

© 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

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