

Inhalt

Einleitung	6–9
Zusammenarbeit beim Designprozess	
Wie dieses Buch optimal nutzen	
Designmanagement	
Ablaufschema von Designprozessen	10–11
1. Kapitel: Projektmanagement	12–27
<i>Was ist Projektmanagement?</i>	
Überblick über das Projektmanagement	
Der Managementzyklus von Designprojekten	
Projektmanagement fördert die Kreativität	
Tipps für ein erfolgreiches Projektmanagement	
2. Kapitel: Projektsetup	28–63
Ein guter Start in das Design	
Elemente einer kreativen Auftragsbeschreibung	
Vereinbarungen zwischen Designer und Kunden	
Den Umfang feststellen	
Werkzeuge für die Designorganisation	
Überzeugungskraft und Projektmanagement	
25 Tipps für Manager von Designprojekten	

3. Kapitel: Planung	64–89	7. Kapitel: Umgang mit Kunden	164–183
Designplanung für Anfänger		Dauerhafte Kundenbeziehungen aufbauen	
Der Zeitplan		Sechs Tipps, wie Sie die Zustimmung des Kunden finden	
Zeitpläne für einfache und komplexe Projekte		Die kreative Besprechung	
Zeitmanagement		Stefan G. Bucher über Kunden	
Zehn Gründe für das Scheitern der Zeitplanung		Michael Bierut über Kunden	
Details, Details, Details: Management der Arbeitsmittel			
Benchmarking		8. Kapitel: Profitabilität	184–199
4. Kapitel: Budgetierung	90–111	Profitabilität im Grafikdesign	
Budgetierung im Design		Acht Tipps zur Steigerung der Profitabilität	
Das Honorar festlegen		Die Bedeutung beständigen Designmanagements	
Preise prüfen			
Ein Finanzplan		Beiträge	200–201
Kunden und Geld			
Acht Zahlungsstrategien		Register	202–205
Rechte und Vergütung			
		Bibliografie	206
5. Kapitel: Das Team zusammenstellen	112–133		
Grundlagen des Teamworks		Quellen	207
Der kreative Mix			
Zuständigkeiten im Team		Danksagung	208
Sechs Eigenschaften eines erfolgreichen Designteams			
Virtuelle Teamarbeit		Über die Autorin	208
Nützliche Fragen für die Bewertung Kreativer			
6. Kapitel: Kreative managen	134–163		
Kreative Menschen kreativ managen			
Einen Führungsstil finden			
Gute Zusammenarbeit			
Design konstruktiv beurteilen			
Probleme beim Teammanagement			
Einzelarbeit: Zehn Gründe, weshalb die letzte			
Zusammenarbeit gescheitert ist, von Marshall Rake			
Perfektionismus			
Qualitätskontrolle und Qualitätssicherung			