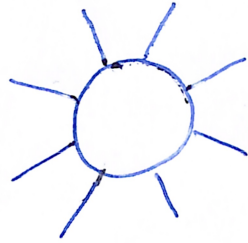


In der Klausur

30.7.04 (1)

1. Frage

- Mind map zum gestellten Thema erstellen



Sonne

- wie verwendet man bestimmte Begriffe?
↳ Begriffsverständnis darlegen

2. Frage - Methoden BSC

Reflexive Form - warum?

↙ Strategische Alternativen
verschiedene Cases mit
verschiedenen Faktoren

- Management dient dazu, dass gute Entscheidungen getroffen werden
- dann entwickelt sich das Unternehmen auch gut.
- Wirkung guten Managements
- Systemdienliches Verhalten
- Langzeitliches Denken
 - ↳ keine Firma abkassieren
 - ↳ kein Management

- Phänomen der Emergenz → nicht Klausurrelevant
- unterschiedliche Denkschulen in der strategischen Planung die sich nach unterschiedlichen Aspekten richtet.

1) Shareholder Value → richtet sich nach den Aktionären
 → auf Börse orientiertes Marketing
 → BSP GE

2) Stakeholder Value → Peck und Malekin
 → Geld kommt nicht durch Aktionäre sondern durch Kunden im Unternehmen (Siehe Film)

Konstruktivismus

Lernschule → Management und Planung ist ein Lernprozess

Solution Circle → Form des Lernens

1) Wissensaneignung

2) Anpassung an neue Aspekte

3) Lernen lernen

In der Klausur

Theorien : - Komplexität

- Was resultiert aus wahren Komplexität
- Strukturen und Prozesse einführen
- je höher die Komplexität (in der dgm. Komplexität) um so mehr muss man lernfähige Strukturen schaffen, Hierarchien abbauen, Prozesse gestalten

→ Ebenen des Managements

Strategische Ebene	Normative Ebene
Operative Ebene	(Ebene der Work)
	Ebene der Ethik

Normative orientierter Anspruch

Cooperativeness → mehr Transparenz

Was ist Ethik → Kunst des Gelingens

↳ Realisierung des Unternehmensverhaltens
(Kunst des Gelingens, Bach)

↳ Grundkonzepte der nicht manifestiert ist.

Ethiklehre → Praktische Philosophie (Platonophilie hier aber n. gemein)

→ Regeln aufbauen um miteinander Menschen besser zurecht zu kommen

⇒ Vertrauen

BSP: Schreibtafel

Ethik spart Transaktionskosten

⇒ wenn man vereinbart hat sich auf bestimmte Regeln zu verlassen, spricht man von Ethik und spart somit Transaktionskosten

⇒ wenn man öfter „Foul“ spielt, wird man geoutet.

⇒ BSP Möbelbranche

→ Händler die viel reklamieren werden nicht mehr beliefert.

→ Ohne Ihnese lässt sich am besten wirtschaften.

→ Dialogethik ist am besten

Ethik die man im Dialog gewinnt (nicht unbedingt rechtlich oder vertraglich gewinnt)

→ Gesinnungsethik (nicht gut)

↳ „ich weiß was gut ist“

→ Verantwortungsethik → Appell an die Verantwortlichen

↳ führt dazu, dass die meisten den Regeln nicht folgen und nur einige sich verantwortlich fühlen. (nicht gut)

→ Best Patterns → in der Klausur

→ Markkanalanalyse

→ meist werden bestimmte Leute nicht berücksichtigt (bei Neuen)

→ Mobbing

→ Angstzustände / Schizoid (sich nicht entscheiden können)

→ Menüs (organisatorischer Menü)

- zu hohe Kundenzufriedenstellung
(maximale Grundstörung)
- Regide (starkes Unternehmen)
- Superaktionistisches Unternehmen (ranender Stillstand)

Blick in die Konkurrenzstrukturen

Brain Map

Website: Prolog - Design als Prozess

- die Angestellten der Firma müssen eine andere Sichtweise von ihrer Firma bekommen.
- Als Berater soll man dazu beitragen dass sich die Leute im Unternehmen besser selber verstehen.
- die Sichtweise der Unternehmen aus einem anderen Blickwinkel zu sehen
- Leuten den Spiegel vorhalten

→ Leuten etwas vorschreiben

↳ Sie müssen die and die Manager einstellen

→ Systemische Interventionen

→ wie könnte man eine Anstr. schlagen?

↳ Benchmarking → Lance nur Tour
→ anderes Team
→ ablenken, irritieren

↳ Teamplan von US Postal
→ Intervention

→ in einer unerwarteten Sit. angreifen

→ Überraschungsversuche (mehr)

→ Gegner der auf ein Ziel fokussiert ist stören.

→ BSP: Peugeot vs. VW

→ VW kommuniziert mit den Kunden
z.B. „Was ist an Peugeot schön?“

- Möglichst dem System dienliche Entscheidungen helfen
- was passt zu den Kunden?
- was passt zum System?
- Leitmotivanalyse
- 95% aller Entscheidungen laufen unbewusst ab.
- es läuft weniger rational ab
- Design als Prozess → stupide
sehr sehr wichtig