

© des Titels »Durch die Decke denken« (978-3-86881-479-8)
2013 by Redline Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München
Nähere Informationen unter: <http://www.redline-verlag.de>

© des Titels »Durch die Decke denken« (978-3-86881-479-8)
2013 by Redline Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München
Nähere Informationen unter: <http://www.redline-verlag.de>

Juergen Erbedinger
Thomas Ramge

Durch die Decke denken

Design Thinking
in der Praxis

*Für meine Frau und die unglaublichen Vier.
Für meinen Bruder Peter.*

REDLINE | VERLAG

Inhalt

- 10 Warm-up**
Durch die Decke denken
Das Kamel auf zwei Beinen / Vertrackte Probleme /
Dem Nutzer nützen / Management im 21.
Jahrhundert / Kollektive Kreativität /
Meeting, Workshop, Projekt, Organisation /
Design Thinking ist Design Doing
- 26 I. Meeting**
Design Thinking in zwei Stunden
Sales. Du. / Das Gegenteil von Kuschelkurs /
Moderieren und ernten, Teil I / Die Idee auf der
Serviette / Der Advokat des Teufels / Idee und
Konzept / Die vier Stolperfallen
- 58 II. Workshop**
Vom Problem zum Prototyp
Ideen-Pingpong / Kreativmotor Iteration /
Vom Verständnis zum Standpunkt / Von der
Ideation zur Evaluation / Prototypen im
Schnelltest / Die Suche nach dem Emotional
Trigger / Feedback: I wish. I like. I give (ideas).
- 102 III. Projekt**
Durch Beobachtung zum Erfolgsprodukt
Erfolgreich scheitern / Das Ende von Projekt-
management (wie wir es kennen) /
False, want, need / Co-Creation, Hierarchie-Bias
und dunkle Pferde / Das richtige Team /
Moderieren und ernten, Teil II / Geplant ungeplant
- 156 IV. Organisation**
Design Thinking als Managementmethode
Kampf der Innovationskulturen / Design Thinking
im Konjunktiv / Erneuerung und Kopierschutz /
Die Frage nach dem Sinn / Die Innovations-
pyramide / Das Ende der Organisation (wie wir
sie kennen) / Dig the Dogma!

- 192 Interviews**
Ideation 1: Bedürfnis / Ideation 2: Spaß /
Ideation 3: Geschwindigkeit / Ideation 4: Ergebnis
- 214 Shoppingliste**
Die Grundausstattung für Design-Thinking-Einsteiger
- 217 Fußnoten**
- 220 Stichwortverzeichnis**

Die Toolbox

- 23 Tool 1:** Let's have fun –
Die zehn wichtigsten Design-Thinking-Regeln
- 38 Tool 2:** Visual Talk –
Hör auf zu reden. Zeichne!
- 52 Tool 3:** Jam-Session –
Design Thinking im Schnelldurchlauf
- 78 Tool 4:** Catch your room –
Raum für Ideen schaffen
- 86 Tool 5:** The D'Artagnan Principle –
Ideen bewerten lernen
- 96 Tool 6:** Workshop-Sample –
Ein Best-Practice-Ablaufplan
- 126 Tool 7:** Customer Journey –
Ansatzpunkte für Innovation
- 142 Tool 8:** The Fridge –
Gedanken-Remix
- 166 Tool 9:** Do the Postman –
Wertschöpfung verbessern
- 190 Tool 10:** The Transformation Pyramid –
Design Thinking in der Organisation verankern