen	124
3.1.1.1	Achten Sie auf helle Räume	103	4	Anwendung in der Praxis	130
3.1.1.2	Wählen Sie die Beleuchtung bewusst	108	4.1	Planung – Vorgehen	134
3.1.2	Decken, Wände und Boden	109	4.2	Ebene Arbeitsplatz	136
3.1.3	Schall	110	4.2.1	Dein Büro gestalten	138
3.1.3.1	Was ist nun die perfekte Nachhallzeit?	111	4.2.2	Ablenkung am Arbeitsplatz	139
3.1.3.2	Nachhallzeiten messen	112	4.2.3	Exkurs Home-Office	140
3.1.3.3	Empfohlene Nachhallzeiten	113	4.3	Ebene Meeting-Raum	144
3.1.3.4	So verbessern Sie die Akustik in Ihrem Innovationsraum	114	4.3.1	Gestaltung eines Innovationsraums	146

4.3.2	Grundfläche	149	4.4.2	Die Geschichte, die ein Unternehmen erzählt, wenn du es betrittst	197
4.3.2.1	Gibt es den idealen Grundriss?	149	4.4.3	Neue Arbeit: weniger Hierarchie, mehr Flexibilität ..	205
4.3.2.2	Wie viel Raum benötigen Sie?	152	4.4.3.1	Das neue Modell der Heterarchie	207
4.3.2.3	Offene Räume und Rückzugsmöglichkeiten	152	4.4.4	Räume für flexible Unternehmenskulturen	210
4.3.2.4	Beispiele funktionierender Grundrisse	153	4.4.5	Räume von Führungskräften ..	212
4.3.3	Möbel zum Sitzen und Stehen	158	4.4.6	Entwickeln Sie die Räume auch im Hinblick auf Besucher und mobile Mitarbeitende	212
4.3.3.1	Regel Nummer 1: Ideen wollen rollen	160	4.4.7	Nutzungsszenarien mit Checklisten	213
4.3.3.2	Regel Nummer 2: Ideen möchten stehen	161	4.4.7.1	Empfang	213
4.3.3.3	Produktbeispiele Sitz- und Steh-Tische	167	4.4.7.2	Cafeteria	214
4.3.4	Moderationsmöbel	169	4.4.7.3	Workshop-Bereich	218
4.3.5	Technik	174	4.4.7.4	Präsentationsbühne	225
4.3.5.1	Welche Technik Sie wann sinnvoll einsetzen	176	4.4.7.5	Meetingboxen	230
4.3.6	Virtuelle Realität	181	4.4.7.6	Arbeitsplatz (Co-Working, einzelne Plätze, fix und flexibel) ..	231
4.4	Ebene Unternehmen	185	4.4.7.7	Frischlufbereich	235
4.4.1	Was Unternehmenskultur mit Räumen zu tun hat	186			

4.4.7.8 Bibliothek	236	5 Literaturverzeichnis	248
4.4.7.9 Prototyping-Raum und Lager ..	238		
4.4.7.10 Verschiedene Zonen	240	6 Index	252
4.5 Ausblick/Ebene Stadt-Land- Nation-Welt	241		

Diese Leseprobe haben Sie beim
 edv-buchversand.de heruntergeladen.
Das Buch können Sie online in unserem
Shop bestellen.

[Hier zum Shop](#)