

Glossar

Aktivitäten im Bereich betriebliche Weiterbildung	Betriebliche Weiterbildung umfasst sämtliche vom Unternehmen finanzierte oder bezuschusste Aktivitäten, durch die die Beschäftigten Kenntnisse und Kompetenzen erwerben, die für ihren Beruf, ihre Tätigkeit oder ihre Aufgaben erforderlich sind. Zur betrieblichen Weiterbildung gehören Schulungen am Arbeitsplatz sowie berufsbezogene Schulungen an Bildungs- und Weiterbildungseinrichtungen. Als Innovationsaktivität betrachtet werden z. B. Schulungen der Beschäftigten im Umgang mit Innovationen wie einer neuen Logistiksoftware oder Ausrüstung sowie Schulungen, die für die Implementierung einer Innovation wichtig sind, wie die Unterrichtung des Marketingpersonals oder der Kunden über die Merkmale einer Produktinnovation.
Aktivitäten im Bereich geistiges Eigentum	Aktivitäten im Bereich geistiges Eigentum (IP) betreffen den Schutz oder die Verwertung von Wissen, das meist durch Forschung und experimentelle Entwicklung (FuE), Softwareentwicklung sowie Konstruktion, Design und sonstige kreative Arbeit geschaffen wurde. Zu diesen Aktivitäten gehören auch alle verwaltungstechnischen und rechtlichen Schritte. Dies beinhaltet die Anmeldung, die Eintragung, die Dokumentation, die Verwaltung, den Austausch, die Auslizenzierung, die Vermarktung und die Durchsetzung der eigenen Rechte des geistigen Eigentums eines Unternehmens sowie alle Aktivitäten zum Erwerb von Rechten des geistigen Eigentums anderer Organisationen, z. B. durch Einlizenzierung oder den Direkterwerb von geistigem Eigentum, und die Aktivitäten zum Verkauf von geistigem Eigentum an Dritte. Als Innovationsaktivitäten gelten IP-Aktivitäten im Zusammenhang mit Ideen, Erfindungen und neuen oder verbesserten Produkten bzw. Prozessen, die während des Beobachtungszeitraums entwickelt werden. Vgl. auch <i>Geistiges Eigentum</i> und <i>Rechte des geistigen Eigentums</i>.
Aktivitäten im Bereich Konstruktion, Design und sonstige kreative Arbeit	Konstruktion, Design und sonstige kreative Arbeit erstrecken sich auf experimentelle und kreative Aktivitäten, die eng mit Forschung und experimenteller Entwicklung (FuE) im Zusammenhang stehen können, aber nicht alle fünf FuE-Kriterien erfüllen. Dazu gehören Folge- oder ergänzende Aktivitäten von FuE sowie Aktivitäten, die unabhängig von FuE durchgeführt werden. Bei Konstruktion geht es um Verfahren, Methoden und Standards für die Produktion und Qualitätskontrolle. Design umfasst ein breites Spektrum von Aktivitäten zur Entwicklung einer neuen oder veränderten Funktion, Form oder Erscheinung von Waren, Dienstleistungen oder Prozessen, einschließlich Prozessen, die im betreffenden Unternehmen selbst genutzt werden sollen. Sonstige kreative Arbeit bezieht sich auf alle Aktivitäten zur Gewinnung neuer Erkenntnisse oder zur Anwendung von Wissen auf neuartige Weise, die den spezifischen FuE-Kriterien der Neuartigkeit und Ungewissheit (auch in Bezug auf die Nichtoffensichtlichkeit) nicht gerecht werden. Die meisten Designaktivitäten sowie sonstige kreative Tätigkeiten sind Innovationsaktivitäten, mit Ausnahme geringfügiger Designänderungen, die die Kriterien einer Innovation nicht erfüllen. Viele Konstruktionsaktivitäten zählen nicht als Innovationsaktivitäten, wie die laufende Produktion und Qualitätskontrollverfahren für bestehende Prozesse.

Aktivitäten im Bereich Marketing und Schaffung von Markenwerten	Zu den Aktivitäten im Bereich Marketing und Schaffung von Markenwerten gehören Marktforschung und Markttests, Methoden der Preisgestaltung, Produktplatzierung und Produktpromotion sowie Produktwerbung, die Bewerbung von Produkten auf Messen oder Ausstellungen und die Entwicklung von Marketingstrategien. Marketingaktivitäten für existierende Produkte gelten nur dann als Innovationsaktivitäten, wenn die Marketingmethode selbst eine Innovation darstellt.
Aktivitäten im Bereich Schaffung von Markenwerten	Vgl. <i>Aktivitäten im Bereich Marketing und Schaffung von Markenwerten</i> .
Aktivitäten im Bereich Softwareentwicklung und Datenbanken	Aktivitäten im Bereich Softwareentwicklung und Datenbanken umfassen: • unternehmensinterne Entwicklung und Erwerb von Computersoftware, Programmbeschreibungen und ergänzenden Materialien für System- und Anwendungssoftware (darunter Standardsoftwarepakete, kundenspezifische Softwarelösungen und in Produkten oder Ausrüstungen integrierte Software) • Erwerb, unternehmensinterne Entwicklung und Analyse von Computerdatenbanken und sonstigen computergestützten Informationen, darunter die Erfassung und Analyse von Daten in proprietären Datenbanken und Daten aus öffentlich zugänglichen Berichten oder aus dem Internet • Aktivitäten zur Verbesserung oder Erweiterung der Funktionen von Informationstechnologiesystemen, darunter Computerprogramme und Datenbanken. Diese Aktivitäten umfassen statistische Datenanalyse und Data-Mining. Softwareentwicklung ist eine Innovationsaktivität, wenn sie dazu dient, neue oder verbesserte Prozesse bzw. Produkte zu entwickeln, wie Computerspiele, Logistiksysteme oder Software für die Prozessintegration. Aktivitäten im Bereich Datenbanken gelten als Innovationsaktivität, wenn sie für Innovationszwecke genutzt werden, wie die Analyse von Daten über Materialeigenschaften oder Kundenpräferenzen.
Aktivitäten im Zusammenhang mit Erwerb, Anmietung oder Leasing von materiellen Vermögenswerten	Dazu zählen der Kauf, die Anmietung, das Leasing oder der Erwerb durch eine Übernahme von Gebäuden, Maschinen und Ausrüstungen bzw. die unternehmensinterne Herstellung solcher Güter für die eigene Nutzung. Der Erwerb, die Anmietung oder das Leasing von materiellen Vermögenswerten kann eine eigenständige Innovationsaktivität darstellen, z. B. wenn ein Unternehmen Ausrüstungen kauft, die sich merklich von den bereits in seinen Prozessen verwendeten Ausrüstungen unterscheiden. Der Erwerb von materiellen Anlagegütern wird in der Regel nicht als Innovationsaktivität angesehen, wenn es sich um Ersatz- oder Erweiterungsinvestitionen handelt, die keinerlei oder nur geringfügige Änderungen am vorhandenen Sachkapitalbestand des Unternehmens bewirken. Das Leasing oder die Anmietung von materiellen Vermögenswerten gilt als Innovationsaktivität, wenn diese Vermögenswerte für die Entwicklung von Produkt- oder Prozessinnovationen erforderlich sind.
Auswahlgesamtheit	Die Auswahlgesamtheit umfasst alle Mitglieder der Grundgesamtheit, die eine Chance haben, für die Erhebungsstichprobe ausgewählt zu werden.
Auswahlsatz	Der Auswahlsatz ist der quantitative Anteil, den die Stichprobe am Umfang der Grundgesamtheit hat.
Beobachtungszeitraum	Der Beobachtungszeitraum ist die Zeitspanne, auf die sich eine Frage in einer Erhebung bezieht. Vgl. auch <i>Referenzzeitraum</i> .

Berichtseinheit	Die Berichtseinheit bezieht sich auf die Ebene innerhalb des Unternehmens, von der die erforderlichen Daten eingeholt werden. Die Berichtseinheit muss nicht deckungsgleich mit der gewünschten statistischen Einheit sein.
Betrieb	Ein Betrieb ist ein Unternehmen oder Teil eines Unternehmens, das bzw. der sich an einem einzigen Standort befindet und in dem lediglich eine einzige Produktionstätigkeit ausgeübt wird oder in dem die Hauptproduktionstätigkeit den Großteil der Wertschöpfung ausmacht. Vgl. auch <i>Unternehmen</i> .
Big Data	Datenmengen, die zu groß oder zu komplex für herkömmliche Instrumente und Methoden der Datenverarbeitung sind.
CDM-Modell	Das CDM-Modell (benannt nach den Initialen der drei Autoren, Crépon, Duguet und Mairesse) ist ein ökonometrisches Modell, das in der empirischen Forschung zu Innovation und Produktivität häufig verwendet wird. Das CDM-Konzept liefert ein Strukturmodell, das den Zusammenhang zwischen Innovationsoutput und Produktivität herstellt und die inhärente Selektivität und Endogenität von Erhebungsdaten berücksichtigt.
Cloud-Computing	Cloud-Systeme und -Anwendungen sind digitale Speicher- und Rechenressourcen, die remote und on demand über das Internet genutzt werden können.
Computergestützte persönliche Befragung (CAPI)	Eine computergestützte persönliche Befragung (CAPI) ist eine Datenerhebungsmethode, bei der die Befragenden in einem persönlichen Interview einen Computer nutzen, um die Fragen anzuzeigen und die Antworten zu erfassen.
Computergestützte telefonische Befragung (CATI)	Eine computergestützte telefonische Befragung (CATI) ist eine Methode der telefonischen Datenerhebung, bei der die Fragen auf einem Computer angezeigt und die Antworten direkt am Computer erfasst werden.
Design	Design ist definiert als Innovationsaktivität, die darauf abzielt, Verfahren, technische Spezifikationen und sonstige Nutzungs- und Funktionsmerkmale für neue Produkte und Prozesse zu planen und zu entwerfen. Design umfasst ein breites Spektrum von Aktivitäten zur Entwicklung einer neuen oder veränderten Funktion, Form oder Erscheinung von Waren, Dienstleistungen oder Prozessen, einschließlich Prozessen, die im betreffenden Unternehmen selbst genutzt werden sollen. Die meisten Designaktivitäten (und sonstige kreative Tätigkeiten) sind Innovationsaktivitäten, mit Ausnahme geringfügiger Designänderungen, die die Kriterien einer Innovation nicht erfüllen, wie z. B. die Herstellung eines existierenden Produkts in einer neuen Farbe. Designfähigkeiten können 1. Technisches Design, 2. Produktdesign und 3. Design Thinking umfassen.
Design Ladder	Die Design Ladder (Designleiter) ist ein vom Danish Design Centre entwickeltes Modell, um die Designanwendung in Unternehmen zu veranschaulichen und einzuordnen. Die Design Ladder beruht auf der Annahme eines positiven Zusammenhangs zwischen höheren Erträgen, einer stärkeren Berücksichtigung von Designmethoden in den frühen Phasen der Entwicklung und einer strategischeren Positionierung der Designaktivitäten in der Gesamtstrategie des Unternehmens. Die vier Stufen sind: 1. kein Design, 2. Design als Styling, 3. Design als Prozess und 4. Design als Strategie.

Design Thinking	Design Thinking ist eine systematische Methodik für den Designprozess, bei der Designmethoden herangezogen werden, um Bedürfnisse zu identifizieren, Problemstellungen zu definieren, Ideen zu generieren, Prototypen zu entwickeln und Lösungen zu testen. Sie kann bei der Gestaltung von Systemen, Waren und Dienstleistungen angewandt werden. Die Erhebung von Daten über Design Thinking ist für die Politik relevant, da die Methodik die unternehmerische Innovationstätigkeit sowohl im Dienstleistungssektor als auch im Verarbeitenden Gewerbe fördern und dadurch die Wettbewerbsfähigkeit und die wirtschaftlichen Ergebnisse steigern kann.
Dienstleistungen	Dienstleistungen sind das Ergebnis einer Produktionstätigkeit, die den Zustand oder die Möglichkeiten der konsumierenden Einheiten verändert oder den Austausch von Produkten oder finanziellen Vermögenswerten erleichtert. Sie können nicht separat von ihrer Produktion vermarktet werden. Dienstleistungen können auch bestimmte wissenserfassende Produkte einschließen. Vgl. auch <i>Produkt</i> .
Diffusion (von Innovationen)	Die Diffusion von Innovationen bezeichnet zum einen den Prozess der Verbreitung von Ideen, die Produkt- und Prozessinnovationen zugrunde liegen (Diffusion von Innovationswissen), und zum anderen die Einführung solcher Produkte oder Prozesse in anderen Unternehmen (Diffusion von Innovationsoutput).
Digitale Innovationen	Digitale Innovationen umfassen Produkt- oder Prozessinnovationen, die Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) beinhalten, sowie Innovationen, deren Entwicklung oder Implementierung in hohem Maße auf IKT basiert.
Digitale Plattformen	Digitale Plattformen sind IKT-gestützte Mechanismen, die Produzenten und Nutzer in Online-Umgebungen vernetzen und zusammenführen. Sie bilden oft ein Ökosystem, in dem Waren und Dienstleistungen gesucht, entwickelt und verkauft werden und Daten generiert und ausgetauscht werden.
Digitalisierung	Unter Digitalisierung wird die Einführung oder verstärkte Nutzung digitaler Technologien in einer Organisation, einem Wirtschaftszweig, einem Land usw. verstanden. Digitalisierung bezieht sich darauf, wie sich die Digitalisierung auf Wirtschaft oder Gesellschaft auswirkt. Vgl. auch <i>Digitisierung</i> .
Digitisierung	Digitisierung ist die Umwandlung eines analogen Signals, das Informationen (z. B. Ton, Bild, gedruckter Text) übermittelt, in binäre Einheiten (Bits). Vgl. auch <i>Digitalisierung</i> .
Dynamische Führungsfähigkeiten	Dynamische Führungsfähigkeiten bezeichnen die Fähigkeit von Führungskräften, effektiv auf interne und externe Herausforderungen zu reagieren. Sie lassen sich in drei Hauptaspekte gliedern: 1. Kognition, 2. Sozialkapital und 3. Humankapital.
Extramurale FuE	Extramurale Forschung und experimentelle Entwicklung (FuE) entspricht außerhalb der betreffenden statistischen Einheit durchgeführter FuE. Extramurale FuE wird genauso wie intramurale FuE als Innovationsaktivität betrachtet. Vgl. auch <i>Intramurale FuE</i> .
Extramurale Innovationsaufwendungen	Aufwendungen für Innovationsaktivitäten, die von Dritten im Auftrag des Unternehmens durchgeführt werden, einschließlich extramuraler FuE-Aufwendungen.

Fachliche Einheit (FE)	Eine fachliche Einheit (FE) ist ein Unternehmen oder Teil eines Unternehmens, in dem nur eine einzige Art von Produktionstätigkeit stattfindet oder in dem die Hauptproduktionstätigkeit den Großteil der Wertschöpfung ausmacht. Vgl. auch <i>Unternehmen</i> .
Filterfragen	Filterfragen und Anweisungen zum Überspringen von Fragen leiten die Antwortpersonen je nachdem, wie sie die Filterfragen beantworten, zu verschiedenen Teilen eines Fragebogens weiter. Filterfragen können hilfreich sein, um den Beantwortungsaufwand zu reduzieren, vor allem bei komplexen Fragebögen. Sie können aber auch einem Satisficing-Verhalten Vorschub leisten.
Fokus-Innovation	Die Datenerhebung nach dem objektbasierten Ansatz kann sich auf eine einzige Innovation („Fokus-Innovation“) eines Unternehmens konzentrieren. Darunter wird in der Regel die wichtigste Innovation des betreffenden Unternehmens im Hinblick auf bestimmte messbare Kriterien verstanden (z. B. im Hinblick auf den tatsächlichen oder erwarteten Beitrag der Innovation zum Unternehmenserfolg oder die Innovation mit den höchsten Innovationsaufwendungen oder dem größten Umsatzbeitrag). Es kann sich dabei aber auch um die jüngste Innovation des Unternehmens handeln.
Folgeaktivitäten	Folgeaktivitäten sind flankierende Maßnahmen, die ein Unternehmen den Nutzern einer Innovation nach der Implementierung, aber innerhalb des Beobachtungszeitraums, anbietet. Dabei kann es sich um Marketingaktivitäten, Mitarbeiter-schulungen oder After-Sales-Services handeln. Diese Folgeaktivitäten können für den Erfolg einer Innovation entscheidend sein, sie fallen aber nicht unter die Definition einer Innovationsaktivität.
Forschung und experimentelle Entwicklung (FuE)	Forschung und experimentelle Entwicklung (FuE) ist schöpferische und systematische Arbeit zur Erweiterung des Wissensstands – einschließlich des Wissens über Menschheit, Kultur und Gesellschaft – und zur Entwicklung neuer Anwendungen auf Basis des vorhandenen Wissens.
Führungsfähigkeiten	Zu den Führungsfähigkeiten gehören sämtliche unternehmensinternen Fähigkeiten, Kapazitäten und Kompetenzen, die zur Mobilisierung, Steuerung und Nutzung von Ressourcen eingesetzt werden können, um die strategischen Ziele des Unternehmens zu erreichen. Diese Fähigkeiten beziehen sich in der Regel auf das Management von Personal, immateriellen Vermögenswerten, Sach- und Finanzkapital sowie Wissen. Sie betreffen sowohl interne Prozesse als auch externe Beziehungen. Führungsfähigkeiten bilden eine spezifische Unterkategorie der Organisationsfähigkeiten und beziehen sich auf die Fähigkeit von Führungskräften, Veränderungen zu organisieren. Vgl. auch <i>Managementfähigkeiten</i> .
Geistiges Eigentum (IP)	Geistiges Eigentum (<i>intellectual property</i> – IP) bezieht sich auf Schöpfungen des menschlichen Intellekts wie Erfindungen, literarische und künstlerische Werke sowie kommerziell genutzte Symbole, Namen und Bilder. Vgl. auch <i>Rechte des geistigen Eigentums</i> .
Geschäftsmodellinnovation	Eine Geschäftsmodellinnovation bezieht sich auf Veränderungen der Kernprozesse eines Unternehmens sowie der von ihm gegenwärtig oder in Zukunft verkauften Hauptprodukte.

Geschäftsstrategie	Eine Geschäftsstrategie umfasst die Formulierung von Zielen und die Festlegung von Maßnahmen zur Verwirklichung dieser Ziele. Strategische Ziele beziehen sich auf die mittel- und langfristig angestrebten Ergebnisse (mit Ausnahme des für alle Unternehmen geltenden Ziels der Gewinnerzielung). Die strategischen Maßnahmen oder Pläne befassen sich beispielsweise damit, wie das Unternehmen einen Wettbewerbsvorteil oder ein Alleinstellungsmerkmal erlangt.
Geschichtete Stichprobe	Eine geschichtete Stichprobe ist eine Stichprobe, die aus einer in separate Gruppen („Schichten“) unterteilten Grundgesamtheit ausgewählt wurde, um die Repräsentanz der wichtigsten Teilgesamtheiten sicherzustellen. Aus jeder Schicht werden separate Stichproben gezogen. Die Größe dieser Stichproben hängt von Genauigkeitskriterien sowie von der Zahl der Einheiten, der Größe der Einheiten und der Variabilität der wichtigsten interessierenden Variablen innerhalb jeder Schicht ab.
Globale Wertschöpfungsketten	Organisationsstruktur von Produktionsprozessen, die internationale Handels- und Investitionsströme umfasst und bei der die einzelnen Stufen des Produktionsprozesses auf verschiedene Länder verteilt sind.
Immaterielle Vermögenswerte	Vgl. <i>Wissensbasiertes Kapital</i> .
Implementierung	Implementierung bezeichnet den Zeitpunkt, zu dem neue oder verbesserte Produkte oder Prozesse, die sich von den bestehenden Produkten oder Prozessen merklich unterscheiden, erstmals zur Nutzung bereitgestellt werden. Im Fall von Produktinnovationen bezieht sich die Implementierung auf die Markteinführung, während es sich bei Prozessinnovationen um die erstmalige Nutzung im Unternehmen handelt.
Imputation	Imputation ist eine Methode, mit der sich Antwortausfälle in Erhebungen (Item-Non-Response) nachträglich korrigieren lassen. Dabei wird Datenelementen ein Ersatzwert zugeordnet, wenn die Antwort fehlt oder unbrauchbar ist. Dafür können verschiedene Imputationsverfahren verwendet werden: Mittelwertimputation, Hot-/Cold-Deck-Imputation, Nearest-Neighbour-Verfahren und Regressionsimputation. Vgl. auch <i>Item-Non-Response</i> .
Indikator	Ein Indikator ist eine Variable, die das Abschneiden verschiedener Einheiten im Hinblick auf einen bestimmten Aspekt wiedergibt. Der Indikatorwert wird ermittelt, indem Rohdaten über komplexe Phänomene vereinfacht werden, um ähnliche Analyseeinheiten im Zeitverlauf oder nach Standort zu vergleichen. Vgl. auch <i>Innovationsindikator</i> .
Informeller Sektor (bzw. informelle Wirtschaft)	Der informelle Sektor ist allgemein dadurch gekennzeichnet, dass er aus Einheiten besteht, die Waren produzieren oder Dienstleistungen erbringen, um den betreffenden Personen Beschäftigung und Einkommen zu verschaffen. Diese Einheiten operieren typischerweise auf einem niedrigen Organisationsniveau mit keiner oder einer geringen Trennung der Produktionsfaktoren Arbeit und Kapital, und sie agieren lokal.
Innovation	Eine Innovation ist ein neues oder verbessertes Produkt bzw. ein neuer oder verbesserter Prozess (oder eine Kombination der beiden), das bzw. der sich von den bisherigen Produkten bzw. Prozessen der Einheit merklich unterscheidet und für potenzielle Nutzer verfügbar gemacht wurde (Produkt) bzw. in der Einheit eingeführt wurde (Prozess).

Innovation im Unternehmenssektor	Eine Innovation im Unternehmenssektor ist ein neues oder verbessertes Produkt bzw. ein neuer oder verbesserter Prozess (oder eine Kombination der beiden), das bzw. der sich von den bisherigen Produkten bzw. Prozessen des Unternehmens merklich unterscheidet und auf dem Markt bzw. im Unternehmen eingeführt wurde.
Innovationsaktives Unternehmen	Ein innovationsaktives Unternehmen führt während des Beobachtungszeitraums eine oder mehrere Aktivitäten durch, um neue oder verbesserte Produkte bzw. Prozesse für einen bestimmten Verwendungszweck zu entwickeln oder zu implementieren. Sowohl Innovatoren als auch Nichtinnovatoren können während eines Beobachtungszeitraums innovationsaktiv sein. Vgl. auch <i>Innovationsstatus</i> .
Innovationsaktivitäten	Institutionelle Einheiten können eine Reihe von Aktivitäten durchführen, um Innovationen hervorzubringen. Dafür können spezifische Ressourcen und bestimmte Aktivitäten, einschließlich Strategien, Prozesse und Verfahren, erforderlich sein. Vgl. auch <i>Innovationsaktivitäten von Unternehmen</i> .
Innovationsaktivitäten von Unternehmen	Die Innovationsaktivitäten eines Unternehmens umfassen alle Entwicklungs-, finanziellen und kommerziellen Aktivitäten, die ein Unternehmen durchführt, um eine Innovation für das Unternehmen hervorzubringen. Im Einzelnen handelt es sich um Aktivitäten im Bereich: • Forschung und experimentelle Entwicklung (FuE) • Konstruktion, Design und sonstige kreative Arbeit • Marketing und Schaffung von Markenwerten • geistiges Eigentum • betriebliche Weiterbildung • Softwareentwicklung und Datenbanken • Erwerb, Anmietung oder Leasing von materiellen Vermögenswerten • Innovationsmanagement Zu Innovationsaktivitäten zählen Aktivitäten, deren Ergebnis eine Innovation ist, sowie noch laufende, unterbrochene oder eingestellte Aktivitäten.
Innovationsaufwendungen von Unternehmen	Wirtschaftliche Kosten der von einem Unternehmen oder einer Unternehmensgruppe durchgeführten Innovationsaktivitäten. Die Aufwendungen können intramural (innerbetrieblich durchgeführte Aktivitäten) oder extramural (von Dritten im Auftrag des Unternehmens durchgeführte Aktivitäten) sein. Vgl. auch <i>Innovationsaktivitäten von Unternehmen</i> .
Innovationserfolg	Innovationserfolg bezieht sich auf die wirtschaftlichen Erträge, die durch die kommerzielle Verwertung oder die interne Nutzung von Innovationen erzielt werden. Eine Innovation muss definitionsgemäß zum Zeitpunkt der Messung kein kommerzieller, finanzieller oder strategischer Erfolg sein. Eine Produktinnovation kann ein kommerzieller Misserfolg sein, und eine Prozessinnovation kann mehr Zeit erfordern, ehe die gesetzten Ziele erreicht werden.
Innovationsergebnisse	Innovationsergebnisse sind die beobachtbaren Effekte von Innovationen, u. a. inwieweit die Ziele eines Unternehmens erreicht werden, sowie allgemeinere Effekte von Innovationen auf andere Organisationen, die Wirtschaft, die Gesellschaft und die Umwelt. Sie können auch unerwartete Effekte beinhalten, die nicht zu den ursprünglichen Zielen des Unternehmens gehörten (z. B. Spillover-Effekte und sonstige Externalitäten).

Innovationserhebung der Gemeinschaft (CIS)	Die Innovationserhebung der Gemeinschaft (Community Innovation Survey – CIS) ist eine harmonisierte Erhebung der Innovationsaktivitäten in Unternehmen, die von Eurostat koordiniert und zurzeit alle zwei Jahre in den EU-Mitgliedstaaten und einigen Mitgliedsländern des Europäischen Statistischen Systems (ESS) durchgeführt wird.
Innovationshemmnisse und Innovationstreiber	Interne oder externe Faktoren, die die Innovationsanstrengungen von Unternehmen behindern oder befördern. Je nach Kontext kann ein externer Faktor innovationsfördernd oder innovationshemmend wirken.
Innovationsindikator	Ein Innovationsindikator ist eine statistische summarische Messgröße eines Innovationsphänomens (Aktivität, Output, Aufwendungen usw.), das in einer Grundgesamtheit oder einer Stichprobe daraus an einem bestimmten Zeitpunkt oder Ort beobachtet wird. Indikatoren werden in der Regel bereinigt (oder standardisiert), um Vergleiche zwischen Einheiten zu ermöglichen, die sich in der Größe oder anderen Merkmalen unterscheiden. Vgl. auch <i>Indikator</i> .
Innovationsmanagement	Innovationsmanagement umfasst alle systematischen Aktivitäten zur Planung, Verwaltung und Kontrolle der internen und externen Ressourcen für Innovation. Dazu gehört die Allokation der Ressourcen für Innovation, die Verteilung der Zuständigkeiten und die Organisation der Entscheidungsfindung unter den Beschäftigten, die Koordination der Kollaboration mit externen Partnern, die Einbeziehung externer Inputs in die Innovationsaktivitäten des Unternehmens sowie das Monitoring der Ergebnisse von Innovation und die Förderung des erfahrungsbasierten Lernens.
Innovationsprojekt	Ein Innovationsprojekt umfasst eine Reihe von Aktivitäten, die für einen bestimmten Zweck organisiert und durchgeführt werden und mit eigenen Zielen, Ressourcen und Ergebniserwartungen verknüpft sind. Informationen über Innovationsprojekte können andere qualitative und quantitative Daten über Innovationsaktivitäten ergänzen.
Innovationsstatus	Der Innovationsstatus eines Unternehmens wird danach bemessen, ob das betreffende Unternehmen während des Beobachtungszeitraums einer Datenerhebung Innovationsaktivitäten durchgeführt oder ob es eine oder mehrere Innovationen eingeführt hat. Vgl. auch <i>Innovatives Unternehmen</i> und <i>Innovationsaktives Unternehmen</i> .
Innovationsziele	Innovationsziele sind die bestimmbar Zielsetzungen eines Unternehmens, die seine Motive und Strategien für seine Innovationsanstrengungen widerspiegeln. Diese Ziele können die Merkmale der Innovation selbst, wie z. B. ihre Spezifikationen, oder die marktbezogenen und wirtschaftlichen Zielsetzungen betreffen.
Innovatives Unternehmen (Innovator)	Unter einem innovativen Unternehmen wird ein Unternehmen verstanden, das während des Beobachtungszeitraums eine oder mehrere Innovationen aufweist. Dies gilt unabhängig davon, ob das betreffende Unternehmen für eine Innovation alleine oder gemeinsam mit Dritten verantwortlich ist. In diesem Handbuch wird der Begriff „innovativ“ nur in diesem Zusammenhang verwendet. Vgl. auch <i>Innovationsstatus</i> .
Institutionelle Einheit	Eine institutionelle Einheit wird im SNA definiert als eine wirtschaftliche Einheit, die Eigentümer von Vermögenswerten sein kann und eigenständig Verbindlichkeiten eingehen, wirtschaftliche Tätigkeiten ausüben und Transaktionen mit anderen Einheiten vornehmen kann. Institutionelle Einheiten können eine Reihe von Aktivitäten durchführen, um Innovationen hervorzubringen.

Internationale Systematik der Wirtschaftszweige (ISIC)	Die Internationale Systematik der Wirtschaftszweige (International Standard Industrial Classification of All Economic Activities – ISIC) besteht aus einer kohärenten und einheitlichen Klassifikationsstruktur der Wirtschaftszweige, die sich auf eine Reihe international vereinbarter Konzepte, Definitionen, Prinzipien und Klassifikationsregeln stützt. Sie bietet einen umfassenden Rahmen für die Erfassung und Darstellung von Wirtschaftsdaten in einem Format, das für die Zwecke der ökonomischen Analyse, der Entscheidungsfindung und der Politikgestaltung konzipiert ist. Die ISIC-Klassifikation erfasst generell produktive Tätigkeiten, d. h. Wirtschaftstätigkeiten, die gemäß SNA unter Produktion fallen. Die Klassifikation wird verwendet, um statistische Einheiten wie Betriebe oder Unternehmen nach ihrer wirtschaftlichen Haupttätigkeit zu klassifizieren. Die aktuell gültige Version ist ISIC Revision 4.
Intramurale FuE	Die Aufwendungen für intramurale Forschung und experimentelle Entwicklung (FuE) umfassen alle laufenden Aufwendungen sowie Bruttoanlageinvestitionen für innerhalb einer statistischen Einheit durchgeführte FuE. Intramurale FuE wird genauso wie extramurale FuE als Innovationsaktivität betrachtet. Vgl. auch <i>Extramurale FuE</i> .
Investitionsausgaben	Unter Investitionsausgaben werden die jährlichen Bruttoaufwendungen für den Erwerb von Anlagegütern und die Kosten der unternehmensinternen Herstellung von Anlagegütern verstanden. Dazu zählen Bruttoaufwendungen für Grundstücke und Gebäude, Maschinen, Anlagen, Transportmittel und andere Ausrüstungen sowie Produkte geistigen Eigentums. Vgl. auch <i>Laufende Aufwendungen</i> .
ISO 50500	Vom Technischen Ausschuss ISO/TC 279 der Internationalen Organisation für Normung (ISO) erarbeitete Normen zu den Grundprinzipien des Innovationsmanagements, einschließlich entsprechender terminologischer Festlegungen. Die im <i>Oslo-Handbuch</i> enthaltenen Definitionen von Innovation und Innovationsmanagement stehen mit den entsprechenden ISO-Definitionen im Einklang.
Item-Non-Response	Item-Non-Response liegt vor, wenn eine Stichprobeneinheit einen Fragebogen nicht vollständig beantwortet.
Kapitalgesellschaften	Im SNA umfasst der Sektor Kapitalgesellschaften Unternehmen, deren Haupttätigkeit die Produktion von marktbestimmten Waren und Dienstleistungen ist. In diesem Handbuch wird der Sektor als Unternehmenssektor bezeichnet. Dies steht im Einklang mit der im <i>Frascati-Handbuch</i> der OECD verwendeten Terminologie.
Kognitives Testen	Kognitives Testen ist eine von Psycholog*innen und Umfrageforscher*innen entwickelte Methode zur Erfassung verbaler Informationen zu Umfrageantworten. Sie wird eingesetzt, um zu evaluieren, inwieweit sich mit einer Frage (oder Fragengruppe) Konstrukte so messen lassen, wie von den Forschenden beabsichtigt, und ob die Antwortpersonen in der Lage sind, hinreichend präzise Antworten zu geben.
Ko-Innovation	Ko-Innovation oder „Coupled Open Innovation“ liegt vor, wenn die Kollaboration zweier oder mehrerer Partner in eine Innovation mündet.
Kollaboration	Kollaboration erfordert koordinierte Aktivitäten verschiedener Beteiligter zur Lösung einer gemeinsam definierten Problemstellung, wobei alle Partner einen Beitrag leisten. Kollaboration setzt die explizite Festlegung gemeinsamer Ziele voraus und kann Vereinbarungen über die Verteilung der Inputs, der Risiken und des potenziellen Nutzens umfassen. Kollaboration kann neues Wissen generieren, ohne zwangsläufig zu einer Innovation zu führen. Vgl. auch <i>Kooperation</i> .

Kontrafaktische Situation	Bei einer Wirkungsanalyse bezieht sich die kontrafaktische Situation auf das, was mit den potenziell Begünstigten geschehen wäre, wenn eine Intervention nicht stattgefunden hätte. Die Wirkung lässt sich daher als Differenz zwischen den potenziellen Ergebnissen des beobachteten und des nicht beobachtbaren kontrafaktischen Vorgehens schätzen. So kann beispielsweise die kausale Wirkung öffentlicher Maßnahmen zur Förderung von Innovationsaktivitäten geschätzt werden. Die Forschenden können die kontrafaktische Situation – d. h. die Innovationsleistung von geförderten Unternehmen, wenn sie keine Förderung erhalten hätten, bzw. den umgekehrten Fall bei nicht geförderten Unternehmen – nicht direkt beobachten.
Kooperation	Kooperation liegt vor, wenn zwei oder mehr Beteiligte vereinbaren, die Verantwortung für eine Aufgabe oder eine Reihe von Aufgaben zu übernehmen, und zur Umsetzung dieser Vereinbarung Informationen zwischen den Beteiligten ausgetauscht werden. Vgl. auch <i>Kollaboration</i> .
Künstliche Intelligenz (KI)	Künstliche Intelligenz (KI) bezeichnet die Entwicklung und Nutzung von Computersystemen, die menschliche Denk-, Argumentations- und Verhaltensweisen nachahmen.
Längsschnittstudie	Bei einer Längsschnittstudie werden über mehrere Zeiträume hinweg Daten zu denselben Einheiten (Panel) erhoben.
Laufende Aufwendungen	Laufende Aufwendungen umfassen sämtliche Aufwendungen für Personal, Material, Dienstleistungen und sonstige Inputs, die im Produktionsprozess innerhalb eines Jahres verbraucht werden, sowie die Aufwendungen für Anmietung oder Leasing von Anlagegütern. Vgl. auch <i>Investitionsausgaben</i> .
Lieferanten	Lieferanten sind Unternehmen oder Organisationen, die anderen Unternehmen oder Organisationen Waren (Ausrüstungen, Material, Software, Komponenten usw.) oder Dienstleistungen (Beratungsleistungen, Unternehmensdienstleistungen usw.) liefern bzw. erbringen. Dazu zählen auch Anbieter von wissenserfassenden Produkten wie Rechten des geistigen Eigentums.
Logic-Modell	Ein Logic-Modell ist ein Instrument, das von Mittelgebern, Manager*innen und zur Evaluierung von Programmen verwendet wird, um die Abfolge von Wirkungen darzustellen und die Wirksamkeit eines Programms zu bewerten.
Managementfähigkeiten	Managementfähigkeiten können Einfluss auf die Kapazität eines Unternehmens haben, Innovationsaktivitäten durchzuführen, Innovationen einzuführen und Innovationsergebnisse zu erzielen. Für Innovationszwecke werden zwei Schlüsselbereiche betrachtet: 1. die Wettbewerbsstrategie eines Unternehmens und 2. die Organisations- und Führungsfähigkeiten, die zur Umsetzung der Strategie genutzt werden. Vgl. auch <i>Führungsfähigkeiten</i> .
Marketinginnovation	In der vorherigen Ausgabe dieses Handbuchs verwendete Art von Innovationen, die nunmehr überwiegend als Prozessinnovationen erfasst werden, außer Innovationen im Bereich Produktdesign, die als Produktinnovation zählen.
Marktneuheit	Innovation eines Unternehmens, die zuvor nicht auf den von diesem Unternehmen bedienten Märkten angeboten wurde. Bei Marktneuheiten gelten strengere Maßstäbe für die Neuartigkeit einer Innovation als bei Unternehmensneuheiten. Vgl. auch <i>Unternehmensneuheit</i> .
Materielle Vermögenswerte	Vgl. <i>Aktivitäten im Zusammenhang mit Erwerb, Anmietung oder Leasing von materiellen Vermögenswerten</i> .

Metadaten	Metadaten sind Daten, die andere Daten definieren und beschreiben. Dies umfasst u. a. Informationen über die Datenerhebungsmethode, Stichprobenverfahren, Verfahren zur Behandlung von Antwortausfällen und Qualitätsindikatoren.
(Statistische) Momente	Statistische Indikatoren, die die Form der Verteilung von Daten beschreiben. Beispiele dafür sind der Mittelwert und die Varianz.
Multinationales Unternehmen (MNU)	Der Begriff multinationales Unternehmen (MNU) bezieht sich auf eine in einem Land ansässige Muttergesellschaft und ihre im Mehrheitsbesitz stehenden verbundenen Unternehmen im Ausland, die als kontrollierte verbundene Unternehmen im Ausland betrachtet werden. Multinationale Unternehmen werden auch als „weltweite Unternehmensgruppen“ bezeichnet. Vgl. auch <i>Unternehmensgruppe</i> .
Neuartigkeit	Neuartigkeit dient als Kriterium dafür, ob sich ein Produkt oder Prozess merklich von den bisherigen unterscheidet und demzufolge als Innovation angesehen werden kann. Um die Neuartigkeit der Innovationen eines Unternehmens zu bestimmen, werden diese zumeist mit dem Stand der Technik in dem Markt oder Wirtschaftszweig verglichen, in dem das Unternehmen tätig ist. Ein anderer Gradmesser für die Neuartigkeit einer Innovation ist ihr Potenzial, einen Markt zu verändern (oder zu schaffen). Dies kann auf eine radikale oder disruptive Innovation hindeuten. Bei Produktinnovationen besteht auch die Möglichkeit, die Umsatzentwicklung im Beobachtungszeitraum zu messen oder die konkreten Erwartungen für den Effekt dieser Innovationen auf die Wettbewerbsfähigkeit zu ermitteln.
Nicht innovatives Unternehmen (Nicht-Innovator)	Unter einem nicht innovativen Unternehmen wird ein Unternehmen verstanden, das während des Beobachtungszeitraums keine Innovationen aufweist. Ein nicht innovatives Unternehmen kann dennoch innovationsaktiv sein, wenn es eine oder mehrere laufende, unterbrochene, eingestellte oder abgeschlossene Innovationsaktivitäten aufweist, die während des Beobachtungszeitraums nicht zu einer Innovation geführt haben. Vgl. auch <i>Innovatives Unternehmen</i> .
Nicht-Teilnehmer-Befragung	Eine Nicht-Teilnehmer-Befragung dient dazu, potenziell signifikante Unterschiede zwischen den antwortenden und den nicht antwortenden Einheiten zu ermitteln und Informationen darüber zu gewinnen, warum sich die nicht antwortenden Einheiten nicht beteiligt haben. Vgl. auch <i>Unit-Non-Response</i> .
Nominale Variable	Eine nominale Variable ist eine kategoriale Variable ohne intrinsische Ordnung. Vgl. auch <i>Ordinale Variable</i> .
Norm	Dokument, das im Konsens erstellt und von einer anerkannten Institution angenommen wurde und das für die allgemeine und wiederkehrende Anwendung Regeln, Leitlinien oder Merkmale für Tätigkeiten oder deren Ergebnisse festlegt, wobei ein optimaler Ordnungsgrad in einem gegebenen Zusammenhang angestrebt wird.
Nutzerinnovation	Nutzerinnovation bezieht sich auf Aktivitäten, bei denen die Verbraucher*innen oder Endnutzer die Produkte eines Unternehmens mit oder ohne dessen Einwilligung verändern oder bei denen die Nutzer gänzlich neue Produkte entwickeln.
Objektansatz	Der objektbasierte Ansatz für die Messung von Innovationen erfasst Daten über eine einzige Fokus-Innovation (das Objekt der Untersuchung). Vgl. auch <i>Subjektansatz</i> .

Öffentliche Forschungseinrichtung	Für öffentliche Forschungseinrichtungen (auch als öffentliche Forschungsinstitute bezeichnet) existiert zwar keine formelle Definition, sie müssen jedoch zwei Kriterien erfüllen, nämlich 1. Forschung und experimentelle Entwicklung als wirtschaftliche Haupttätigkeit betreiben (Forschung) und 2. unter staatlicher Kontrolle stehen. Private Forschungsinstitute ohne Erwerbszweck sind daher ausgeklammert.
Öffentliche Infrastruktur	Unter öffentlicher Infrastruktur wird Infrastruktur verstanden, die sich in Staatsbesitz befindet oder mittels direkter Regulierung staatlich kontrolliert wird. Die technischen und wirtschaftlichen Merkmale der öffentlichen Infrastruktur wirken sich stark auf die Funktions-, Entwicklungs- und Leistungsfähigkeit einer Volkswirtschaft aus. Daher zählt die öffentliche Infrastruktur zu den externen Faktoren, die die Innovationstätigkeit beeinflussen können. Die öffentliche Infrastruktur erstreckt sich auf Bereiche wie Verkehrswesen, Energieversorgung, Informations- und Kommunikationstechnologien, Abfallentsorgung, Wasserversorgung, Wissensinfrastruktur und das Gesundheitswesen.
Öffentlicher Sektor	Der öffentliche Sektor umfasst alle vom Staat kontrollierten Institutionen, einschließlich öffentlicher Unternehmen. Das Konzept des öffentlichen Sektors geht über das Konzept des Staatssektors hinaus.
Open Innovation (Offene Innovation)	Open Innovation bezeichnet den Fluss von innovationsrelevantem Wissen über Unternehmens- bzw. Organisationsgrenzen hinweg. Offenheit bedeutet dabei nicht zwangsläufig, dass das Wissen kostenlos oder ohne Nutzungsbeschränkungen bereitgestellt wird.
Ordinale Variable	Eine ordinale Variable ist eine kategoriale Variable, deren Ausprägungen sich ordnen lassen. Vgl. auch <i>Nominale Variable</i> .
Organisation ohne Erwerbszweck (NPI)	Organisationen ohne Erwerbszweck (<i>non-profit institutions</i> – NPI) sind rechtliche oder soziale Einheiten, die zur Produktion von Waren und Dienstleistungen geschaffen werden und deren Status es ihnen nicht gestattet, für die Einheiten, von denen sie eingerichtet, kontrolliert oder finanziert werden, Einkünfte, Gewinne oder sonstigen finanziellen Nutzen zu erwirtschaften. Sie können Markt- oder Nichtmarktproduzenten sein.
Organisationsfähigkeiten	Vgl. <i>Führungsfähigkeiten</i> .
Organisatorische Innovation	In der vorherigen Ausgabe dieses Handbuchs verwendete Art von Innovationen, die nunmehr unter Prozessinnovationen erfasst werden.
Panel	Ein Panel ist die Teilmenge von Einheiten, die wiederholt über zwei oder mehrere Erhebungswellen einer Längsschnittstudie in die Stichprobe einbezogen wird. Vgl. auch <i>Längsschnittstudie</i> .
Paradaten	Paradaten sind Daten über das Vorgehen beim Ausfüllen von Erhebungsfragebogen. Paradaten können genutzt werden, um zu ermitteln, mit welchen Methoden sich ein unerwünschtes Verhalten der Antwortpersonen, wie ein vorzeitiger Abbruch der Befragung oder Satisficing, verhindern lässt. Dadurch sollen künftige Durchläufe des Erhebungsinstruments verbessert werden.
Private Haushalte	Private Haushalte sind institutionelle Einheiten, die aus einer oder mehreren Personen bestehen. Im SNA darf jede Person nur einem einzigen Haushalt angehören. Die Hauptfunktionen der privaten Haushalte sind die Bereitstellung von Arbeitskraft als Arbeitnehmer, der Endverbrauch als Konsumenten und die Produktion marktbestimmter Waren und Dienstleistungen als Produzenten.

Private Organisationen ohne Erwerbszweck (NPISH)	Private Organisationen ohne Erwerbszweck (<i>non-profit institutions serving households</i> – NPISH) sind rechtliche Einheiten, deren Haupttätigkeit in der Erbringung von nicht marktbestimmten Dienstleistungen für private Haushalte oder für die Allgemeinheit besteht und deren Hauptfinanzierungsquelle freiwillige Beiträge sind. Wenn sie vom Staat kontrolliert werden, sind sie Teil des Staatssektors. Wenn sie von Unternehmen kontrolliert werden, sind sie dem Unternehmenssektor zugeordnet. Vgl. auch <i>Organisation ohne Erwerbszweck</i> .
Produkt	Produkte sind Waren oder Dienstleistungen (einschließlich wissenserfassender Produkte sowie Kombinationen aus Waren und Dienstleistungen), die aus einem Produktionsprozess hervorgehen. Vgl. auch <i>Waren</i> und <i>Dienstleistungen</i> .
Produkte geistigen Eigentums	Produkte geistigen Eigentums sind das Ergebnis von Forschung, Entwicklung, wissenschaftlicher Arbeit oder Innovationstätigkeit. Das daraus resultierende Wissen können die Entwickler vermarkten oder zu ihrem eigenen Vorteil in der Produktion einsetzen, weil seine Nutzung durch rechtliche oder sonstige Schutzmaßnahmen eingeschränkt ist. Dazu zählen: • Forschung und experimentelle Entwicklung (FuE) • Erschließung und Bewertung von Rohstoffvorkommen • Computersoftware und Datenbanken • Werke der Unterhaltungsindustrie, literarische und künstlerische Originale sowie sonstige Produkte geistigen Eigentums
Produktinnovation	Eine Produktinnovation ist eine neue oder verbesserte Ware bzw. Dienstleistung, die sich von den bisherigen Waren bzw. Dienstleistungen des Unternehmens merklich unterscheidet und auf dem Markt eingeführt wurde. Produktinnovationen müssen wesentliche Verbesserungen einer oder mehrerer Eigenschaften bzw. Leistungsspezifikationen bieten. Vgl. auch <i>Produkt</i> .
Produktionsprozesse	Produktionsprozesse (oder Produktionstätigkeiten) sind im SNA definiert als alle Aktivitäten unter der Kontrolle einer institutionellen Einheit, bei denen Arbeit, Kapital, Waren und Dienstleistungen als Inputs eingesetzt werden, um Waren und Dienstleistungen als Outputs zu produzieren. Diese Aktivitäten stehen bei der Innovationsanalyse im Mittelpunkt.
Prozessinnovation	Eine Prozessinnovation ist ein neuer oder verbesserter Prozess für eine oder mehrere betriebliche Funktionen, der sich von den bisherigen Prozessen des Unternehmens merklich unterscheidet und im Unternehmen eingeführt wurde. Merkmale einer verbesserten betrieblichen Funktion sind beispielsweise eine größere Wirksamkeit, Ressourceneffizienz, Zuverlässigkeit und Resilienz, Erschwinglichkeit sowie Zweckmäßigkeit und Nutzbarkeit für die am Prozess Beteiligten – unabhängig davon, ob es sich um unternehmensexterne oder unternehmensinterne Beteiligte handelt. Prozessinnovationen gelten als implementiert, wenn sie vom Unternehmen für interne oder externe Aktivitäten genutzt werden. Prozessinnovationen beziehen sich auf die folgenden Kategorien von Funktionen: • Produktion von Waren und Dienstleistungen • Vertrieb und Logistik • Marketing und Verkauf • Informations- und Kommunikationssysteme • Verwaltung und Management • Entwicklung von Produkten und Prozessen

Querschnittstudie	Eine Querschnittstudie erfasst Daten, um Schlussfolgerungen über eine Grundgesamtheit (oder Teilgesamtheit) zu einem bestimmten Zeitpunkt zu ziehen.
Rahmenbedingungen	Kontextfaktoren im Zusammenhang mit dem externen Umfeld, die die Geschäftstätigkeit in einem gegebenen Land erleichtern oder erschweren. Dazu zählen in der Regel Faktoren wie das Regulierungsumfeld, die Besteuerung, die Wettbewerbssituation, die Produkt- und Arbeitsmärkte, die Institutionen, das Humankapital, die Infrastruktur und die geltenden Standards.
Rechte des geistigen Eigentums	Rechte des geistigen Eigentums sind gesetzliche Rechte an geistigem Eigentum. Vgl. auch <i>Geistiges Eigentum</i> .
Referenzzeitraum	Der Referenzzeitraum ist das letzte Jahr des gesamten Beobachtungszeitraums einer Erhebung und dient als Beobachtungszeitraum für die Erfassung von metrischen Daten, wie z. B. Aufwendungen oder die Anzahl der Beschäftigten. Vgl. auch <i>Beobachtungszeitraum</i> .
Regulierung	Regulierung bezieht sich auf die Erlassung von Rechtsvorschriften durch Behörden und staatliche Organe, um auf das Marktgeschehen und das Verhalten privater Akteure in der Wirtschaft einzuwirken. Die Innovationsaktivitäten von Unternehmen, Wirtschaftszweigen und Volkswirtschaften können einer Vielzahl von Rechtsvorschriften unterliegen.
Satisficing	Satisficing bezeichnet eine Verhaltensweise von Antwortpersonen, die darauf abzielt, den Aufwand für die Beantwortung eines Online- oder Papierfragebogens möglichst gering zu halten. Antwortpersonen können etwa die Befragung abbrechen, bevor sie vollständig beantwortet ist (vorzeitige Beendigung), Fragen überspringen, für alle Unterfragen einer Frage die gleiche Antwortkategorie wählen (Nichtdifferenzierung) – d. h. beispielsweise auf alle Unterfragen einer Matrixfrage „weniger wichtig“ antworten – oder die Fragen lediglich überfliegen und unpräzise Antworten geben.
Schaffung von Werten	Die Existenz von Opportunitätskosten impliziert, dass die für eine Innovationsaktivität verantwortlichen Akteure wahrscheinlich eine Form der Wertschaffung (oder des Werterhalts) anstreben. Die Schaffung von Werten ist daher ein implizites Innovationsziel, kann ex ante aber nicht garantiert werden. Ob Innovationen Werte schaffen oder nicht, ist schwer vorhersehbar und kann erst einige Zeit nach der Implementierung festgestellt werden. Zudem kann sich der Wert von Innovationen im Zeitverlauf verändern und unterschiedlichen Akteuren unterschiedliche Vorteile bieten.
Soziale Innovation	Innovationen, die durch ihre (soziale) Zielsetzung, das Wohlergehen Einzelner oder bestimmter Bevölkerungsgruppen zu verbessern, definiert sind.
Staat (Sektor)	Der Sektor Staat besteht aus institutionellen Einheiten, die neben der Politikumsetzung und der Erfüllung von regulatorischen Aufgaben Einkommen und Vermögen umverteilen und Dienstleistungen und Waren für den individuellen oder kollektiven Konsum produzieren, hauptsächlich als Nichtmarktproduktion. Der Staatssektor umfasst auch staatlich kontrollierte Organisationen ohne Erwerbszweck.

Staatliche Förderprogramme	Staatliche Förderprogramme sind direkte oder indirekte Ressourcentransfers an Unternehmen. Die Förderung kann finanziell oder in Form von Sachleistungen erfolgen. Sie kann direkt durch staatliche Stellen oder indirekt bereitgestellt werden, z. B. indem der Kauf bestimmter Produkte bezuschusst wird. Innovationsbezogene Aktivitäten und Ergebnisse sind oft Gegenstand staatlicher Förderung.
Statistische Einheit	Eine statistische Einheit ist eine Einheit, über die Informationen eingeholt werden und die Gegenstand von Statistiken ist; d. h., sie ist die institutionelle Einheit, die für den vorgesehenen Zweck der Erhebung von Innovationsstatistiken von Interesse ist. Eine statistische Einheit kann eine <i>Beobachtungseinheit</i> sein, über die Informationen eingeholt und Statistiken erstellt werden, oder eine <i>Analyseeinheit</i> , die durch Aufteilung oder Kombination von Beobachtungseinheiten mithilfe von Schätzungen oder Imputationen geschaffen wird, um detailliertere oder homogenere Daten zu liefern als andernfalls möglich wäre.
Subjektansatz	Der subjektbasierte Ansatz konzentriert sich auf das betreffende Unternehmen (das Subjekt) und erfasst Daten über alle Innovationsaktivitäten dieses Unternehmens. Vgl. auch <i>Objektansatz</i> .
System of National Accounts (SNA)	Das System der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnungen der Vereinten Nationen (System of National Accounts – SNA) ist ein Statistiksystem, das ein umfassendes, konsistentes und flexibles makroökonomisches Kontensystem für die Zwecke der Politikgestaltung, Analyse und Forschung bietet. Die aktuell gültige Version ist das SNA 2008.
Technische Expertise	Technische Expertise bezieht sich auf das in einem Unternehmen vorhandene technologische Wissen und die Fähigkeit, Technologien zu nutzen. Technologisches Wissen beruht auf den Kompetenzen und Qualifikationen der Beschäftigten des Unternehmens, insbesondere der Ingenieur*innen und Techniker*innen, der Erfahrung im Umgang mit den Technologien, dem Einsatz von Anlagegütern, die diese Technologien enthalten, und der Kontrolle des entsprechenden geistigen Eigentums. Vgl. auch <i>Technologie</i> .
Technologie	Technologie bezieht sich auf den Wissensstand darüber, wie aus Ressourcen Output gewonnen werden kann. Dies beinhaltet die konkrete Nutzung von technischen Methoden, Systemen, Geräten, Kompetenzen und Praktiken sowie deren Anwendung auf Prozesse oder Produkte.
Technologische Fähigkeiten	Technologische Fähigkeiten bezeichnen das Wissen über Technologien und ihre Anwendung, einschließlich der Fähigkeit, Technologien über den aktuellen Stand der Technik hinaus weiterzuentwickeln. Technologische Fähigkeiten können 1. technische Expertise, 2. Designfähigkeiten und 3. Fähigkeiten zur Nutzung von digitalen Technologien und Datenanalytik umfassen. Vgl. auch <i>Technologie</i> .
Umsatzanteil von Innovationen	Der Umsatzanteil von Innovationen entspricht dem Anteil, den die Produktinnovationen eines Unternehmens an seinem Gesamtumsatz im Referenzjahr ausmachen. Er bringt die wirtschaftliche Bedeutung von Produktinnovationen auf der Ebene des innovativen Unternehmens zum Ausdruck.
Unit-Non-Response	Unit-Non-Response liegt vor, wenn eine kontaktierte Stichprobeneinheit an einer Erhebung nicht teilnimmt.

Unternehmen	Ein Unternehmen ist die kleinste Kombination rechtlicher Einheiten, die über Autonomie bei Finanz- und Anlageentscheidungen sowie Befugnis und Verantwortung für die Zuweisung von Ressourcen zur Produktion von Waren und Dienstleistungen verfügt. Der Begriff „Unternehmen“ kann sich auf eine Kapitalgesellschaft, eine Personengesellschaft, eine Organisation ohne Erwerbszweck oder ein Unternehmen ohne eigene Rechtspersönlichkeit beziehen. Vgl. auch <i>Unternehmenssektor</i> .
Unternehmensgruppe	Eine Unternehmensgruppe ist ein Unternehmenszusammenschluss unter der Kontrolle der Konzernzentrale, d. h. einer juristischen Muttereinheit, die von keiner anderen rechtlichen Einheit (direkt oder indirekt) kontrolliert wird. Vgl. auch <i>Unternehmen</i> .
Unternehmenskapazitäten	Unternehmenskapazitäten umfassen die Fachkenntnisse, Kompetenzen und Ressourcen, die ein Unternehmen im Zeitverlauf ansammelt und zur Verwirklichung seiner Ziele einsetzt. Die Kompetenzen und Fähigkeiten der Beschäftigten sind ein besonders kritischer Aspekt der innovationsrelevanten Unternehmenskapazitäten.
Unternehmensneuheit	Eine Unternehmensneuheit liegt bei erstmaliger Nutzung oder Implementierung in einem Unternehmen vor und stellt die Mindestschwelle dar, die eine Innovation im Hinblick auf den Neuheitsgrad erfüllen muss. Eine Unternehmensneuheit kann auch eine Marktneuheit (oder Weltneuheit) sein, aber nicht umgekehrt. Wenn es sich bei einer Innovation um eine Unternehmensneuheit, aber nicht um eine Marktneuheit handelt (z. B. wenn das betreffende Unternehmen Produkte oder Prozesse einführt, die sich zwar merklich von seinen zuvor angebotenen Produkten oder genutzten Prozessen unterscheiden, aber bereits zuvor existierten und von dem betreffenden Unternehmen nicht oder kaum verändert wurden), wird sie als reine Unternehmensneuheit bezeichnet. Vgl. auch <i>Marktneuheit</i> .
Unternehmenssektor	Der Unternehmenssektor umfasst: • alle gebietsansässigen Unternehmen mit eigener Rechtspersönlichkeit, ungeachtet der Gebietsansässigkeit ihrer Anteilseigner. Dazu zählen Einheiten, die in der Lage sind, einen Gewinn oder sonstigen finanziellen Nutzen für ihre Eigentümer zu erwirtschaften, die gesetzlich als rechtlich selbstständig von ihren Eigentümern anerkannt sind und die für die Zwecke der Marktproduktion zu wirtschaftlich signifikanten Preisen errichtet wurden. • die rechtlich unselbstständigen Zweigniederlassungen gebietsfremder Unternehmen, die als gebietsansässig und Teil dieses Sektors gelten, weil sie auf langfristiger Basis als Produzenten in diesem Wirtschaftsgebiet tätig sind. • alle gebietsansässigen Organisationen ohne Erwerbszweck, die Marktproduzenten von Waren oder Dienstleistungen oder für andere Unternehmen tätig sind.
Verbundenes Unternehmen	Verbundene Unternehmen können Holdinggesellschaften, Tochtergesellschaften oder assoziierte Unternehmen mit Sitz im In- oder Ausland umfassen. Vgl. auch <i>Unternehmensgruppe</i> .
Vermögensgut	Ein Vermögensgut ist ein Wertaufbewahrungsmittel, dessen Besitz oder Nutzung über einen bestimmten Zeitraum für die wirtschaftlichen Eigentümer Vorteile mit sich bringt. Sowohl finanzielle als auch nichtfinanzielle Vermögensgüter sind relevant für Innovationen. Anlagegüter sind Vermögensgüter, die aus Produktionstätigkeiten hervorgehen und länger als ein Jahr wiederholt oder dauerhaft in Produktionsprozessen genutzt werden.

Verwaltungsdaten	Unter Verwaltungsdaten werden die Einheiten und die zugehörigen Daten verstanden, die aus administrativen Quellen wie Unternehmensregistern oder Steuerakten stammen.
Vollzeitäquivalent (VZÄ)	Das Vollzeitäquivalent (VZÄ) ist die in einem bestimmten Referenzzeitraum (in der Regel ein Kalenderjahr) tatsächlich für eine Tätigkeit aufgewendete Arbeitszeit im Verhältnis zur Gesamtzahl der in diesem Zeitraum üblicherweise geleisteten Arbeitsstunden.
Waren	Waren sind physische, produzierte Gegenstände, für die eine Nachfrage besteht, an denen Eigentumsrechte begründet werden können und deren Eigentum durch Markttransaktionen von einer institutionellen Einheit auf eine andere übertragen werden kann. Vgl. auch <i>Produkte</i> .
Weiterbildung	Vgl. <i>Aktivitäten im Bereich betriebliche Weiterbildung</i> .
Wirtschaftszweig	Ein Wirtschaftszweig setzt sich aus Betrieben zusammen, die dieselben oder ähnliche Arten von Tätigkeiten ausüben. Vgl. auch <i>ISIC</i> .
Wissen	Wissen bezeichnet das Verstehen von Informationen und die Fähigkeit, Informationen für verschiedene Zwecke zu nutzen.
Wissensbasiertes Kapital	Wissensbasiertes Kapital bezeichnet immaterielle Vermögenswerte, die zukünftigen Nutzen schaffen. Dazu gehören Software und Datenbanken, Produkte geistigen Eigentums sowie ökonomische Kompetenzen (u. a. Markenwert, unternehmensspezifisches Humankapital, Organisationskapital). Software, Datenbanken und Produkte geistigen Eigentums werden im SNA nunmehr als produzierte Vermögensgüter anerkannt. Vgl. auch <i>Produkte geistigen Eigentums</i> .
Wissenserfassende Produkte	Wissenserfassende Produkte betreffen die Bereitstellung, Speicherung, Kommunikation und Verbreitung von Informationen, Beratung und Unterhaltung auf eine Weise, die es der konsumierenden Einheit ermöglicht, wiederholt auf das Wissen zuzugreifen.
Wissensflüsse	Wissensflüsse beziehen sich auf den Wissensaustausch von außerhalb des Unternehmens nach innen (Inbound) und umgekehrt (Outbound) durch Markt- und Nichtmarkttransaktionen. Wissensflüsse umfassen sowohl die bewusste als auch die zufällige Übertragung von Wissen.
Wissensmanagement	Wissensmanagement ist die Koordination aller Aktivitäten, mit denen eine Organisation Wissen innerhalb und außerhalb der Organisation steuert, kontrolliert, erfasst, nutzt und teilt.
Wissensnetzwerk	Ein Wissensnetzwerk besteht aus den wissensbasierten Interaktionen oder Verbindungen zwischen verschiedenen Unternehmen und gegebenenfalls anderen Akteuren. Es umfasst Wissens Elemente, Repositorien und Akteure, die Wissen suchen, übermitteln und generieren. Diese sind durch Beziehungen miteinander verbunden, die den Erwerb, den Transfer und die Generierung von Wissen ermöglichen, beeinflussen oder einschränken. Die beiden Hauptkomponenten von Wissensnetzwerken sind die Wissensform und die Akteure, die Wissen aufnehmen, liefern oder austauschen.
Zusammengesetzter Indikator	Ein zusammengesetzter Indikator fasst auf der Basis eines konzeptionellen Modells mehrere Indikatoren zu einem einzigen Index zusammen, der den Dimensionen oder der Struktur der gemessenen Phänomene Rechnung trägt. Vgl. auch <i>Indikator</i> .



From:

Oslo Manual 2018

Guidelines for Collecting, Reporting and Using Data on
Innovation, 4th Edition

Access the complete publication at:

<https://doi.org/10.1787/9789264304604-en>

Please cite this chapter as:

OECD/Eurostat (2024), "Glossar", in *Oslo Manual 2018: Guidelines for Collecting, Reporting and Using Data on Innovation, 4th Edition*, OECD Publishing, Paris/Eurostat, Luxembourg.

DOI: <https://doi.org/10.1787/f914c3e3-de>

This document, as well as any data and map included herein, are without prejudice to the status of or sovereignty over any territory, to the delimitation of international frontiers and boundaries and to the name of any territory, city or area. Extracts from publications may be subject to additional disclaimers, which are set out in the complete version of the publication, available at the link provided.

The use of this work, whether digital or print, is governed by the Terms and Conditions to be found at <http://www.oecd.org/termsandconditions>.