

Inhalt

| | |
|---|----------|
| Einleitung | 6 |
| Wie Sie dieses Buch optimal nutzen | 8 |

| | | | |
|-----------------------------|-----------|----------------------------------|-----------|
| Designphasen und | | | |
| Design Thinking | 10 | | |
| Der Designprozess | 12 | | |
| Phase 1 – Definition | 14 | | |
| Phase 2 – Recherche | 18 | | |
| Phase 3 – Ideen- findung | 20 | | |
| Phase 4 – Prototyping | 22 | | |
| Phase 5 – Auswahl | 24 | | |
| Phase 6 – Umsetzung | 26 | | |
| Phase 7 – Lernen | 28 | | |
| Beispielprojekt | 30 | | |
| | | Recherche | 34 |
| | | Impulse finden | 36 |
| | | Informationen sammeln | 38 |
| | | Zielgruppen | 42 |
| | | Stichproben und Feedback | 46 |
| | | | |
| | | Ideenfindung | 48 |
| | | Grundlegende Designrichtungen | 50 |
| | | Denkansätze | 56 |
| | | Inspiration und Referenzen | 60 |
| | | Brainstorming | 66 |
| | | Designvokabular | 70 |
| | | Einbeziehung | 74 |
| | | Skizzieren | 76 |
| | | Ideen präsentieren | 80 |

| | | | | | |
|---------------------|-----------|--------------------|------------|--------------------|------------|
| Verfeinerung | 82 | Prototyping | 134 | Umsetzung | 152 |
| In Bildern denken | 84 | Designs entwickeln | 136 | Format | 154 |
| In Zeichen denken | 86 | Arten von | | Materialien | 158 |
| Appropriation | 92 | Prototypen | 140 | Veredelung | 162 |
| Humor | 96 | Designvokabular | 144 | Medien | 166 |
| Personifizierung | 98 | | | Maßstab | 168 |
| Visuelle Metaphern | 100 | | | Serien/Kontinuität | 172 |
| Modifikation | 102 | | | | |
| In Wörtern denken | 108 | | | | |
| Wörter und Sprache | 110 | | | | |
| Schriftarten | 118 | | | | |
| In Formen denken | 120 | | | | |
| In Proportionen | | | | | |
| denken | 124 | | | | |
| In Farben denken | 130 | | | | |

| | |
|---------------------------------|------------|
| Glossar | 176 |
| Zusammenfassung | 188 |
| Dank | 190 |
| Quellen | 192 |
| Ethik in der Arbeitswelt | 193 |