

Inhaltsangabe

VORWORT ZUR DEUTSCHEN AUSGABE 6

VORWORT 8

WOZU INNOVATION? 13

Was ist
Design Thinking? 15

Denken nur
Designer so? 16

Warum
Design Thinking? 16

Was bietet dieses Buch? 18

IMMERSION 23

Einleitende Immersion 26

Suchfeldbestimmung 26

Ersterhebung 30

Desk Research 34

Vertiefende Immersion 38

Interviews 39

Cultural Probes 41

Produktive Treffen 45

Ein Tag im Leben 51

Schatten 55

PROJEKT ANDORINHA 58

ANALYSE UND SYNTHESE 67

Insightkarten 68

Affinitätsdiagramm 74

Konzeptplan 76

Richtungsweisende
Kriterien 80

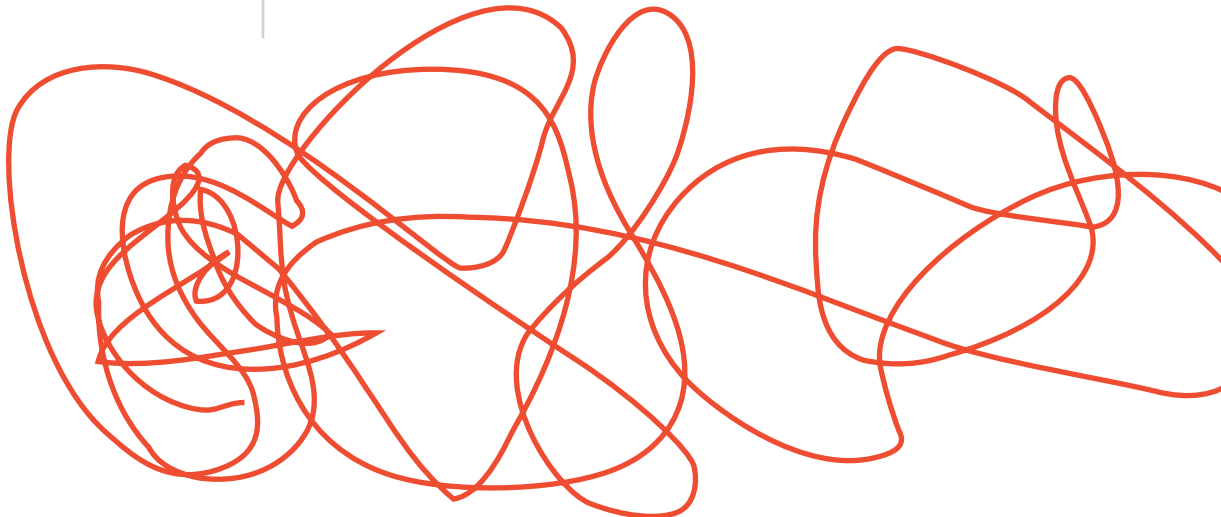
Personae 82

Empathieplan 85

Handlungsablauf
für den Nutzer 87

Blaupause 89

PROJEKT ANDORINHA 94





IDEENSAMMLUNG 101

Brainstorming **103**

Co-Creation-Workshops **107**

Ideenübersicht **111**

Entscheidungsmatrix **113**

PROJEKT ANDORINHA 118

PROTOTYPISIERUNG 123

Prototypen auf dem Papier **128**

Volumenmodell **132**

Rollenspiel **135**

Storyboard **137**

Prototypen von Dienstleistungen **140**

PROJEKT ANDORINHA 144

WIE KANN ICH NUN DIE GEFUNDENEN INNOVATIVEN LÖSUNGEN IN GESCHÄFTSCHANCEN UMWANDELN? 160

