



DER KNOWLEDGE INKUBATOR

Ein **INKUBATOR** stellt eine geschützte und stimulierende Umgebung für einen Reifeprozess zur Verfügung.

Bekannt wurde der Begriff vor allem durch seine Verwendung in der Medizin für spezielle Einrichtungen zur geschützten Pflege von Frühgeburten.

INKUBATION wird auch in weiteren Bedeutungen im Sinne von *Reifezeit* verwendet, z.B. bei ‚Inkubationszeit‘ für die Spanne zwischen Ansteckung und Ausbruch einer Krankheit.

In der Wirtschaft gilt als **INKUBATOR** ganz allgemein ein Unternehmen, das andere neu gegründete Unternehmen unterstützt und betreut (*DUDE*N).

Firmeninterne Inkubatoren, auch **Corporate Inkubatoren** genannt, sind Unternehmenseinheiten, die ihren Fokus auf die *Entwicklung von radikalen Innovationen* legen. Durch Startup-ähnliche Strukturen und in Zusammenarbeit mit Anderen können dabei die Stärken des etablierten Unternehmens ergänzt und eine kreative, risikofreudige Entwicklungsumgebung geschaffen werden.

*In diesem Sinne möchten wir mit HeuKrea als **KNOWLEDGE INKUBATOR** das Entstehen bahnbrechender Innovationen für den Wandel in unserer Gesellschaft durch die Bereitstellung einer Umgebung mit umfangreichem Wissen für kreative Problemlöser unterstützen.*

In dem von *GRAHAM WALLACE* entwickelten 4-Phasen Modell des kreativen Prozesses (siehe *WIKIPEDIA* : „Phasen des kreativen Prozesses“) wird eine „Phase der Inkubation“ beschrieben, in welcher der „Reifeprozess einer bisher nur vagen Idee zu einer Zielfunktion“ erfolgt

Der weitverbreiteten Annahme folgend, dass die Lösungsfindung für ein Problem vor allem intuitiv geschieht, wird diese Phase als Denkpause beschrieben, in welcher der Kreative sich bewusst von dem Problem entfernt, es verneint, und sich mit Themen beschäftigt, die scheinbar nichts mit dem Problem zu tun haben. Man hofft, dass diese Abkehr einen Ausbruch aus gewohnten Denkmustern ermöglicht und damit einen Lösungsansatz über eine ‚gereifte‘ Bewertung der bisher zur Verfügung stehenden Informationen ermöglicht.



Aus heutiger Sicht wissen wir, dass es möglich ist, im kreativen Prozeß heuristische, weitgehend strukturierte Denkstrategien zu implementieren, die dem Zufall nur geringen Raum lassen und wesentlich leistungsfähiger bei der Lösungsfindung sind. Dabei ist entscheidend, daß der innovative Prozeß mit einer Präzisierung der zu lösenden Aufgabe /des angestrebten Ziels, oder der Definition einer maximal möglichen (optimalen) Lösung startet, und danach erst begonnen wird, Informationen zu suchen, die zur Lösungsfindung benötigt werden („Ausgangsgrößen vor Eingangsgrößen“). Damit kann der Suchraum wesentlich eingeschränkt, sowie der Prozeß verkürzt und überschaubarer gestaltet werden. In dieser Darstellungsweise wird auch deutlicher, daß große Teile des kreativen Prozesses aus klassischer Informationsverarbeitung bestehen: Suche/Erfassung von Informationen, Bewertung, Auswahl, Nutzung und Verarbeitung.

Bei dieser Herangehensweise wird weniger eine Denkpause, gebraucht, als die Möglichkeit, nach der prognostischen Zieldefinition und der Ermittlung von verfügbarem und noch zu beschaffendem Wissen, sich mit der methodischen Seite des kreativen Arbeitens zu beschäftigen und die weitere Strategie für den Lösungsweg zu entwickeln. Die entscheidenden Schritte dabei sind, einsetzbare Kreativitätstechniken und kollektive „Open Innovation“-Lösungsstrategien auszuwählen, vorausschauend Hindernisse für das Erreichen einer optimalen Lösung zu ermitteln, und den Kontext zu definieren, unter dem gearbeitet werden muß.

Mit unserem Konzept eines **KNOWLEDGE INKUBATORS** wollen wir im Sinne von ‚facts of interest‘ auf vorhandenes Wissen hinweisen, welches das Finden von Trends im Wissensgebiet unterstützt und Problemlöser befähigt, vorhandene Methodiken individuell zu nutzen und kollektiv weiterzuentwickeln.