

WELCHE GESCHÄFTSIDEE LOHNT ES, WEITERZUVERFOLGEN?

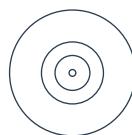
DIE HOW - NOW - WOW - CIAO! MATRIX

Das ist eine Methode, mit der sich einzelne Ideen bezüglich ihrer Umsetzbarkeit und ihrem Innovationsgrad bewerten lassen.



Ausgangslage

Ihr habt mehrere, vielleicht sogar viele, unterschiedliche Geschäftsideen entwickelt. Für welche sollt Ihr euch entscheiden?



Ziel

Ihr könnt die Potenziale verschiedener Ideen bewerten, um die Auswahl zu erleichtern.



Vorgehen/Bedeutung

Anhand einer Gewichtung von Kriterien, soll euch erleichtert werden einzuordnen, welche Idee eine WOW-Reaktion hervorruft (weil sie innovativ aber zugleich gut umsetzbar ist), welche nicht originell, dafür aber einfach umzusetzen ist oder welche zwar sehr originell, dafür aber schwierig umzusetzen ist. Die HOW-NOW-WOW-CIAO-Matrix trifft keine absolute Aussage darüber, wie gut eine Idee ist. Die Matrix kann euch auch nicht die Entscheidung abnehmen, welche eurer Ideen die erfolgversprechendste sein wird. Sie hilft aber bei der Kategorisierung und weiteren Ausarbeitung.

Die drei Stufen der Methode

1

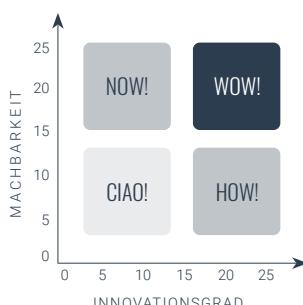
Machbarkeit und Innovation einschätzen

2

Skala in die Matrix übertragen

3

Entscheidung treffen.
Idee gefunden!



Tipp

Eine Idee, die einen hohen Innovationsgrad hat, aber trotzdem machbar ist, ist toll oder auch WOW! Es kann sich aber genauso lohnen, bei Ideen mit hohem Innovationsgrad, die aber noch schwer umsetzbar sind, genauer zu überlegen, ob es noch einen anderen Weg der Umsetzung gibt (HOW? – engl. für wie?). Und vielleicht lassen sich die leicht umsetzbaren Ideen (NOW! – engl. für jetzt), die es gleich anzugehen gilt, noch interessanter machen, in dem der USP verfeinert wird.

WELCHE GESCHÄFTSIDEE LOHNT ES, WEITERZUVERFOLGEN?

1. Machbarkeit und Innovation einschätzen

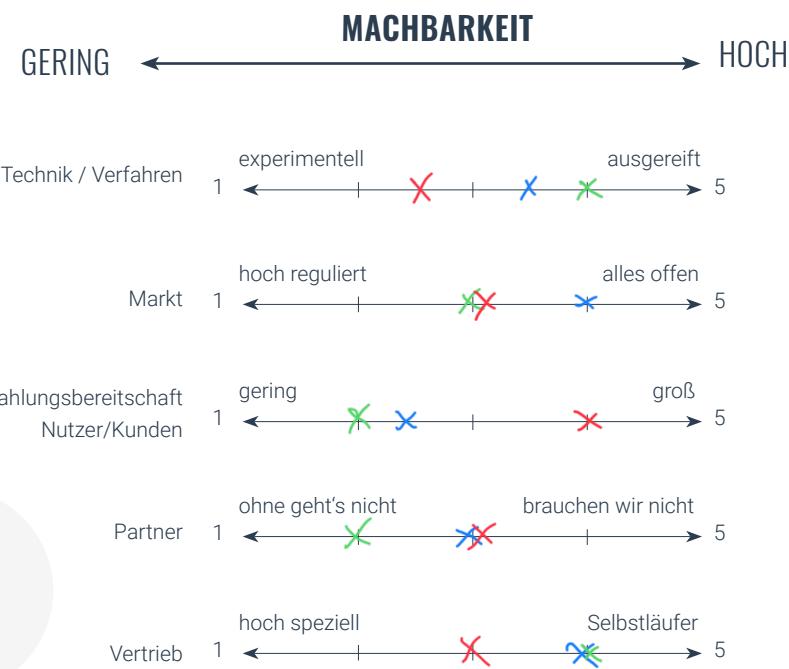
Wählt drei eurer gesammelten Ideen aus und gebt ihnen einen Namen:

Idee 1: Bildung - Schülerinnen

Idee 2: Konsum - Menegen

Idee 3: Daustellen - Bob der Brummler

Nutzt nun die Skalen, um die jeweilige Idee zu bewerten. In den einzelnen Bereichen werden Punkte von 1 (gering) bis 5 (hoch) vergeben. Am Ende werden die Punkte der fünf Bereiche für jede Idee addiert. Das ergibt jeweils den Grad von Machbarkeit und Innovationsgrad. Maximal sind für jede Idee jeweils 25 Punkte für Machbarkeit und Innovationsgrad erreichbar.



GESAMTPUNKTZAHL

Machbarkeit für Idee 1:

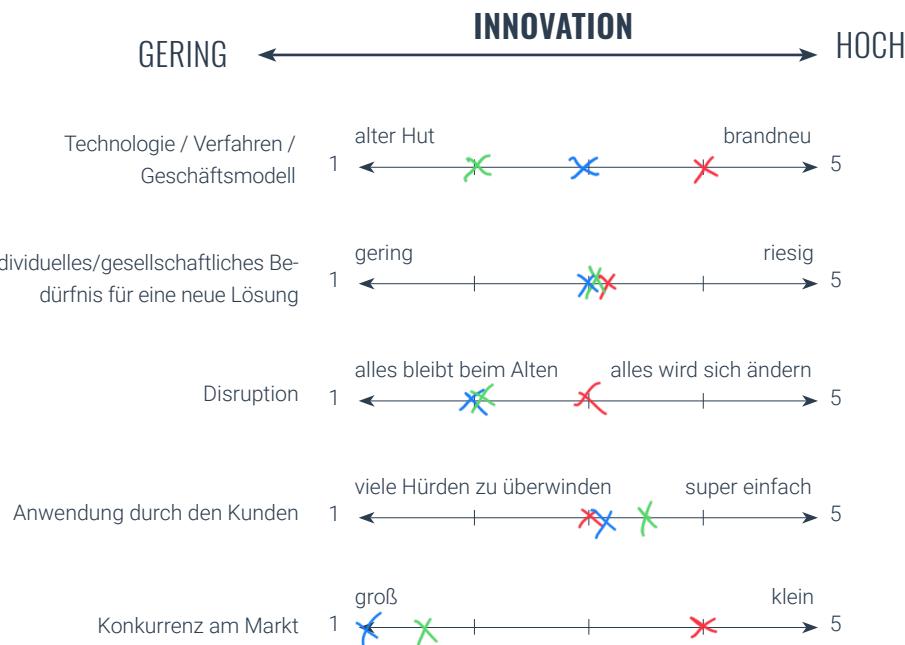
 Gesamtpunktzahl:

Machbarkeit für Idee 2:

 Gesamtpunktzahl:

Machbarkeit für Idee 3:

 Gesamtpunktzahl:



GESAMTPUNKTZAHL

Innovationsgrad für Idee 1:

 Gesamtpunktzahl:

Innovationsgrad für Idee 2:

 Gesamtpunktzahl:

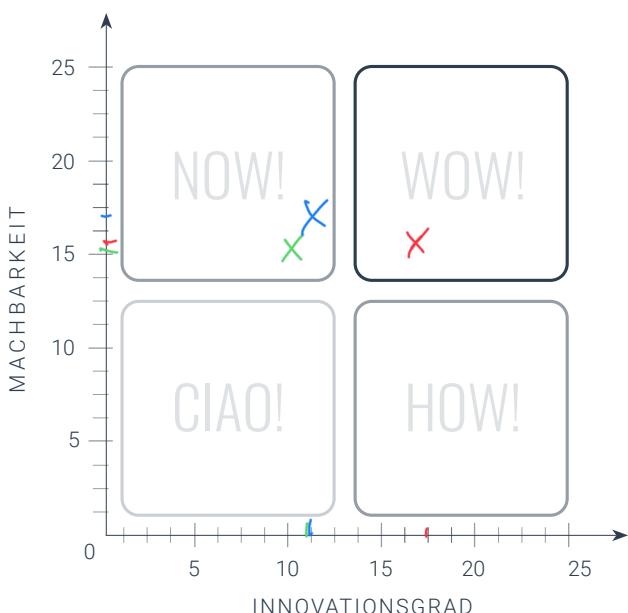
Innovationsgrad für Idee 3:

 Gesamtpunktzahl:

WELCHE GESCHÄFTSIDEE LOHNT ES, WEITERZUVERFOLGEN?

2. Skala in die Matrix übertragen

Überträgt die Gesamtbewertung für jede eurer Ideen (aus den Kästen von Seite 2) in dieses Schaubild – nutzt dazu den Zahlenstrahl für Machbarkeit (\uparrow) und Innovationsgrad (\rightarrow). Verwendet dabei für jede Idee am besten eine andere Farbe.



ERKLÄRUNG:

CIAO! Ideen, die nicht/kaum machbar und nicht besonders innovativ sind, wandern erstmal in die Schublade.

NOW! Diese Ideen sind leicht umsetzbar, aber nicht besonders innovativ. Hier ist die Konkurrenz sicher groß. Hier sollte man noch am USP arbeiten.

HOW! Diese Ideen sind super innovativ, aber mit Blick auf die Umsetzbarkeit sind noch einige Fragen offen. Nacharbeiten mit Blick auf Technik, Herangehensweise.

WOW! Nach solchen Ideen solltet ihr suchen: hoch innovativ, aber trotzdem umsetzbar.

3. Entscheidung treffen:

Hat es eine eurer Ideen in die WOW! Kategorie geschafft? Überlegt auch, welche Geschäftsidee aus der NOW! oder der HOW? Kategorie ausgearbeitet werden könnte. Entscheidet danach gemeinsam, welche Idee Ihr als Team weiterverfolgen wollt.

Hier wollen wir noch an der Umsetzbarkeit arbeiten (HOW):

Hier wollen wir noch an der Innovation arbeiten (NOW):

Idee 1. u. 2. sind recht gut umsetzbar:

Um sie weiter zu verfolgen sollte man sie eventuell auf einen spezielleren Bereich beziehen, in dem man so eine Lösung noch nicht hat.
 1. z.B. für ein Spezielles Fach (Geographie)
 2. z.B. mehr auf den Alltag Beziehen

Wir entscheiden uns für:

| Die 3. Idee - Eventuell etwas umgeschrieben:

| Wie können wir bewirken, dass durch