

Juergen Erbedinger
Thomas Ramge

Durch die Decke denken

Design Thinking
in der Praxis

- 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 Projektmanagement (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 Innovationspyramide / 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