

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	11
Danksagung	13
Einige Hinweise vorab	14
1 Innovation	17
1.1 Der Sweet Spot of Innovation	17
1.2 Innovation ist immer marktgerichtet!	18
1.3 Innovationsbereiche	19
2 Innovationsmanagement	21
2.1 Design Thinking als Ansatz des Innovationsmanagements	21
2.2 Entwicklung des Design-Thinking-Ansatzes	23
2.3 Design Thinking als Dreiklang	24
3 Innovationsprozesse	28
4 Das Innovations-Mindset	30
5 Die goldenen Regeln bei Innovationsprozessen	34
6 Methodendarstellung in diesem Buch	37
7 Kick-off-Methoden	40
7.1 Das Briefing	40
7.2 Der Check-in	43
7.3 Der Vertrag	45
8 Warm-ups	47
8.1 Alle, die	47
8.2 Entweder – oder	49
8.3 »Ja, und« und »Ja, aber«	50
8.4 Fotos und Kartensets	51
8.5 1-2-Disco	52
8.6 Wie schön, dass du da bist!	53
8.7 Superwoman und Superman	54
8.8 Schnick-Schnack-Schnuck-Challenge	54
8.9 Do the Flop (aka Clap to the Yeah!)	55
8.10 Dreifach-Gehirnjogging	56

8.11	Gift Giving	57
8.12	Picassoübung	58
8.13	Cool-down	59
9	Methoden zum Problemverständnis	60
9.1	Pre-Mortem	60
9.2	Stakeholder Map	67
9.3	Kontextanalyse	76
9.4	Personas	89
9.5	Customer Journey Maps	98
10	Methoden zur Problemdefinition	108
10.1	FRAP-Matrix	108
10.2	Octopus Clustering	117
10.3	Value Proposition Map	124
11	Methoden zur Ideenfindung	135
11.1	Brainstorming	135
11.2	Brainwriting	143
11.3	Inspirationskarten	152
11.4	Kopfstand	160
11.5	SCAMPER + Kartensets	167
12	Methoden zur Ideenbewertung	177
12.1	Now-how-wow-Matrix	177
12.2	Job und User Stories	183
12.3	Sechs Denkhüte	194
13	Methoden zur Prototypentwicklung	204
13.1	WKW-Fragen	204
13.2	Napkin Sketches	210
13.3	Desktop Walkthrough	216
13.4	Service Performance	222
13.5	Produktbox	234
14	Methoden zum Testen von Prototypen	241
14.1	Buy a Feature	241
14.2	Business Model Canvas	247
15	Unternehmenskultur und Implementierung	259
15.1	Marshmallow Challenge	259
15.2	SMART-Formel	270

15.3	Culture Map	277
15.4	LEGO® SERIOUS PLAY®	288
16	Voting-Methoden	300
16.1	Dot-Voting	300
16.2	Physical Commitment	303
16.3	Benny Hill (35)	305
16.4	Crowdfunding	307
17	Feedbackmethoden	311
17.1	Grünes und rotes Feedback	311
17.2	Fünf-Finger-Feedback	312
18	Superkräfte der Moderation	314
18.1	Die Bedeutung von Moderation	314
18.2	Die Rolle der Moderation	316
18.3	Safe Space	317
18.4	Moderieren im DJ-Style	320
18.5	Atmosphäre	334
18.6	Material	340
19	Beispiele für Workshops	346
19.1	Train-the-Trainer-Basisausbildung (5 Tage)	346
19.2	Train-the-Trainer-Aufbauseminar – Superkräfte der Moderation (3 Tage)	349
19.3	Service Innovation Days (2 Tage)	351
19.4	One-Day-Product (1 Tag)	356
19.5	Persona-Workshop (4 Stunden)	359
19.6	Customer-Journey-Map-Workshop (4 Stunden)	360
19.7	Erste-Hilfe-Box (4 Stunden)	362
19.8	Workshops mit LEGO SERIOUS PLAY (halber oder ganzer Tag)	364
	Literatur	366
	Stichwortverzeichnis	369
	Der Autor	374