

DESIGN THINKING DAS HANDBUCH

Falk Uebernickel
Walter Brenner
Britta Pukall
Therese Naef
Bernhard Schindlholzer

INHALT

Impressum	5	1 METHODENÜBERLICK	15
Einleitung und Leseanleitung	11	Was ist Design Thinking?	16
Dankeschön!	13	Mikrozyklus – Wie Design Thinker arbeiten	24
Literaturverzeichnis	294	Überblick	24
Index	299	Problemdefinition und Re-Definition	26
Die Autoren	303	Need Finding und Synthese	27
		Ideengenerierung	30
		Prototyping	31
		Testen	34
		Makroprozess – Die 7+1 Phasen des Design Thinking	36
		Überblick	36
		Design Space Exploration	40
		Critical Function-Prototyp und Critical Experience-Prototyp	42
		Dark Horse-Prototyp	44
		Funky-Prototyp (Integrierter Prototyp)	46
		Functional-Prototyp	47
		X-is-Finished-Prototyp	48
		Final-Prototyp	49
		Der Werkzeugkasten des Design Thinking	50
		Der Design Thinking-Kodex	52
		Das Team	56
		Die Umsetzung im Unternehmen	60

2 WERKZEUGKASTEN

	63	Beobachtung	109
Setup	64	Engagement	111
Projektplanung	64	Benchmarking	112
Infrastruktur	71	Frameworks	114
Team-Setup	73	Field notes	116
Post-its	78	Moodboard	118
DNA-Analyse-Methode	82	AEIOU	120
Problemdefinition und Re-Definition	86	Empathy Map	122
Definition der Fragestellung	88	Ethnographie	124
Stretch goals	90	Persona	125
Framing und Re-Framing	92	Why-How-Laddering	128
Get Inspiration from the Future	94	5 Why's	129
Need Finding und Synthese	96	Point of View	130
Need Finding-Zyklus	98	Lead User	132
Richtlinien zur Formulierung von Bedürfnissen	100	Camera Study	133
Sampling-Techniken	101	Ideengenerierung	136
Zielgruppen-Identifikation	102	Brainstorming	138
Fokusgruppe	104	Brainwriting	140
Interviews	106	Laterales Denken/Sechs Denkhüte	142
		Power of Ten	144
		How might we	145

Prototyping und Storytelling	146	Testen	184
Prototyping	148	Consumer Clinics	186
Wireframing	150	Usability Testing	187
Mock-ups	152	NABC Pitch	188
Open Hardware	154	Pecha Kucha	189
Rollenspiele	156	Techniken des Need Findings	190
Bodystorming	158	Warm-ups	192
Paper Prototyping	160	Spaghetti Tower	194
Storytelling and Storywriting	162	Yes but, yes and	196
Comics	164	Races	198
3D Rapid Prototyping	166	Assembly	200
Video Prototyping	168	Strichmännchen	202
Service Blueprinting	170	Feedback	204
Sketches und Scribbles	172	I like, I wish, what if	206
Photoshop-Prototypen	174	Plus or Delta	208
Kombinierte Prototypen	176	Feedback Capture Grid	210
Town Planning	178	Critical Reading Checklist	212
Geschäftsmodell-Prototypen	180	Einverständniserklärung	213
Confluence Dynagram	182		

3 DAS DESIGN THINKING-LABOR	215	4 UMSETZUNG IM UNTERNEHMEN	257
Creative Spaces	216	Design Thinking im Projektalltag	258
Goldene Regeln für Design Thinking-Räume	221	Design Thinking als Werkzeugkiste	261
Arbeitsräume für Design Thinking	224	Design Thinking als Bestandteil des Innovationsprozesses	262
Umsetzung von Design Thinking-Arbeitsbereichen	234	Design Thinking für Kundenorientierung und Innovation	263
Ad-hoc-Design Thinking-Arbeitsbereich	238	Transformationsstufen der Organisation	264
Design Thinking-Lab	240	Handlungsempfehlungen und Erfolgsfaktoren für die Implementierung von Design Thinking	267
Design Thinking-Floor	244		
Design Thinking-Organisation	248		
Design Thinking-Materielliste	250	5 FALLSTUDIEN	271
Design Thinking-Werkzeuge	252	Deutsche Bank	272
Design Thinking-Möbel	254	Swisscom	276
		Haufe-Lexware	281
		Marigin	284
		Medela	288