

Inhalt

| | |
|--|-----------|
| Was Design Thinking ist und was es kann | 9 |
| ▪ Die drei Kernprinzipien | 10 |
| ▪ Wie alles begann | 11 |
| ▪ Methode – Haltung – Kultur: wie man Design Thinking lernt | 15 |
| ▪ Komplexe Probleme lösen mit Design Thinking | 18 |
| ▪ Das Rückgrat im Design Thinking: ein Prozess in zehn Schritten | 19 |
| ▪ Tool für alle Schritte: der Time Timer | 20 |
| | |
| Das Prinzip »Multiperspektivität« | 23 |
| ▪ Vom Silodenken zur 360°-Perspektive | 24 |
| ▪ Schritt 1: Die Möglichkeit entdecken und starten | 25 |
| ▪ Schritt 2: Das Ziel formulieren | 40 |
| ▪ Schritt 3: Die Regeln aufstellen | 52 |

| | |
|---|------------|
| Das Prinzip »Nutzerzentriertheit« | 81 |
| ▪ Der Nutzer als Zentrum der Design-Thinking-Welt | 82 |
| ▪ Schritt 4: Herausforderung verstehen | 83 |
| ▪ Schritt 5: Empathie aufbauen | 97 |
| ▪ Schritt 6: Nutzerstandpunkt definieren | 114 |
| | |
| Das Prinzip »Lernend nach vorne gehen« | 129 |
| ▪ Möglichst früh und schnell lernen | 130 |
| ▪ Schritt 7: Die Ideen entwickeln | 131 |
| ▪ Schritt 8: Prototypen umsetzen | 147 |
| ▪ Schritt 9: Testen und Iterieren | 157 |
| ▪ Schritt 10: Die Wertschöpfung planen | 171 |
| ▪ Wie die Implementierung gelingt | 185 |
| | |
| Ein Ausblick: Design Thinking von morgen | 191 |
| ▪ Die unternehmerische Perspektive | 192 |
| ▪ Die technologische Perspektive | 193 |
| ▪ Die Nutzerperspektive | 194 |

| | |
|--|------------|
| Design Thinking Hacks | 197 |
| ▪ Schritt 1: Die Möglichkeit entdecken und starten | 199 |
| ▪ Schritt 2: Das Ziel formulieren | 201 |
| ▪ Schritt 3: Die Regeln aufstellen | 203 |
| ▪ Schritt 4: Die Herausforderung verstehen | 205 |
| ▪ Schritt 5: Empathie aufbauen | 207 |
| ▪ Schritt 6: Einen Nutzerstandpunkt definieren | 209 |
| ▪ Schritt 7: Ideen entwickeln | 211 |
| ▪ Schritt 8: Prototypen bauen | 213 |
| ▪ Schritt 9: Testen und Iterieren | 215 |
| ▪ Schritt 10: Die Wertschöpfung planen | 217 |
| ▪ Glossar | 219 |
| ▪ Literaturempfehlungen | 229 |
| ▪ Stichwortverzeichnis | 237 |