

## Ideenfindung

### Welche Infos gibt es hier?

Hier gibt es Antworten auf die Frage, was eine Innovation ist - mit Beispielen für innovative Geschäftsideen. Sie erhalten Tipps, wie man auf eine gute (Geschäfts-) Idee kommen kann und erfahren, was nachhaltiges Wirtschaften bedeutet. Nicht zuletzt erfahren Sie in diesem Haus, wie Sie eine Erfindung und geistiges Eigentum schützen können.



## Ideenfindung

### Beispiele für Innovationen



#### Beispiel aus dem Sektor Industrie

Füße schwitzen. In einem Jahr können die Füße bis zu hundert Litern Schweiß abgeben. Der Schweiß wird von den Schuhen aufgesogen und verursacht unangenehme Gerüche. Was tun? Mario Moretti Polegato hatte eine innovative Idee: Er machte Löcher in die Schuhsohle – diese Idee war Grundlage für sein innovatives Produkt: „Schuhe, die atmen.“ [Geox](#).

#### Beispiel aus dem Sektor Handel

Es begann 1978, als aus den USA eine neue Sportwelle nach Deutschland geschwappt war: das Skateboarden. Die Bretter kamen aus den USA. Titus Dittmann, Sportlehrer und selbst leidenschaftlicher Boarder, holte die Bretter nach Deutschland. Er hängte den Lehrerberuf an den Nagel und gründete Titus als kleinen Shop und machte die größte Skateboard- Handelskette Europas daraus: [Titus](#)



#### Beispiel aus dem Sektor Dienstleistung

Ein Flohmarkt, auf dem jeder kaufen und verkaufen kann und das ohne, dass man aus dem Haus gehen muss? Ein Flohmarkt, wo man online stöbern kann - vor 15 Jahren klang diese Idee von Pierre [Omidyar](#) noch sehr utopisch. Doch er hat seine Idee als Internetauktionenhaus umgesetzt und eBay gegründet.

## Ideenfindung

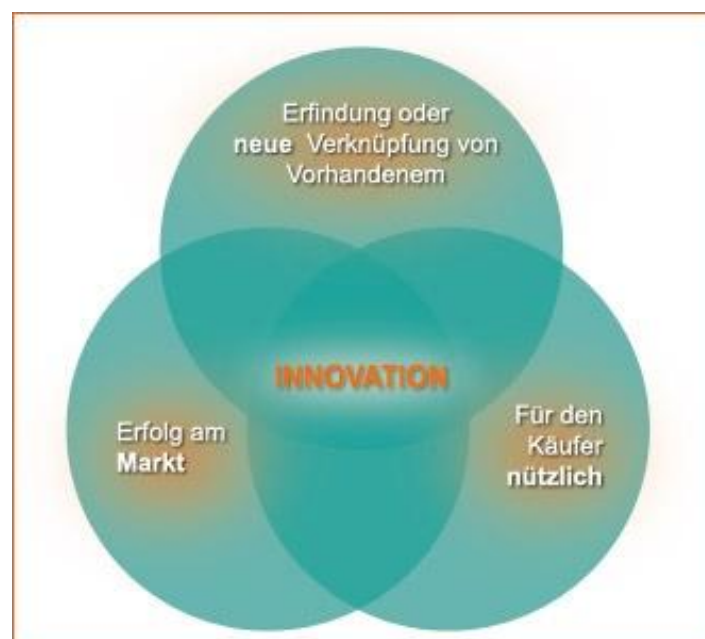
### Innovation - was ist das?

*“Eine Innovation ist die erfolgreiche Durchsetzung einer technischen oder organisatorischen Neuerung, nicht allein ihre Erfindung.”* (Joseph Schumpeter, 1883-1950)

Innovation ist ein neues Verfahren, ein neues Produkt, neue Prozesse, eine neue Dienstleistung oder eine neue Technologie. Eine Innovation kann man nicht kaufen und dann bei sich einführen. Innovation ist etwas, was in Unternehmen zur Marktreife entwickelt wird. Wie beispielsweise die Einführung der Fließband- Produktion bei [Ford](#). Eine Innovation ist nicht nur die Einführung von etwas Neuem, sondern die Einführung von etwas Neuem, das für den Nutzer wertvoll ist. Innovationen sind die Eintrittskarte in die Märkte von morgen.

Im Gegensatz zu einer Erfindung, die immer eine technische Neuerung ist, kann eine Innovation auch auf der Verknüpfung oder der neuen Anwendung von Vorhandenem beruhen. Beispiel [Goodyear](#).

Kurz gesagt: **Innovation bezeichnet sämtliche Phasen einer Neuerung von der Idee bis zu deren Umsetzung.**



## Ideenfindung

### Cross- Innovation

Innovationen finden häufig jenseits der eigenen Branchengrenzen statt, das nennt man Cross-Innovation.

#### Beispiele für Cross- Innovationen:

- **Textilindustrie und Solarbranche:** Der Textilhersteller Triumph hat in Spanien den nach eigenen Angaben ersten kommerziellen Solar- Badeanzug der Welt vorgestellt. Er soll durch die integrierten Solarzellen in der Lage sein, bis zu vier Watt Strom zu erzeugen. Über einen integrierten USB-Stecker kann der Badeanzug schließlich genutzt werden, um Elektrogeräte wie MP3-Player oder Handys direkt am Pool oder Strand mit Energie zu versorgen. Für die technische Umsetzung konnte Triumph den Solarhersteller Conergy [www.conergy.com](http://www.conergy.com) gewinnen.



Das Foto zeigt eine Jacke mit integrierten Solarzellen, die zum Beispiel ausreichen sollen, das Handy aufzuladen. - Der Entwurf stammt von Studenten der Hochschule Pforzheim, Studiengang Modedesign.



- **Rechtswissenschaft und Gastronomie:** Bei „Legal Grind“ kombiniert der Jurist Jeffrey J. Hughes entspannte Kaffeehaus-Kultur mit juristischer Hilfe. [www.legalgrind.com](http://www.legalgrind.com).

- **Sport und Musik:** Der Computerhersteller Apple und der Sportartikelhersteller Nike entwickelten gemeinsam das «Nike +iPod Sport Kit». Dabei handelt es sich um einen Sensor für den Laufschuh und einen Empfänger für den iPod. Das Set verbindet drahtlos Schuh mit Abspielgerät und zeigt dem Läufer auf dem iPod- Bildschirm aktuelle Daten wie zurückgelegte Strecke, Laufzeit, Geschwindigkeit und verbrannte Kalorien an. «Viele Menschen möchten beim Joggen Musik hören, deshalb haben wir unseren Musikplayer mit dem Laufschuh verbunden», berichtet Apple- Sprecher Georg Albrecht.

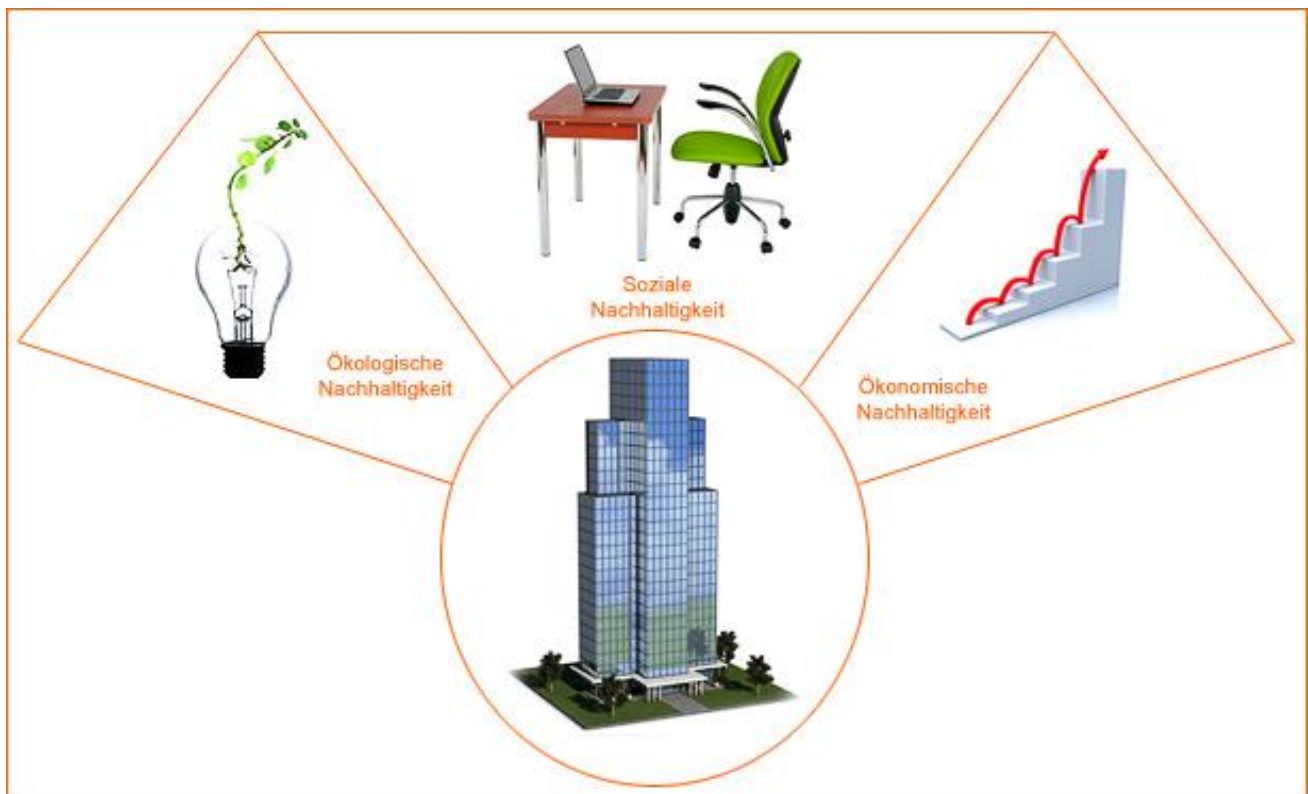


## Ideenfindung

### Nachhaltigkeit - langfristig erfolgreicher

Nachhaltigkeit hat immer etwas mit Langfristigkeit, Gerechtigkeit und einem Blick für das Ganze zu tun. Nachhaltige wirtschaftliche Entwicklung heißt, Umweltgesichtspunkte gleichberechtigt mit sozialen und wirtschaftlichen Gesichtspunkten zu berücksichtigen.

Nachhaltig und damit zukunftsfähig wirtschaften bedeutet also: Wir müssen Entscheidungen heute daran orientieren, dass wir unseren Kindern und Enkelkindern ein intaktes ökologisches, soziales und ökonomisches Gefüge hinterlassen. Das Eine ist ohne das Andere nicht zu haben. Deshalb wird auch beim "Jugend gründet"- Planspiel die Nachhaltigkeit von Entscheidungen belohnt.



## Ideenfindung

### Am Anfang steht die Idee

Eine gute Idee ist die Grundlage - für eine Unternehmensgründung. Auch "Jugend gründet" beginnt mit dem Finden einer guten Idee. Mit dieser Idee wird der Businessplan erstellt. Und der Businessplan wiederum ist die Grundlage für das virtuelle Unternehmen, das beim Planspiel zum Erfolg geführt werden soll.



Manche wissen von Anfang an ganz genau, mit welcher Produktidee sie in den „Jugend gründet“- Wettbewerb starten wollen. Andere haben noch keine Idee für ein innovatives Produkt. Was tun? Wie kommt man auf eine gute Idee?

Am Besten geht man strukturiert vor, betrachtet zuerst seinen persönlichen Bereich. Gibt es dort Verbesserungspotenziale? Gibt es ein Problem? Wie könnte die Lösung aussehen? Gibt es einen Bereich, der Sie nervt? Was könnte getan werden, um das abzustellen. Gibt es in der Schule, im Ausbildungsbetrieb, bei den Eltern, im Verein, in der Stadt, im Land oder sonst irgendwo auf der Welt Dinge, die gebraucht werden könnten, um die Arbeit zu erleichtern, Energie einzusparen, das Leben zu verbessern, oder, oder...



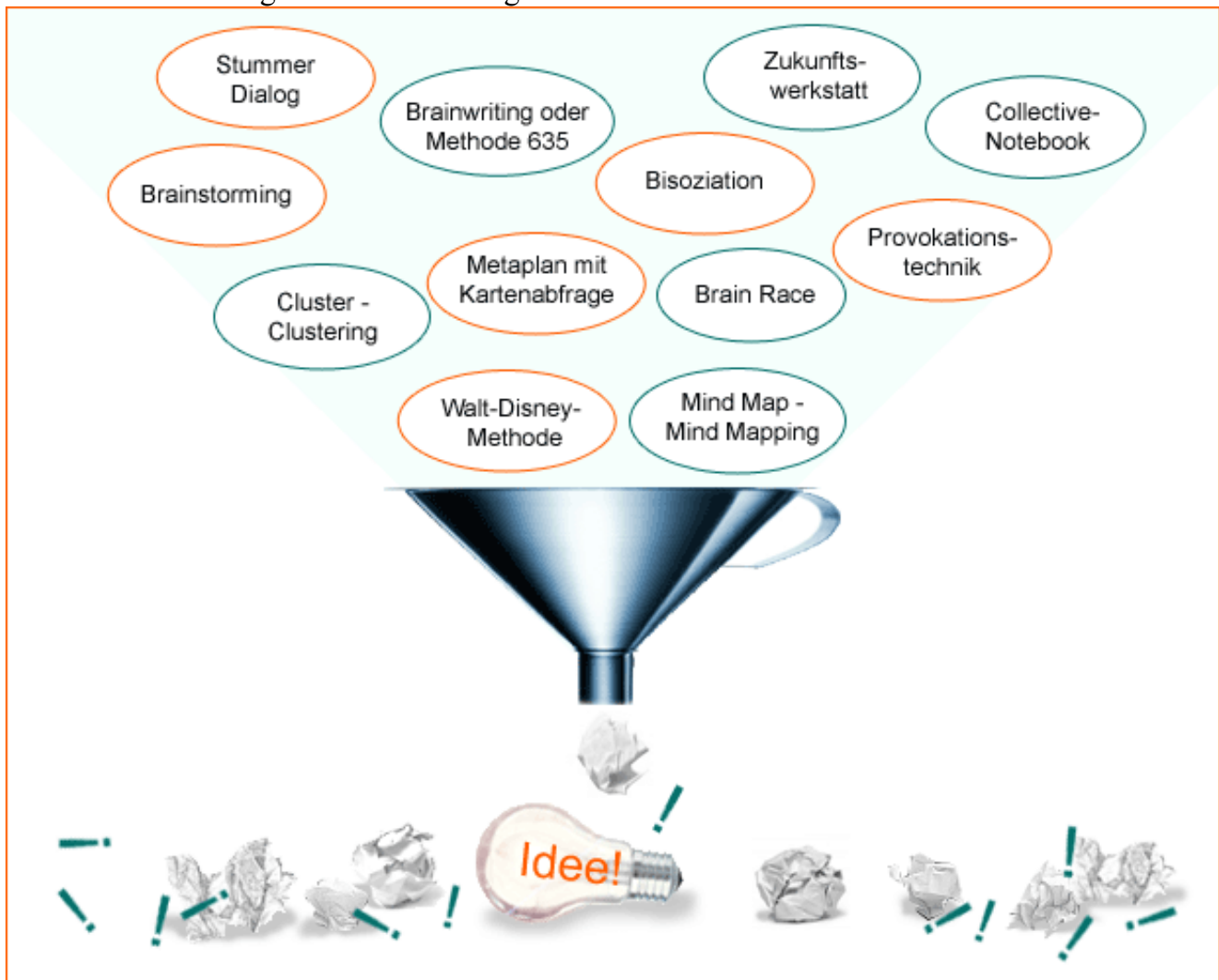
Manchmal sind die utopischsten Ideen der Grundstein für eine neue Erfindung, manchmal liegt die Innovation in einem Detail. Gemeinsam im Team geht die Ideenfindung oft leichter. Als Anregung hat das „Jugend gründet“- Team hier ein paar bekannte und weniger bekannte Methoden aufgeschrieben, wie man systematisch gute Ideen ernten kann.

# Ideenfindung

## Methoden zur Ideenfindung

Wie kommt man auf eine gute Idee? Gute Ideen sind so selten wie ein vierblättriges Kleeblatt. Aber genauso wie ein vierblättrigen Kleeblatt vom Gärtner vermehrt werden kann, so können auch gute Ideen mit ein bisschen Vorbereitung vermehrt und geerntet werden.

Alle unten genannten Methoden zur Ideenfindung sind auch im Downloadbereich für Teilnehmer in einer gesamten Auflistung als PDF abrufbar.





## Ideenfindung

### Exkurs: Methode zur Ideenfindung

#### Stummer Dialog

Der Name sagt es: Bei einem stummen Dialog wird nicht gesprochen.

Die Teilnehmenden erhalten ein großes Blatt Papier, auf dem in der Mitte ein Begriff steht, z.B. „Umweltschutz“. Diejenigen, denen dazu ein Gedanke einfällt, ergänzen ihn auf dem gleichen Blatt. Es schreibt immer nur einer der Teilnehmenden. Auch zu den Gedanken der anderen können weitere Assoziationen notiert werden. So entstehen Gedankenketten.

Anschließend diskutiert die Gruppe die Ergebnisse. Die Ergebnisse werden thematisch sortiert und gewichtet. Sie bilden die Basis für die weitere Arbeit.



## Ideenfindung

### Exkurs: Methode zur Ideenfindung

#### Brainstorming

Der Klassiker unter den kreativen Lernstrategien in kleinen Gruppen. Eine Brainstorming- Runde sollte sich aus 5 bis 8 Teilnehmern zusammensetzen. Die Sitzung sollte eine Dauer von ca. 30 Minuten nicht überschreiten, da sie sonst ineffektiv wird. Vor dem Start müssen sowohl die Rolle des Moderators als auch die des Schriftführers festgelegt werden, damit die Sitzung strukturiert und effektiv ablaufen kann.

Der Moderator bzw. die Moderatorin erläutert zunächst das Problem oder die Fragestellung. Er/ sie soll verhindern, dass die Teilnehmer vom Thema abschweifen, sich einander kritisieren oder unterbrechen oder das Gespräch ins Stocken gerät.

Die Aufgabe des Schriftführers besteht darin, die Ideen der einzelnen Teilnehmer zu protokollieren. Dazu kann er/ sie als Hilfsmittel Notizzettel, Karteikarten, Flipcharts oder einen Tageslichtprojektor benutzen, so dass alle Teilnehmer das Wachsen der Ideensammlung mitverfolgen können.

Am Ende einer Brainstorming- Sitzung wird das Protokoll ausgewertet. Dabei bietet es sich an, alle Gedanken bestimmten Oberthemen zuzuordnen. Auf diese Weise wird die Ideensammlung strukturiert und überschaubar.



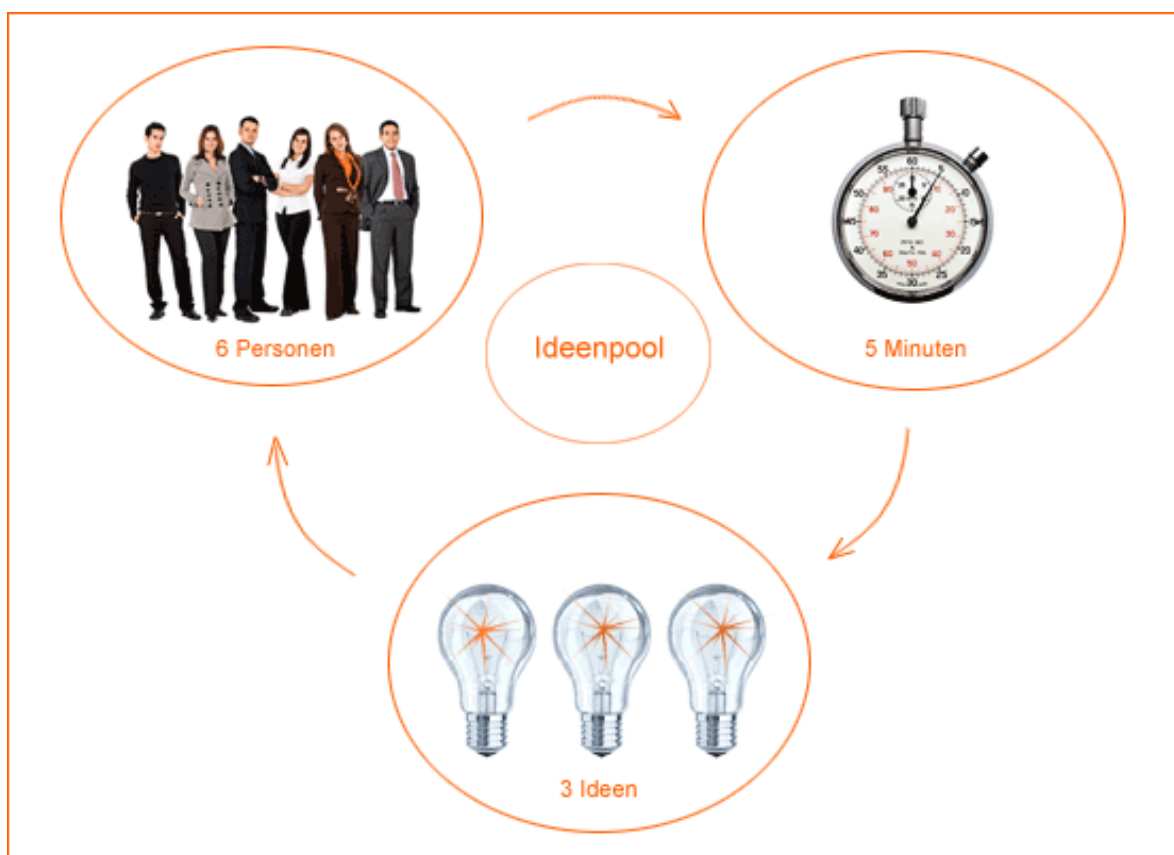
**Verhaltensregeln:** Jeder Vorschlag, jede Idee ist willkommen. Die Ideen sollten schnell geäußert werden, dies motiviert die anderen Gruppenmitglieder. Ideen sollten nicht im Kopf geprüft sondern einfach ausgesprochen werden. Dabei geht es erstmal nicht um die Qualität der Vorschläge sondern um eine Vielzahl. Jeder darf Ideen der anderen weiterentwickeln. Ideen anderer dürfe nicht kritisiert werden, weder verbal noch durch Mimik oder Gestik.

# Ideenfindung

## Exkurs: Methode zur Ideenfindung

### Methode 635 - Brainwriting

635 steht für 6 Teilnehmer, je 3 Ideen, 5 Mal weiterreichen.



Brainwriting ist die schriftliche Form des Brainstormings. Im Gegensatz zum Brainstorming werden die Ideen jedoch nicht laut ausgesprochen, sondern von jedem Teilnehmer auf ein Stück Papier geschrieben. Wie auch beim Brainstorming sollten 30 Minuten nicht überschritten werden.

Zunächst wird gemeinsam die Problemstellung definiert. Dabei kann es sinnvoll sein, mit einem Fragesatz zu arbeiten, z. B.: „Welches Problem soll mit unserem Hightech- Produkt gelöst werden?“ Anschließend erhält jeder Gruppenteilnehmer ein Blatt Papier, das in drei senkrechte Spalten und sechs waagerechte Reihen aufgeteilt wird. Nun schreibt jeder Teilnehmer in die erste Reihe pro Kästchen jeweils eine Idee zu dieser Problemstellung auf. Dann wird das Blatt an den Sitznachbarn zur rechten Seite weitergegeben. Auf das Blatt, welches man von seinem Nachbarn zur Linken erhält, schreibt man dann wiederum neue Ideen.

Dieser Vorgang wird fünfmal wiederholt. Auf diese Weise kommt eine Vielzahl von schriftlich festgehaltenen Ideen zusammen. Ist der Vorgang abgeschlossen, werden in der Gruppe gemeinsam die besten oder interessantesten Ideen herausgeschrieben und diskutiert.

# Ideenfindung

## Exkurs: Methode zur Ideenfindung

### Cluster - Clustering

Auf ein leeres Blatt wird ein Begriff geschrieben und mit einem Kreis versehen. Um dieses Kernwort herum notieren alle Beteiligten dazu spontan ihre Assoziationen.

In Frage kommen einzelne Wörter, aber auch Satzteile oder Zitate wie „Mobilität“, „Kriechen wie eine Schnecke“ oder „Sicherheit“. Aus diesen Assoziationen werden neue Schlüsselbegriffe ausgewählt und miteinander über Linien verbunden. So entstehen Assoziationsketten (Cluster). Diese Cluster können dann die Grundlage für eine weitere Vertiefung von Gedanken und Ideen bilden.



# Ideenfindung

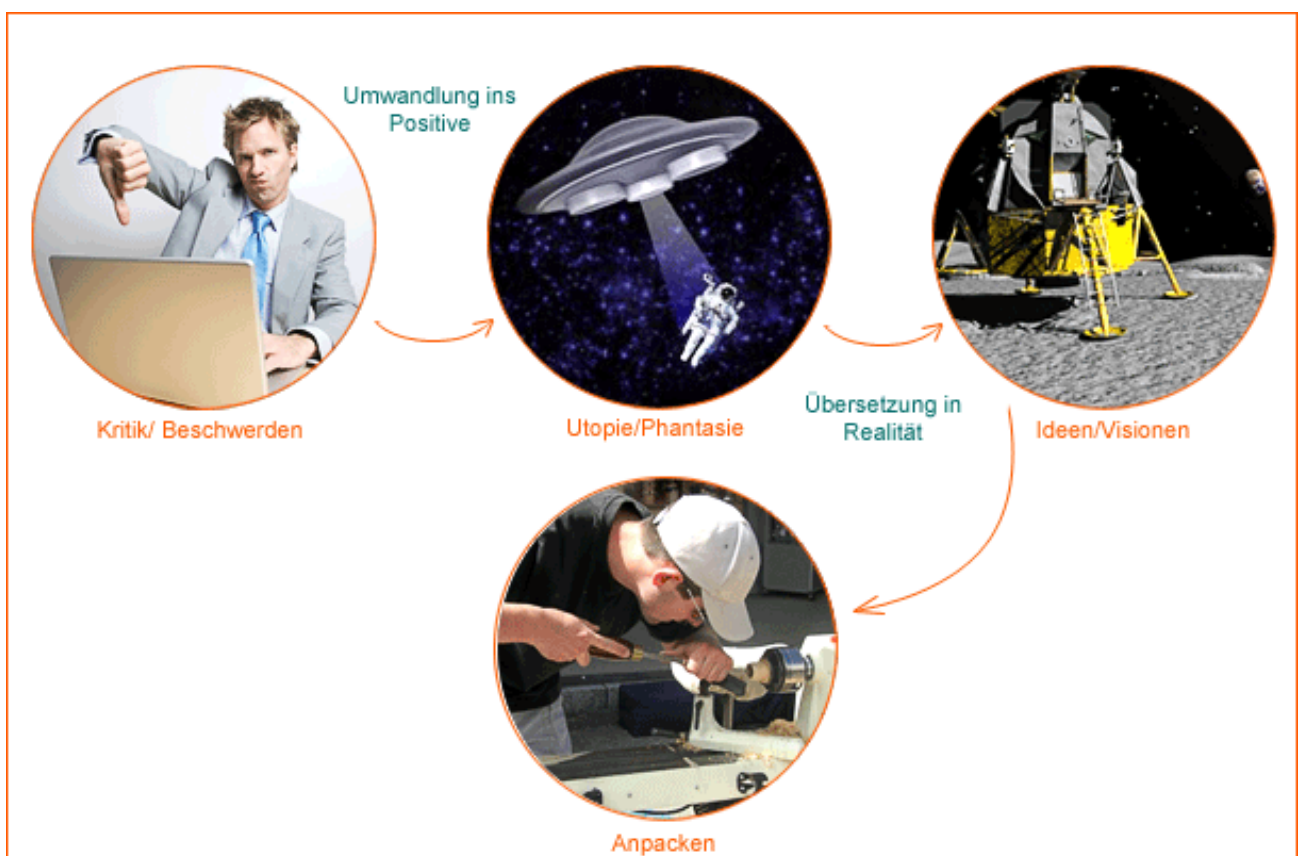
## Exkurs: Methode zur Ideenfindung

### Zukunftswerkstatt

Die Teilnehmenden sammeln Kritik und Beschwerden zu einem gewählten Thema (Kritikphase). Beispiel: Das Thema ist „Wasserverschwendung im Haushalt“. Die Kritik lautet „Trinkwasser wird als Toilettenspülung benutzt.“

Die Ergebnisse werden thematisch geordnet. Nun folgt die positive Umformulierung der festgestellten Kritikpunkte, aus denen die Teilnehmer Zukunftswünsche und Utopien im Rahmen einer Zeitreise entwickeln (Visions- oder Phantasiephase).

Einige davon werden zur Umsetzung ausgewählt. Schließlich wird von den Zukunftsvisionen in Teilschritten in die Gegenwart (Realisierungs- oder Umsetzungsphase) zurückgegangen und konkrete Maßnahmen zur Umsetzung entwickelt.

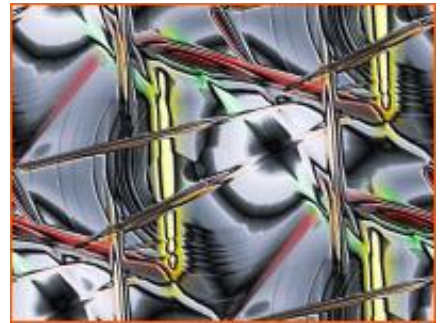


## Ideenfindung

### Exkurs: Methode zur Ideenfindung

#### Bisoziation

Bisoziation bezeichnet den kreativen Vorgang der Verknüpfung von Begriffen, Bildern oder Vorstellungen aus unterschiedlichen begrifflichen Bezugsrahmen. Während die Assoziation gedankliche Verknüpfungen auf einer Ebene bezeichnet, verbindet die Bisoziation Begriffe und Dinge miteinander, die nach dem üblichen Denken nicht zusammen gehören.



Eine Gruppe betrachtet fünf Bilder, die mit der eigentlichen Problemstellung (bzw. dem eigentlichen Thema) nichts zu tun haben. Beispielsweise werden reale oder abstrakte Bilder eines bekannten Malers betrachtet.

Jeder Teilnehmer versucht die vorher genannte Fragestellung mit Aspekten oder Ausschnitten der Bilder zu assoziieren und schreibt seine durch die Bilder angeregten Ideen auf. Anstelle von abstrakten Bildern können auch Fotoalben oder Filme angeschaut, Musik gehört, Zeitungsartikel gelesen werden, usw. Die Ideen werden im Anschluss gesammelt und diskutiert.

# Ideenfindung

## Exkurs: Methode zur Ideenfindung

### Metaplan mit Kartenabfrage

Die Teilnehmenden erhalten Moderationskarten. Die Anzahl der Karten pro Person kann vorgegeben werden. Auf jede Karte notieren die Beteiligten einen Gedanken zum Thema, maximal sieben Wörter pro Karte. Die Karten werden eingesammelt, falls nötig erläutert und an einer Wandtafel/ Stellwand thematisch nach Oberbegriffen geordnet. Unterschiedliche Formen und/ oder Farben der Karten können auf verschiedene Bedeutungen hinweisen. So entsteht ein übersichtliches, inhaltlich strukturiertes Bild vom Thema, welches zugleich Ausgangspunkt für eine Vertiefung des Themas sein kann.





## Ideenfindung

### Exkurs: Methode zur Ideenfindung

#### Walt- Disney- Methode

Die Teilnehmer schlüpfen in vier Rollen: Träumer (Visionär, Ideenlieferant), Realist (Tatsachenmensch, Macher), Kritiker (Qualitäts- Manager, Fragensteller) und Neutrale (Beobachter, Berater). Die Stühle der Teilnehmer werden mit diesen Rollen markiert, so dass jeder immer die Rolle der anderen erkennen kann.

Die Gruppe diskutiert ein Problem. Jeder Teilnehmer argumentiert strikt in der Rolle, die er/ sie gerade einnimmt. Nach einer vorher festgelegten Zeit werden die Plätze getauscht.

Die Standpunkte der Teilnehmer und damit die Argumente der Einzelnen ändern sich. Das Problem wird erneut diskutiert. Die Plätze werden so lange getauscht, bis jeder Teilnehmer das Problem aus allen vier Rollen diskutiert hat. Die Ergebnisse werden im Anschluss gemeinsam ausgewertet.



## Ideenfindung

### Exkurs: Methode zur Ideenfindung



#### Collective- Notebook

Bei dieser Technik müssen die Teilnehmer nicht zur gleichen Zeit am gleichen Ort Ideen sammeln. Jeder Teilnehmer erhält den Auftrag, zu einem Problem oder einem Thema über einen bestimmten Zeitraum (z.B. zwei Wochen) seine Ideen und Gedanken schriftlich festzuhalten.

Dazu wird ein Notizblock genutzt, der auf den ersten Seiten eine Beschreibung der Problemstellung enthält. Die Teilnehmer sollten den Notizblock nach Möglichkeit immer bei sich tragen, um auch spontan auftretende Einfälle festhalten zu können. Die Ideen werden dann gemeinsam ausgewertet.

# Ideenfindung

## Exkurs: Methode zur Ideenfindung

### Provokationstechnik

Für die Ideenfindung werden Provokationen benutzt, um das Denken aus den gewohnten Bahnen zu werfen. Annahmen und Erfahrungen werden gezielt in Frage gestellt. Provokationen können bloße Zufallsbegriffe sein oder aber gezielt konstruierte Verfälschungen von Fakten oder Expertenwissen.

Provokationen sind nie als Aussagen gemeint, die wahr oder falsch sein können. Vielmehr sollen sie als Anregungen dienen - als Trittsteine zu neuen Ideen.

**Beispiel:** „Auf den Straßen in der Stadt X gibt es keine Unfälle“ oder „Auf dem Mars wachsen Apfelbäume“. Würde man sie als normale Aussagen behandeln, bestünde die Gefahr, dass sie unerwünschte Diskussionen auslösen oder auf Ablehnung stoßen. Am einfachsten kann man vermeiden, dass über den Wahrheitsgehalt von Provokation diskutiert wird, indem man "Was wäre, wenn...? voranstellt. Also: „Was wäre, wenn es auf den Straßen in X keine Unfälle mehr geben würde?“ „Was wäre, wenn auf dem Mars Apfelbäume wachsen würden?“



## Ideenfindung

### Exkurs: Methode zur Ideenfindung

#### Brain Race

Im Gegensatz zur Schule heißt es hier: **Erst schreiben, dann denken**. Um dahin zu kommen, braucht man einen langen Gang oder ein großes Zimmer. Zwei Stationen sollten mindestens zehn Meter auseinander liegen.

An der einen Station schreiben die Teilnehmer zwei (oder mehr) Ideen auf ein Arbeitsblatt. Mit diesem Blatt rennen sie zur anderen Station, wo der Moderator wartet. Für jede Idee bekommen die Teilnehmer einen Stempel (oder einen Haken, ein Sternchen, ...) vom Moderator. Danach geht es wieder zurück zur ersten Station, wo wieder zwei (oder mehr) Ideen aufgeschrieben werden. Wer nach einer festgelegten Zeit die meisten Stempel (oder Haken, oder Sternchen, ...) hat, bekommt eine Tafel Schokolade (o.ä.). Gemeinsam werden die Ideen ausgewertet.



# Ideenfindung

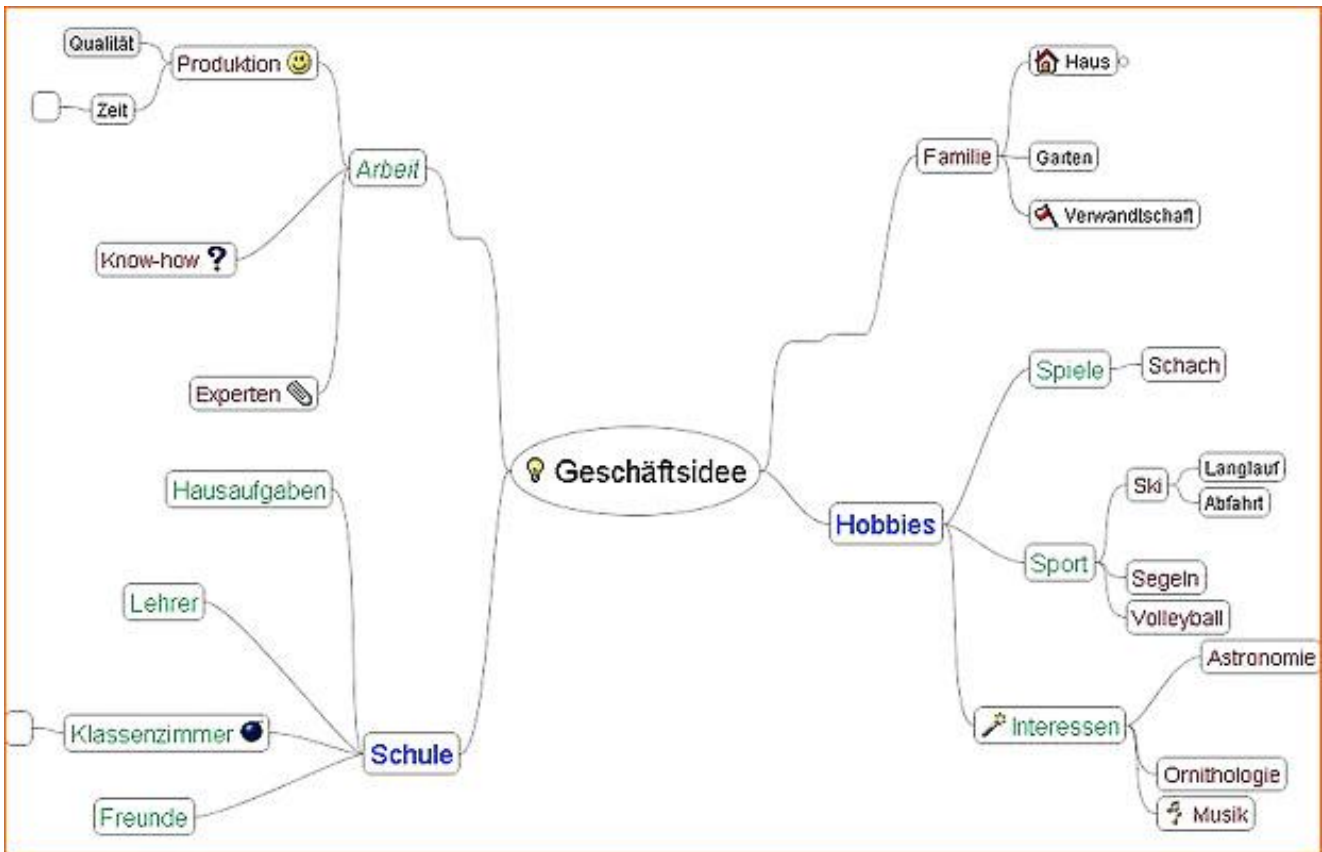
## Exkurs: Methode zur Ideenfindung

### Mind Map - Mind Mapping

Ein zentraler Begriff, z. B. „Jugendkultur“, wird auf einem großen Blatt Papier in die Mitte geschrieben. Von diesem Begriff gehen dann die dazu entstehenden Gedanken (die Hauptäste) ab, z.B. „Musik“, „Computerspiele“ oder „Film“. Weitere Verästelungen (die Unteräste) beschreiben rangniedere Gedanken. So zweigen von „Musik“ dann z. B. „downloaden“ und „unterwegs“ ab.

Auf allen Ästen steht jeweils nur ein Begriff. Jede Linie muss mit einer anderen Linie verbunden sein. So werden die Ideen bereits während des Sammelns geordnet. Statt eines zentralen Begriffs können auch aussagekräftige Symbole oder Bilder verwendet werden. Die Ergebnisse werden gemeinsam ausgewertet.

Mind Mapping beansprucht beide Gehirnhälften, somit kann das Gehirn optimal genutzt werden.



## Ideenfindung

### Schutzrechte

Bei der Erstellung des Businessplans bei „Jugend gründet“ ist Ihnen eine tolle Geschäftsidee eingefallen? Jetzt haben Sie Sorge, dass Ihnen diese Idee ein Anderer vor der Nase wegschnappt und ohne Sie vermarktet? Dann sollten Sie darüber nachdenken, ob Sie Ihre Idee schützen lassen wollen. Sie wissen nicht wie?

Grundsätzlich gibt es folgende Möglichkeiten zum Schutz von Produkt- und Geschäftsideen - ein Klick auf das entsprechenden Buch unten führt weiter:



### Tipp:

Im Rahmen des bundesweiten SIGNO- Netzwerkes bietet „Jugend gründet“ in Kooperation mit dem Steinbeis- Transferzentrum Infothek in Villingen- Schwenningen allen interessierten „Jugend gründet“- Teilnehmern eine kostenlose Erfinderfachauskunft an. Bis zu vier Stunden können Sie sich beraten lassen. Schreiben Sie bitte einfach kurz, worum es geht an [info@jugend-gruendet.de](mailto:info@jugend-gruendet.de).

## Ideenfindung

### Exkurs: Schutzrechte

#### Schutz von Betriebs- und Geschäftsgeheimnissen

Nehmen wir zum Beispiel Coca-Cola. Das Getränk besteht aus einer bestimmten Rezeptur. Kann diese Rezeptur gesetzlich geschützt werden? Die Antwort ist nein!

Rezepturen gehören zu Betriebs- und Geschäftsgeheimnissen, die am Besten im Safe aufbewahrt werden. Sie sollten sorgfältig und für Dritte unzugänglich aufbewahrt werden. Zu den Betriebs- und Geschäftsgeheimnissen gehören Strategiepapiere, Entwicklungskonzepte, Rezepturen, Forschungsunterlagen etc.



## Ideenfindung

### Exkurs: Schutzrechte

#### Schutz von Markennamen

Eine der bekanntesten Marken überhaupt und weltweit ein Begriff ist die Marke Coca-Cola. Hätte der Markenname von Coca-Cola auch „Eins“ oder „1“ heißen können? Die Antwort ist nein!

Markennamen genießen nach Beantragung den gesetzlichen Schutz, wenn sie geeignet sind, Waren oder Dienstleistungen eines Unternehmens von denjenigen anderer Unternehmen zu unterscheiden. Unter die Marke fallen z.B. alle Zeichen, insbesondere Wörter einschließlich Personennamen, Abbildungen, Buchstaben, Zahlen, Hörzeichen, dreidimensionale Gestaltungen einschließlich der Form einer Ware oder ihrer Verpackung usw.



**Keinen Schutz** gewährt man bei Wörtern, Zeichen und Zahlen, die im allgemeinen Sprachgebrauch üblich sind (z.B. die Marke „Computer“).

Eine Marke muss nichts Neues sein. Sie kann auch dann angemeldet werden, wenn sie der Öffentlichkeit bereits bekannt ist. Voraussetzung ist, dass noch kein anderer diese Marke schützen wollte. Marken haben eine Laufzeit von zehn Jahren.



## Ideenfindung

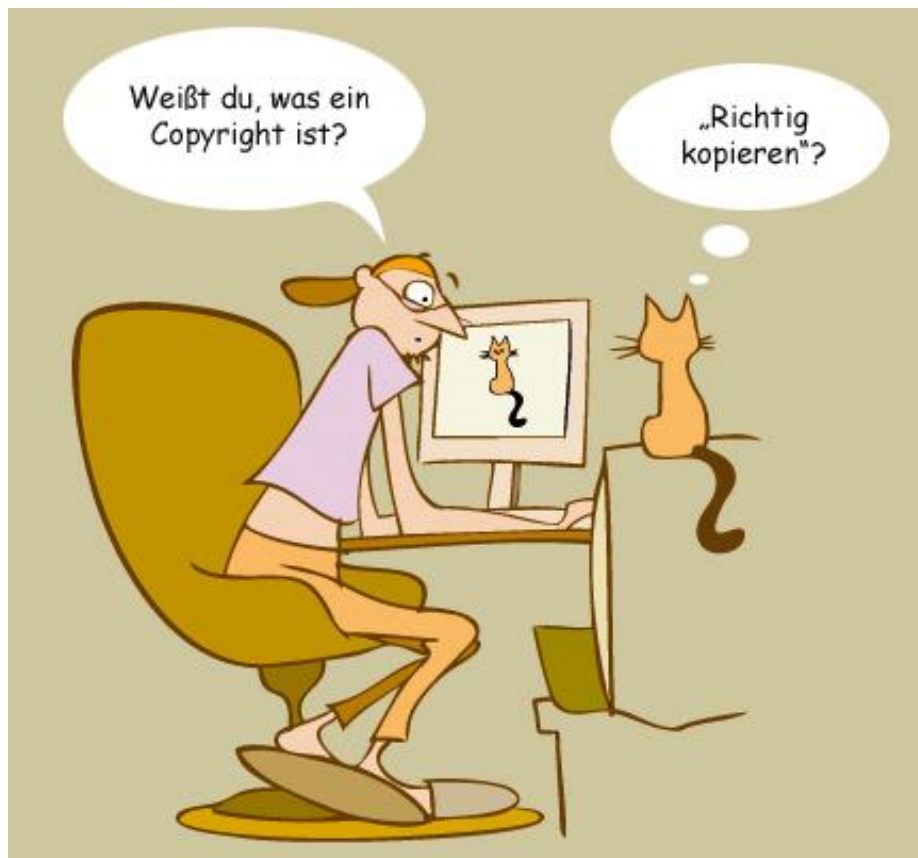
### Exkurs: Schutzrechte

#### Schutz von geistigem Eigentum

Durch **Urheberrechtsschutz** können Darstellungen wissenschaftlicher und technischer Art (EDV- Programme, Zeichnungen, Pläne, Karten, Skizzen, Tabellen und plastische Darstellungen) geschützt werden.

Das Urheberrecht beginnt mit der Schaffung des Werkes. Eine Anmeldung oder Hinterlegung ist nicht erforderlich. Hinweise auf das Schutzrecht drücken die Formulierung "Urheberrechtlich geschützt" oder das Copyright- Zeichen © (ergänzt durch den Namen des Urhebers und die Jahresangabe) aus. Das Urheberrecht ist vererblich, erlischt allerdings 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers.

In letzter Zeit ist das Urheberrecht durch das Internet in die Diskussion geraten. Durch Internetdienste wie die Google- Buchsuche, digitale Bibliotheken sowie Musik- und Filmpiraterie wurde der Zugang zu urheberrechtlich geschützten Inhalten deutlich vereinfacht. Das Urheberrecht wird sich durch das Internet voraussichtlich dramatisch verändern.



## Ideenfindung

### Exkurs: Schutzrechte

#### Schutz von Erfindungen - Patente

Eine Erfindung ist die technische Lösung eines Problems. Das alleinige Recht an der Nutzung einer Erfindung wird durch Patente erlangt. Die Anmeldung zum Patent ist an mehrere Bedingungen geknüpft:

**Neuheit:** Eine Neuheit für das Patentrecht besteht nur dann, wenn zum Zeitpunkt der Anmeldung einer Erfindung der Öffentlichkeit noch nichts über die Erfindung bekannt geworden ist. Dies bezieht sich auch auf Vorträge, Veröffentlichungen und eine offizielle Benutzung. Ist dieses Kriterium nicht erfüllt, so gehört die Erfindung schon zum so genannten Stand der Technik. Entscheidend ist dabei der Anmeldetag beim Patentamt.

**Erfindung:** Für die Anmeldung beim Patentamt muss eine erfinderische Tätigkeit vorausgegangen sein. Hiermit soll verhindert werden, dass für jede geringfügig technisch veränderte Anwendungsmöglichkeit eine Patentanmeldung bearbeitet werden muss. Die „Erfindungshöhe“ ist dann erreicht, wenn ein Experte mit Hilfe vorhandener technischer Literatur das Patent nicht hätte entwickeln können.

**Gewerbliche Anwendbarkeit:** Dieses Kriterium ist meist erfüllt, da der Gang zum Patentamt in der Regel darauf ausgerichtet ist, die Erfindung zu einem späteren Zeitpunkt gewerblich zu nutzen. Das Patent gilt bis zu einer Dauer von 20 Jahren gemäß den gesetzlichen Bestimmungen. Falls die Gebühren bezahlt werden. Einer der größten Erfinder ist [Artur Fischer](#), der über 1080 Patente besitzt.

Mehr Informationen zu Patenten finden sich unter [www.signo-deutschland.de](http://www.signo-deutschland.de)

**Exkurs:** Worin unterscheiden sich Patente und Innovationen? Patente bezeichnen die technische Lösung eines Problems. Eine Innovation bezeichnet sämtliche Phasen einer Neuerung von der Idee bis zu deren Umsetzung. Das Beispiel [Goodyear](#) macht den Unterschied deutlich.

## Ideenfindung

### Exkurs: Schutzrechte

#### Gebrauchsmuster

Ist das Patent zu teuer oder die Erfindung nicht mehr neuartig, dann gibt's noch das Gebrauchsmuster. Gebrauchsmuster sind eher ein **Schutz für Alltagserfindungen**.

Grundsätzlich unterliegen Gebrauchsmuster denselben Bedingungen wie Patente. Wobei folgende Ausnahmen gelten: Die Erfindung darf bereits bekannt sein, allerdings nicht länger als sechs Monate. Auch die Anforderungen an die „Erfindungshöhe“ werden nicht ganz so streng gesehen. Der Gebrauchsmusterschutz gilt nur für die Dauer von 10 Jahren.

## Ideenfindung

### Exkurs: Schutzrechte



#### **Geschmacksmuster**

Geschmacksmuster beziehen sich auf die **äußere Erscheinung** einer Erfindung, z.B. auf das Design. Es muss sich um eine Neuerung handeln, um eine besondere Eigenschaft.

Geschmacksmuster haben eine Laufzeit von 25 Jahren.

## Ideenfindung

### Fragen

Wie kommt ein Flohmarkt ins Internet?

Was haben der synchrone Blitzlichtauslöser, kompostierbares Spielzeug aus Kartoffelstärke und ein Dübel gemeinsam?

Was hat die Zahl 635 mit innovativen Geschäftsideen zu tun?

Warum wird ein Rezept im Safe aufbewahrt?



# Ideenfindung

## Fazit

**Sie können beschreiben, was eine Innovation ist.**

Eine Innovation ist die Einführung von etwas Neuem, das für den Nutzer wertvoll ist.



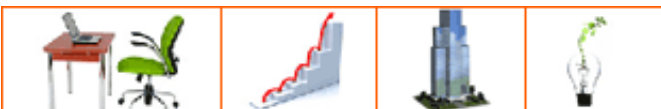
**Sie haben innovative Geschäftsideen kennen gelernt.**

Geox, Titus, eBay



**Sie haben erfahren, was nachhaltiges Wirtschaften bedeutet.**

Blick für das Ganze. Gleichberechtigung von Umwelt, Sozialem und der Wirtschaft.



**Sie können Beispiele für Methoden der Ideenfindung benennen.**

Brainstorming, Methode 635, Brain Race, Cluster, Metaplan, Mind Map, Stummer Dialog, Zukunftswerkstatt, Bisoziation, Collective- Notebook, Provokationstechnik, Walt- Disney- Methode



**Sie wissen, dass es unterschiedliche Möglichkeiten gibt, geistiges Eigentum und Erfindungen zu schützen.**

- Schutz von Betriebs- und Geschäftsgeheimnissen
- Schutz von Markennamen
- Urheberrechtsschutz
- Patente
- Gebrauchsmuster
- Topographieschutz für Computer

