

Das Design Thinking Playbook

Mit traditionellen, aktuellen und zukünftigen Erfolgsfaktoren

Bearbeitet von

Herausgegeben von Dr. Michael Lewrick, Patrick Link, und Larry Leifer, Visualisierung: Nadia Langensand

2. Auflage 2018. Buch. 344 S. Kartoniert

ISBN 978 3 8006 5637 0

Format (B x L): 24,0 x 19,0 cm

[Wirtschaft > Management > Unternehmensführung](#)

Zu [Leseprobe](#) und [Inhaltsverzeichnis](#)

schnell und portofrei erhältlich bei


DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

INDEX

A

A/B Testing 124-126
AEIOU-Methode 29
Agil 88, 237, 249, 257, 259, 265, 285
Amazon 228, 241
Apple 6, 136, 140, 172, 202, 240
ARE IN 184
Artificial Intelligence (siehe Künstliche Intelligenz)

B

Balanced Scorecard 262
Big Data 207, 267, 279, 289, 294, 298, 302-303, 306
Blockchain 22, 85-86, 207-208, 243, 246, 283-285
Black Ocean 227, 240-241, 252
Brain Storming 46, 56, 91-98, 148
Business Modell Canvas 112, 225-230, 239
Business Ökosystem Design 240, 247
- Realization Loop 249
- Validation Loop 249
Virtuous Design Loop 248
Business Ökosystem Design Canvas 251

C

Canvas (siehe auch Business Model Canvas, Lean Canvas, User Profil Canvas, Vision Canvas) 27, 30, 48, 225-228, 230, 250-251, 274
CCScore 195-196
Change Management (siehe Organisationsveränderung)
Co-Creation 66, 156, 194, 233, 237, 243, 278
Connect-2-Value Framework 156
Create-ups 257-260

D

Data Analytics 302
Denkhaltung (siehe Mindset)
Detroit 22
Design Challenge 52, 108, 138, 244, 271, 302
Digitalisierung 266-277
- Autonome Drohnen (Bsp.) 271
- Autonome Gegenstände als Kunde 266
- Designkriterien der Zukunft 268
- Design von Vertrauen & Emotionen 275
- Digitale Transformation 267, 288
- Digitalisierungsstrategie 287
- Mensch-Roboter-Team-Canvas 274
- Plattform-Geschäft 288
- Robotics 269, 272-273
Digitales Geschäftsmodell 288
Digital Manager 300
Digital Native 22
Digitale S-Kurve 283-284
Digitale Transformation 278, 300
Digitaler Tsunami 286
Doppelten Diamanten (Double Diamond) 36, 222, 310
Drohnen 198, 207, 271, 274

E

Empathic Design 171
Empathie zum Nutzer aufbauen 72-79
- Achtsamkeit 75
- Arten von Empathie 76
- Empfinden wie der Kunde 75



- Pollo-Effekt 74
- Sprache des Kunden 75
- Redestab 76
- UX Design 77
- Welt des Kunden 74
- Empathie Map 28
- Experimentenreports 224-225

F

- Facebook 30, 77, 160, 198, 297
- Facilitation 180-189
 - Faciliator-Gundhaltung 180
 - Fähigkeiten Facilitators 185
 - Grundregeln 1183
 - Methoden 187
 - Schrittweises Vorgehen 188
 - System für Dialog 184
 - Vorgehen des Facilitators 186
- Feedback 43, 103, 115, 123, 185, 215, 222
- Feedback-Erfassungsraster 123
- Fokus finden 80-89
 - Daisy-Map 86
 - Erklärung des Blickwinkels 83-84
 - Formulierung POV 87
 - POV-Satz 88
 - Standpunkt festlegen 80
 - Stakeholder 82
 - Vielzahl von Nutzern 83
 - 9-Fenster-Tool 85
 - 360-Grad-Betrachtung 82

Future User 34

G

- Geschäftsmodell aufbauen 224-239
 - Einstiegspunkte Canvas erarbeiten 228
 - Kennzahlen, Einnahmen, Kosten, Analogien 227
 - Konzept zur Skalierung 235
 - Lean Management 238
 - Lean Canvas 225
 - Lean Canvas zu Business Modell Canvas 228
 - Lösung, Alternativen, Kanäle, Vorteile des Angebots 226
 - Problem, Zielkunden, Wertangebot 226
 - Strukturiertes Vorgehen 237
 - Value Proposition erarbeiten 231
- Geschichten erzählen 168-179
 - Digitales Storytelling 178
 - Emotionale Geschichten 174
 - Empathie als Designparadigma 173
 - Fantasie und Kaufprozess 170
 - Geschichten mit Erinnerung 170
 - Geschichten Zukunftsvision 175
 - Goldener Kreis 172
 - Kontext Produkt und Geschichten 170
 - Kommerzielle Geschichten 170
 - Lifestyle-Geschichten 170
 - Minsky Suitcase 173
 - Start with Why 172
- Goldener Kreis 172
- Google 11, 15, 93, 140, 202, 240, 244, 286
- Groan Zone 36-37, 45, 182

H

- Hook Framework 30
- Human Centered Robotics Group 275
- Hybrides Modell 302-312
 - Data Analytics 302
 - Einführung 303
 - Hybrider Prozess 304
 - Mindset 306
 - Phasen 304
 - Team 307
 - Toolbox 308
 - Quadrupel Diamond 310-312
 - Variierende Mindsets 310

I

- Ideen generieren 90-97
 - Anforderungen versus Ideen 93
 - Auswahl der Ideen 98, 106
 - Kopfstandmethode 93
 - Kreativitätstechniken 93
 - Last Minute Panik 90
 - Regeln Brainstorming 91
 - Teilnehmer einbinden 92
 - Tiefe erzeugen 94
 - Quick'n'Dirty Prototyping 95
- Ideen strukturieren und selektieren 98-107
 - Concept-, Mind-, Systems-, Giga-Maps 104
 - Grössere Vision 103
 - Ideen clustern und gruppieren 99





- Ideensteckbrief 105
- Matrix Geschwindigkeit der Verbreitung & Umsetzbarkeit 100
- Selektion anhand von wichtig und dringend 100
- Struktur als Poster 103
- Implementierung 254-265
- Agieren wie ein Start-up 255
- Agile Organisationen 259
- Create-ups 257
- Design Teams 264
- Erfolgsmessung 263
- Hürden überwinden 254
- Markt lancierung 259
- Squads, Tribes, Chapters 261
- Stakeholder Maps 258
- Initial Coin Offering (ICO) 86, 319
- Innovation Funnel 314
- Innovation Manager 299
- Interdisziplinäre Teams 144-157
- Ganzheitliches Denken 144
- HBDI 152
- Interdisziplinäres Team 145
- Multidisziplinäres Team 145
- Non U-shaped Team 151
- Pi-shaped People 149
- Prinzip Iteration 144
- Regeln der Zusammenarbeit 148
- T-Profil 146
- U-shaped Team 150
- Internet of Dave 289

J

Jobs-to-be-done 31

K

Kreativitätsraum 132-143
Kreativitätstechniken 93
Kundenentwicklung 236
Kundenerlebnis 292
Kundenprofit 235
Künstliche Intelligenz 198, 207-208, 246, 294-295

L

Leadership 149, 155-156, 252, 290
Lean Canvas 224-225
Lean-Start-up 224
Lego 108, 111, 134, 136, 178, 258
Lifecycle 293
Lings Cars 78

M

Makrozyklus 38

- Benchmarks 46
- Dark Horse 47
- Fertiger Prototype 48
- Finaler Prototype 48
- Funktionaler Prototype 48
- Funky Prototype 47
- How to bring it home 48

- Ideen Brainstorming 46
- Journey 45
- Kritische Funktionalitäten 46
- Vision Prototype 48
- Vision Konkretisierung 48

Management-Methoden

- Blue Ocean Strategy 241
- Lead User Study 66-67
- Picture of the Future 175-176
- Service Design 232-233
- Servitization und Geschäftsmodellinnovation 229

Management-Paradigmen 315

Marketing Manager 298

Marktopportunitäten 7, 10, 50, 123, 200, 244, 257, 299, 314

Massachusetts Institute of Technology (MIT) 18

Mikrozyklus 38, 40-43

- Beobachten 41
- Ideen finden 42
- MVP 48, 102, 112, 128, 226, 235-237, 285, 288
- Prototypen entwickeln 42
- Standpunkt definieren 41
- Reflektieren 43
- Testen 43

- Tools und Methoden je Phase 44

- Verstehen 40

Mindset 178, 190, 196, 200, 202, 212, 217-222, 306, 310

Mindfulness 75

Multi-Programm-Organisation 259

München 14-16, 212, 293

MVE 102, 112, 226, 237, 243, 249, 285, 288



N

NABC 230

Needfinding-Gespräch 63

- Einführung bis Wrap-up 63

- Offene Fragen 64

- Tiefer Graben 68

- Transition Annahme zu Wissen 70

- Vorbereitung Interview 65

Not-Invented-Here-Syndrom 254

Nutzer Bedürfnisse 58-62

- Bedürfnisannahmen formulieren 61

O

Organisationsveränderung 190-197

- Erfolgreiche Unternehmen 192

- Kundenzentrierung messen 195

- Kundenzentrierung steigern 196

- Organisatorische Verankerung 193

- Verbreitung Design Thinking 190

- Veränderung einleiten 191

- Veränderte Wertschöpfung 191

- 8 gewinnt 290

P

Patienten Journey 244

Persona erstellen 14-35

- Empathie Map 28

- Nutzerprofil Design Thinker Praxis 16, 20

- Nutzerprofil Universitäres Umfeld 27

- Personas Twins 26

- User Profil Canvas 27

Persona überprüfen 29

- AEIOU-Methode 29

- Future User 34

- Hook Framework 30

- Jobs-to-be-done Framework 31

- strukturiertes Vorgehen 32-33

Pictures of the Future 175-176

POV 80-81, 86-88, 285, 305

Prototype entwickeln 108-117

- Ablauf Prototypen Workshops 115-116

- Entwickle einen Prototypen 110

- Erster Prototype 108

- Form von Prototypen 108

- Iterieren, iterieren und nochmals iterieren 109

- Never fall in love with your prototype 109

- Prototypen-Arten 111-112

Prototypen testen 118-129

- A/B Testing 124

- Digitale Werkzeuge 125

- Feedback Erfassungsraster 123

- Prototypen visualisieren 127

- Varianten Testen 125

- Vorbereitung Tests 121

- Testen mit potentiellen Kunden 122

- Wichtigkeit vom Testen 119

Problemdefinition 50-57

- Design Challenge 52

- Design Brief 53

- Erweitern und Einengen 50

- Ill defined 51

- Optimaler Startbereich 56

- Well defined 51

- Wicked 51

Prozess im Griff haben 29-42

- Beschreibung der Phasen 40

- Denkhaltung ändern 37

- Makrozyklus 38

- Mikrozyklus 40-43

- Problemraum – Lösungsraum 36

- Scrum-Prozess 39

Q

Quadrupel Diamond 310-312

R

Räume und Umgebung gestalten 132-143

- Agenda Prototyping Workshop 139

- Design Brief - Kreativitätsraum 138

- Arbeitsumgebung gestalten 140

- Flexibles Mobiliar 133-137

- Prototypen Kreativitätsräume 133-135

Retrospective Board 44

Robona 274

beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG



S

Scale 237
SCAMPER 96
Scrum 39
Selbst-reflexion 58
Senioren 58, 60-61, 64, 72-73, 83
Service Blueprint 228
Siemens 175-176
Silo-Denken 190
Sinek, Simon 172
Smart City 208
Spotify 11, 22, 172, 260
Stanford 5, 18, 22, 41, 88, 136, 200-202, 256
Start-ups 224, 255, 257, 278, 285, 299
Storytelling (siehe Geschichten erzählen)
Strategic Foresight 198-208
- Einbindung in Design Thinking 205
- Frameworks 203
- Methoden 206
- Playbook 202
- Progression Curve (Bsp.) 207
- Strategieplanung 198
- Unternehmensführer 200
- WYSIWYG 201
- Zukunft von Mobilität (Bsp.) 208
Swisscom 39, 293
Systems Thinking 212-223
- Beschreibung 215
- Erfolgsfaktoren 219
- Intuition vs. Ratio 222
- Konvergenz System Thinking & Design Thinking 218
- Modellierung 214

- Mindset 217
- Parallele Anwendung 221
- Prozess 215
- Systemklassifizierung 213
- System Thinking im Design Thinking 219

T

Tableau 308
Technologien 292-301
- Digitaler Lebenszyklus 294
- Kognitives Computing 296
- Künstliche Intelligenz 294-296
- Next level of customer experience 292
- Service Experience 294
- Social CRM 297
Tinder 30, 77-78
Traditionelles Unternehmen 281
Trends 66, 101, 175-176, 199, 201, 207-208, 255, 264
T-shaped 7, 145-146, 149, 151, 238

U

Uber 11, 18, 208
Use cases 17, 21, 25, 266
User Profile Canvas 27
UX Design 77-78, 232-233

V

Value Proposition 6, 110, 124, 224, 226, 230-231, 243, 247-248, 251
Vision 47-48, 101, 155-156, 172, 175-177, 202-205, 208, 257, 260,
278, 290, 296
Vision Canvas 48
Visualisieren und Skizzieren 158-167
- Dokumentieren 160
- Erkunden 160
- Mut zum Strich 159
- Farbe 163
- Flipchart bemalen und Stellwende nutzen 165
- Figuren und Emotionen 162
- Gestaltungselemente 161
- Grafikelemente 162
- Icons und Symbole 162
- Kreatives Denken 160
- Präsentation 160
- Text 161
- Tue es einfach! Jetzt. 166
- Visualisierungen anwenden 164
- Visualisierung vorbereiten 164

W

WeChat 112, 228, 243
Wertströme 245, 283
Whatsapp 23, 73, 198
Workshop 90-95, 115-116, 134, 138-139, 158, 186-188, 285
World Cafe 187

X Y Z

