

# Stichwortverzeichnis

## a

- Abstraktion (IT-Struktur) 293 f.
- Erfolgsbeispiele 294
- Alexander der Große
- als Führungsvorbild 31 ff.
- Allgemeinwissen 196
- Amazon 106
- Analyse-Tools
- in China 264
- Apple 91, 104
- Aufsichtsräte
- Rolle der 163 f.
- Authentizität
- als Führungsprinzip 36, 66 ff., 72 f., 253
- im Netzwerk 68
- und Charisma 68 f.
- Werte vertreten 67

## b

- Banken
- als High-Tech-Servicefirmen 214
- Überlebensstrategien 218 ff.
- Vorteile gegenüber anderen Internet-Firmen 221
- Begeisterung 118
- Bernstein, Leonard 70, 109
- Beziehungen
- vertrauensvolle 130 f., 154, 156, 171, 199, 333
- Boston Consulting Group 85
- British Telecom 294

## c

- CapitalOne 106
- CEO *Siehe Unternehmensleiter*

## Charisma

- und Authentizität 68 f.
- China
- Analyse-Tools 264
- Bildungssystem 268
- Cloud-Computing 265
- Führung Digitaler Cowboys 261 ff.
- Internet 261 ff.
- politische Wirkung des Internets 263
- Sensor-Computing 264
- Social Media 263 f.
- spezielle Herausforderungen 266 ff.
- wirtschaftliche Wirkung des Internets 262

Ciccarelli, David 316

## Cloud-Computing

- in China 265
- Vorteile 296 f.

Cluster *Siehe Experten-Cluster*

## Coaching

- Allgemeinwissen 196
- Experten 195 ff.
- Experten-Cluster 198
- fachliches 195
- Führungskräfte 195 ff.
- Mitarbeiter 195 ff.
- Verfeinerung des Wissens 197
- Collins, Jim 91, 153, 241
- Crowd-Sourcing 135

## d

### Datensicherheit

- im Unternehmen 279 ff., 291
- Dezentralisierung
- Beispiel MySQL AB 322
- IT-Infrastruktur 326 f.

- Digital Natives 208, 219, 254, 258, 260
  - Digitale Cowboys 115 ff.
    - als Mitarbeiter 124 ff.
    - Arbeitserwartungen 116
    - Begeisterung 118
    - Definition 54 ff., 115
    - Ehrlichkeit 120, 122
    - Eigenschaften 56
    - Erwartungen an Führung 118 ff.
    - Erwartungen an Strategie 185, 190
    - Erwartungen an unterstützende Funktionen 201
    - führen 57, 61 ff., 141 ff.
    - Internationalität 128 ff., 241
    - Lebensgefühl 116 ff.
    - Situation in China 261 ff.
    - Situation in Russland 243 ff.
    - typischer Arbeitsplatz 273 ff.
    - Verantwortung 120, 122
    - wachstumsentscheidend 227
    - Ziele für Veränderungen 183
    - zu Führungskräften entwickeln 231 ff.
    - Zusammenhalt 123
  - Digitale Einwanderer 58, 219
  - Diskriminierung 125
  - Disney, Walt 151
  - Dworkowitsch, Arkadi 15, 242 f., 336
  - Dysfunktionale Psychologie 179
- e**
- Eaton Steel 294
  - Ehrlichkeit 120, 122
    - offenes Feedback 128
  - Encyclopedia Britannica
    - und Wikipedia 313
  - Enterprise 2.0 135
  - Experten
    - Weiterentwicklung 182, 195 ff.
  - Experten-Cluster
    - Entstehung und Sinn 191
    - Innovationen skalieren 191 ff.
    - Innovationen zur Reife bringen 191 ff.
    - Weiterentwicklung 198
  - Experten-Netzwerke
    - aufbauen 153 ff.
    - authentische Kommunikation 68
    - echte Gleichberechtigung 37
    - Führung durch Authentizität 36, 66 ff., 72 f.
    - Führung mit Transparenz 69, 121 f., 202, 255, 337
    - internationale bilden 238 ff.
    - internationale führen 129 ff.
    - Kooperation 87 ff.
    - Leistungsanalyse 83
    - managen 153 ff.
    - Teambildung 69 f.
    - und Globalisierung 36
    - vertrauensvolle Beziehungen 37, 130 f., 154, 156, 199, 333
  - Experten-Organisationen
    - neue Führungsmethoden 30
- f**
- Facebook 106, 154
    - Werbung über 316
  - Fachkräfte *Siehe Experten*
  - Fachkräftemangel 92
  - Fähigkeitenmanagement 90, 92 f.
  - Feedback
    - offenes 128
  - Fehler
    - dokumentieren 146
    - lernen aus 72, 81, 144 ff., 187
    - Recht auf 145
  - Fischer, Bill 15, 101 f., 335
  - Flach
    - die Welt ist 210, 261
    - Unternehmensstrukturen 255
  - Forrester Research 135
  - Frito-Lay 106
  - Frontlinie
    - als Teil des Ökosystems 180 ff.
    - als Triebkraft für Veränderungen 179 ff.
    - Korrekturwirkung auf Strategie 186
  - Führung
    - Alexander der Große als Vorbild 31 ff.
    - der PlayStation-Generation 30, 61 ff.
    - durch Meinungsführerschaft 137
    - durch Vordenker 137
    - Erwartungen der Digitalen Cowboys 118 ff.

- Helikopterfähigkeit 50 ff., 150 f., 153
- in der Netzwerkwirtschaft 43 ff., 61 ff.
- in Experten-Organisationen 30, 61 ff.
- in Wertschöpfungsnetzwerken 73 ff.
- internationale Teams 129 ff.
- IT-Veränderungen managen 305 ff.
- IT-Veränderungen unterstützen 276 ff.
- Mikromanagement 62, 152
- neue 137 ff.
- Schwächen offenlegen 72, 144 ff.
- traditionell 148
- und Globalisierung 36 ff.
- Veränderungen in der 64 ff.
- Versagen der 104 f.
- von Digitalen Cowboys 57, 61 ff.
- von Experten-Netzwerken 36
- Wert schaffen durch 73 ff.
- Führungskompetenzen
  - Anpassungsfähigkeit 110
  - Einbeziehung 110
  - in Russland entwickeln 248 ff.
  - Integrität 110
  - Stimme 110
- Führungskräfte
  - als Heiler 76, 171
  - als Krieger 76, 171
  - als Teil des Ökosystems 180
  - in Schwellenländern entwickeln 231 ff.
  - persönliche Weiterentwicklung 141 ff.
  - Weiterentwicklung 195 ff.
  - Wert schaffen 73 ff.
- Führungsprinzipien
  - Authentizität 36, 66 ff., 72 f., 253
  - Gleichberechtigung 37
  - Klarheit 99 f.
  - Meritokratie 255
  - Risikomanagement 99 f.
  - Transparenz 69, 121 f., 202, 255, 337
  - Unvernünftigkeit 111
  - Vereinfachung 99 f.
  - Wertschätzung 253 ff.
- g**
  - Gates, Bill 111, 113
  - Gehirnhemisphären
    - links Management, Kontrolle 48 ff.
    - rechts Führung, Innovation 48 ff.
  - Generationenkonflikt
    - Zunahme 215 ff.
  - Geschwindigkeit
    - als Wettbewerbsfaktor 42
  - Gleichberechtigung 125
    - aller Unternehmensfunktionen 82
    - als Führungsprinzip 37
    - und Quotendenken 126
  - Globalisierung
    - Minderheiten sind überall 258
    - und Experten-Netzwerke 36
    - und Führung 36 ff.
    - und Produktivität 34
    - und Wettbewerb 36 ff., 129
  - Google 104, 106, 180
  - Gretzky, Wayne 52
  - Guterman, Jimmy 312
- h**
  - Hakola, Kari 15, 164 f., 336
  - Harrah's 106
  - Helikopterfähigkeit 150 f., 153
    - Definition 50 ff.
  - Holcim 106
  - Hu, Jintao 263
  - Huawei 104
  - Hyperkommunikation 154
- i**
  - Industrielles Managementmodell 49
  - Informationstechnologie (IT)
    - als Hindernis im Unternehmen 272 f.
    - als Imagepflege 206
    - als Vorteil nutzen 271 ff., 320
    - Legacy-Systeme 205, 292 ff.
    - Zugang zum Wertschöpfungsnetzwerk 204 ff.
  - Zukunftstrends 299, 301
  - Innovationen
    - Erfolgsfaktoren für 45 ff.
    - reifen lassen 191 ff.
    - skalieren 191 ff.
    - traditionelle Methode 192
    - und Experten-Cluster 191 ff.
    - Verstärkung von 191 ff.
    - Wettlauf um 45 ff.

- Innovationswettbewerb 46  
Internationales Institut für Managemententwicklung (IMD) 85, 101, 142  
Internationalisierung  
– Minderheiten sind überall 258  
Internationalität 128 ff.  
– fördern 238 ff.  
Internet  
– in China 261 ff.  
– politische Wirkung in China 263  
– wirtschaftliche Wirkung in China 262  
iPad 127, 275, 283, 285  
IT-Arbeitsumgebung  
– für Digitale Cowboys 273 ff.  
IT-Infrastruktur  
– Abstraktionsebenen 293 f.  
– bestmögliche Benutzererfahrung 295  
– Cloud-Computing 296 f.  
– im dezentralisierten Unternehmen 326 f.  
– Kompatibilität mit Konsumelektronik 283 ff.  
– Modell für Reife 290 f.  
– Schlüsselmerkmale 305  
– Veränderungsmanagement 305 ff.  
– vereinfachen 290 ff.  
IT-Systeme  
– als Imagepflege 206  
– regelmäßig evaluieren 205  
IT-Veränderungen  
– und Datensicherheit 279 ff., 291  
– Unterstützung durch Firmenleitung 276 ff.
- j**  
Jobs, Steve 111, 113
- k**  
Kaluga (Region)  
– Erfolgsgeschichte 246  
Kapitalfluss  
– Umkehrung des 38 ff.  
Klarheit  
– als Führungsprinzip 99 f.  
Know-how  
– als Wettbewerbsfaktor 38
- Kommunikation  
– authentische 68  
– Hyperkommunikation 154  
– mit Digitalen Cowboys 79 f.  
– Wirkung und Wiederholung 254  
Kommunikationsfehler 81  
– Beispiel für 255  
Konsumelektronik  
– im Unternehmen nutzen 283 ff.  
Kooperation 87 ff.  
Kulturelle Schranken  
– überwinden 259 f.  
Kulturunterschiede  
– überwinden 232 ff.  
Kundenbedürfnisse  
– Fokussierung auf 78, 93 ff., 97, 151  
Kundenservice  
– schnell und individuell 41
- l**  
Legacy-Systeme 205  
– Abstraktion 293 f.  
– hohe Kosten 292  
Lehti, Matti 27  
Lin, Alex (Lin Yong Qing) 16, 242, 261, 336  
LinkedIn 154
- m**  
Maazel, Lorin 109  
Malone, Thomas 317  
– Entscheidungsmodelle 55  
Maznevski, Martha 142, 198  
McKinsey 85, 116  
Medwedjew, Dmitri 247  
Meinungsführerschaft 137  
Meritokratie  
– als Führungsprinzip 255  
Mickos, Márten 16, 318, 320, 336  
Microsoft Russland  
– Erfolgsgeschichte 251  
Mikromanagement 62, 152  
Minderheiten  
– sind überall 258  
Mintzberg, Henry 167  
Mission  
– aus individuellen Motivationsfaktoren 257

MIT Sloan School of Management

55, 175

Mitarbeiter

– als Individuum 142

– als Produktionsmittel 141

– Weiterentwicklung 162, 182, 195 ff.

– Zweiklassensystem 192

Mitarbeiterauswahl

– Kriterien für 158 f.

– und Unternehmenskultur 77

Mobile Geräte

– im Unternehmen nutzen 127, 283

– zunehmende Bedeutung 286

Modelle

– Entscheidungsmodelle nach Malone  
55

– Gehirnhemisphären 48 ff.

– industrielles Managementmodell 49

– Reife der IT-Infrastruktur 290 f.

– Veränderungsmanagement 175, 178

– Vereinfachung und Verstärkung  
143 f.

Modernisierungsprozesse

– Beispiel Sberbank 206

Moore'sches Gesetz 287

MySQL AB

– als dezentrales Unternehmen 322

## n

Netzwerke

– internationale bilden 238 ff.

– Wertschöpfung im 133

Netzwerkorganisationen

– Unternehmen als 134

Netzwerkwirtschaft 78

– Führungsmethoden für 43 ff., 61 ff.

– vernetzen statt outsourcen 43

New Economic School (NES)

– Erfolgsgeschichte 244

Nokia 104

## o

Ökosysteme 167, 171, 180, 183, 187,

190, 195, 201, 205, 275, 320, 322, 326,

335

– Führungskräfte als Teil des 180

– Rolle der Frontlinie 180 ff.

Oracle 294

Organisationen *Siehe Unternehmen*

Orlowski, Viktor 16, 206 f., 285, 336

Outsourcing

– oder Vernetzung 43

Oy Visual Systems Ltd. 24

## p

Page, Larry 180

Peters, Tom 85 f., 90, 94, 107

Piccard, Bertrand 331

Pink, Daniel 117

Pixar 104

PlayStation-Generation

– Definition 10, 30, 115

– Führungsmethoden für 30, 61 ff.

– Internationalität 241

– Verbrauchererwartungen 116

– zu Führungskräften entwickeln 231 ff.

Produktivität

– Stagnation der 33 ff.

– und Globalisierung 34

– und Unternehmenskultur 35

– und Vernetzung 34

– von Wissensarbeitern messen 34

Produzent

– Unternehmensleiter als 44, 92,  
150 ff.

Professionelle Servicefirmen (PSF)

– Definition 85

– Fähigkeitenmanagement 90, 92 f.

– Konzentration auf Kunden 93 ff., 97

– Kooperation 87 ff.

– Kultur der 84 ff.

– soziale Netzwerke 97 f.

Psychologie

– als Grundlage für Veränderungen  
147, 149 f.

– dysfunktionale 179

## q

Qualcomm 294

Quotendenken 126

## r

Realität

– und Virtualität 209 ff.

Risikomanagement

– als Führungsprinzip 99 f.

- Ritz-Carlton 106
- Robbins, Jerome 110
- Rosenthal, Philipp 16, 132, 337
- Russland
- ABBYY Lingvo 246
  - besondere Situation in 243
  - Erfolgsgeschichten 244 ff.
  - Führung Digitaler Cowboys 243 ff.
  - Führungskompetenzen entwickeln 248 ff.
  - Innovationszentrum Skolkowo 249
  - Kaspersky 246
  - mail.ru 246
  - Microsoft Russland 251
  - New Economic School (NES) 244
  - Parallels 246
  - Region Kaluga 246
  - Russian Standard 246
  - Social Media 247
  - Tatarstan 245
  - Twitter 247
- s**
- Sberbank 206
- Schwellenländer
- China 261 ff.
  - Digitale Cowboys schützen 234
  - Digitalen Cowboys Wissen vermitteln 235
  - Entwicklungsmodell für Digitale Cowboys 236
  - Erfolgsgeschichten aus Russland 244 ff.
  - Führungskräfte entwickeln 231 ff.
  - Führungskräfemangel 228 ff.
  - kulturelle Schranken überwinden 232 ff., 259 f.
  - Russland 243 ff.
  - spezifische Herausforderungen 227 ff.
- Sensor-Computing
- in China 264
- Shell
- Kultur der Gleichberechtigung 37
- Shore, Bill 111
- Skanska 106
- Skolkowo (Innovationszentrum) 249
- Smartphone 127, 275, 283, 287
- Social Business Tools 133
- Social Media 124
- in China 263 f.
  - in Russland 247
  - und Arbeitszeit 273 ff.
- Soziale Netzwerke 97 f.
- und Arbeitszeit 273 ff.
  - und Unternehmensleitung 170, 172
- Soziales Unternehmen 133
- Steen, Birger 17, 242, 251, 336
- Sternschnuppenteams 109
- Strategie
- als Werkzeug für Veränderungen 184 ff.
  - Aufgabe und Willenskraft 186
  - Ausarbeitung 188 ff.
  - Erfolgsmaßstäbe 186
  - Erwartungen der Digitalen Cowboys 185, 190
  - laufende Korrektur 186
  - Sinn und Vision 185, 188
- t**
- Tabletcomputer
- im Unternehmen nutzen 283, 285
- Tapscott, Don 120
- Tatarstan
- Erfolgsgeschichte 245
- Teambildung
- in Experten-Netzwerken 69 f.
- Teammission
- aus individuellen Motivationsfaktoren 257
- Teams
- internationale 128 ff., 238 ff.
  - internationale führen 129 ff.
  - Sternschnuppenteams 109
  - vertrauensvolle Beziehungen 130 f., 154, 156, 199, 333
  - virtuelle 138, 140
  - Virtuosen-Teams 69 f., 108, 112
- Technologie *Siehe Informationstechnologie (IT)*
- Technologiezyklen 298
- Technostruktur 167
- Tieto 27
- Transparenz
- als Führungsprinzip 69, 121 f., 202, 255, 337

- Tuominen, Saku 44
- Twitter
  - Russland 247
- u**
- Unternehmen
  - als Netzwerkorganisation 134
  - Beispiel für dezentrales 322
  - der nächsten Generation 320 ff.
  - flache Strukturen 255
  - internationale Wettbewerbsfähigkeit 38, 129
  - internationales aufbauen 238 ff.
  - IT als Vorteil nutzen 271 ff., 320
  - IT-Struktur als Hindernis 272 f.
  - IT-Struktur vereinfachen 290 ff.
  - Meritokratie 255
  - neue Führung 137 ff., 148
  - neue Führungsmethoden 30
  - praktische Veränderungen 175 ff.
  - soziales 133
  - Technostruktur 167
  - traditionelle Führung 148
  - und ihr Ökosystem 167, 171, 180, 183, 187, 190, 195, 201, 205, 275, 320, 322, 326, 335
- Unternehmensfunktionen
  - Gleichberechtigung 82
- Unternehmenskultur
  - als Leitprinzip 325
  - der professionellen Servicefirmen (PSF) 84 ff.
  - Fähigkeitenmanagement 90, 92 f.
  - Konzentration auf Kunden 93 ff., 97, 151
  - Kooperation 87 ff.
  - Mitarbeiterauswahl und 77
  - soziale Netzwerke 97 f.
  - und Produktivität 35
- Unternehmensleiter
  - als Produzent 44, 92, 150 ff.
  - vertrauensvolle Beziehungen 171
- Unternehmensleitung
  - IT-Veränderungen unterstützen 276 ff.
  - und soziale Netzwerke 170, 172
  - Veränderungsmanagement 165 ff.
- Unterstützende Funktionen
  - Erwartungen der Digitalen Cowboys 201
  - Kosten 204
  - Kultur der 201
  - Vereinfachung 200 ff.
  - wichtige Rolle der 200 ff.
- Unvernünftigkeit
  - als Führungsprinzip 111
- v**
- Veränderungen
  - als bleibender Zustand 142
  - Coaching als Triebkraft 199
  - Frontlinie als Triebkraft 179 ff.
  - im Konsumverhalten 40 ff.
  - praktische 175 ff.
  - Psychologie als Grundlage 147, 149 f.
  - Rolle der IT im Unternehmen 271 ff., 320
  - wirtschaftliche Grundsituation 33
  - Ziele 183
- Veränderungsmanagement
  - durch Unternehmensleitung 165 ff.
  - Gründe für Fehlschläge 169
  - IT-Infrastruktur 305 ff.
  - MIT-Sloan-Modell 175
  - No-Fear-Modell 178
  - Werkzeug Personal 168
  - Werkzeug Strategie 166, 184 ff.
  - Werkzeug Struktur 167
- Verantwortung 120, 122
- Verbraucher
  - verändertes Verhalten 40 ff.
- Vereinfachung
  - als Führungsprinzip 99 f.
  - IT-Struktur im Unternehmen 290 ff.
  - Kultur 143
  - Organisationsstruktur 143
  - Prozesse 143
  - unterstützende Funktionen 200 ff.
  - Vision 143
- Vereinfachung und Verstärkung 143 f.
- Vernetzung
  - und Produktivität 34
- Verstärkung
  - Fehlerbewältigung 143
  - Innovationen 191 ff.
  - Veränderungsfähigkeit 143

- Virtualität
  - und Realität 209 ff.
- Virtuosen-Teams 69 f., 108, 112
- Vision 188
  - als Leitprinzip 325
- Voices.com 315
- Vordenker 137
  
- w**
- Wachstum
  - in Schwellenländern 227 ff.
  - profitables 227
- Werte 67
- Wertschätzung
  - als Führungsprinzip 253 ff.
- Wertschöpfung
  - im Netzwerk 133
- Wertschöpfungsnetzwerke 76, 142
  - aktivieren 79, 81
  - aufbauen 153 ff.
  - fehlgeschlagene Kommunikation in 81
  - Führung in 73 ff.
  - Hyperkommunikation 154
  - IT und 204 ff.
  - Kooperation 87 ff.
  - Leistungsanalyse 83
  - managen 153 ff.
  - Rolle der Aufsichtsräte 163 f.
  - vertrauensvolle Beziehungen 171
- Wettbewerb
  - um fähige Mitarbeiter 38
  - und Globalisierung 36 ff., 129
- Wettbewerbsfähigkeit
  - internationale 38, 129
- Wettbewerbsfaktoren
  - Geschwindigkeit 42
  - Innovation 45 ff.
  - Know-how 38
  - Wissen 106
- Wikipedia 314
  - und Encyclopedia Britannica 313
- Wikispeed 315
- Wirtschaft
  - veränderte Grundsituation 33
- Wissen
  - als Wettbewerbsfaktor 106
  - Verfeinerung 197
- Wissensmanagement 95
  
- z**
- Zhu, Rongji 263
- Zukunftstrends
  - bei Banken 218 ff.
  - drahtloser Zugang 300
  - Internet als soziale Umgebung 300
  - Internet mit Strukturen und Regeln 213
  - IT basiert auf Konsumgeräten 301
  - leistungsfähigere Computer 299
  - Netzwerk-Effekt 301
  - Realität und Virtualität 209 ff.
  - Schaffung von Angeboten 312 ff.
  - vernetzte Dezentralisierung 320 ff.
  - Zunahme des Generationenkonflikts 215 ff.
- Zusammenhalt 123