

Hands on Design Thinking

Glitza / Hamburger / Metzger

2019

ISBN 978-3-8006-6073-5

Vahlen

schnell und portofrei erhältlich bei
beck-shop.de

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de steht für Kompetenz aus Tradition. Sie gründet auf über 250 Jahre juristische Fachbuch-Erfahrung durch die Verlage C.H.BECK und Franz Vahlen.

beck-shop.de hält Fachinformationen in allen gängigen Medienformaten bereit: über 12 Millionen Bücher, eBooks, Loseblattwerke, Zeitschriften, DVDs, Online-Datenbanken und Seminare. Besonders geschätzt wird beck-shop.de für sein umfassendes Spezialsortiment im Bereich Recht, Steuern und Wirtschaft mit rund 700.000 lieferbaren Fachbuchtiteln.

Index

A

Agil 15, 19, 35
App 34, 92, 96, 99 f., 103, 106, 108, 111 f., 115, 123
Auspacken-Tabelle 68, 71
Autorität 21

B

Bedürfnis 11, 15, 18, 25, 68, 71, 120 ff.
Beschränken 60, 120
Brainstorming 19, 28, 45 f., 84, 87, 89, 115

C

Charakter 20, 22, 29, 35, 45, 76, 84, 87
Clustern 42, 46, 55, 60, 73, 112
Critical Function 96

D

Denken mit den Händen 96
Denkweise 16 f., 24
Design Thinking, Definition 15, 17
Design Thinking, Ursprünge 16 f.
Desk Research 53, 55
Digital 14, 45, 59, 100, 106, 112, 115, 122
Divergenz 24, 32, 68, 84, 91
Dokumentieren 29, 53, 60, 71
Dot-Voting 75, 92

E

Eigenschaften 20, 79, 89, 106, 122
Empathie 18, 25, 33, 35, 56, 60 ff., 121
Energie 30, 87

Erlebnis 4 f., 29, 33, 42, 60, 65, 68, 84, 108
Experiment 33
Experte 29, 55, 71, 73
Extreme User Map 56, 121

F

Feedback 14 f., 19, 28, 34, 96, 99 f., 106, 112, 115
Feedback-Kreuz 112
Fields of Opportunities 73
Field Trip 60
Fokus 33 ff., 68, 71, 76, 84, 96, 120, 122
Foto 29, 60, 71, 79
Führungskraft 21

G

Geschäftsmodell 11, 13
Geschichte 11, 53, 60
Gruppendynamik 28
Gruppenzusammenhalt 30

H

Hasso-Plattner-Institut 17, 38

I

Idee 4, 11 f., 18 f., 21, 23 f., 33 ff., 45 f., 83 ff., 96, 99 ff., 111 f., 122 f.
Ideenfindung 18 f., 23, 32, 34, 76, 79, 83 ff., 120, 122
Ideenkette 89
Ideenserviette 96, 106
Immersion 65, 121 f.

Implementierung 25, 129
In den Schuhen von ... 87
Innovation 4 f., 10 ff., 20 ff., 28 f., 32 ff., 68, 76, 118 ff.
Innovationskultur 20 f.
Innovationsteam 4 f., 14, 18, 22 f., 28, 30, 34, 38
Interaktiv 106
Interpretieren 71 ff.
Interview 18 f., 34, 55, 59 f., 121 f.
Interviewleitfaden 59 f.
Interviewtechnik 28
Intuition 16
Iteration 28, 76, 99, 115, 120, 123
Iterativ 16, 19 f., 22, 76

K

Kernidee 22, 24
Kernfunktion 19, 34, 96, 99, 112, 122, 124
Konvergenz 24, 32, 46, 68, 91
Kreativität 11, 16, 22, 24, 30, 35, 45
Kreativitätstechnik 4, 84, 89
Kritik 34, 91, 106, 112
Kultur 17, 20 f.

L

Lego 11, 19, 32, 37

M

Machbarkeit 11, 13
Makro-Timing 28 f., 45
Materialien 17, 19, 22 f., 25, 29, 36 f., 99
Meditation 22, 84
Mehrwert 4, 15, 19, 24, 96
Menschen 10 f., 17 f., 20, 32, 59

Methode 4 f., 10, 17, 19, 23, 28 ff., 35, 38 ff., 120 ff., 124 f.
Mikro-Timing 28 f., 33, 45
Mindmap 28
Mindset 17
Modell 32, 99 f., 122

N

Nutzer 13 ff., 18, 28, 33, 42, 56, 79, 96, 99, 111 f., 115, 120 ff.
Nutzerforschung 15, 28

P

Papier-Prototyp 100, 123
Persona 79 f., 84, 106
Phase 15, 18 f., 23 f., 28 ff., 45 f., 53, 68, 71, 76, 96, 115, 121 f., 124 f.
Planung 25, 29, 35
Point of View 79 f.
Präsentieren 53, 106
Problemstellung 4, 16 ff., 28, 42, 46 ff., 60, 68, 75, 80, 84, 87, 120
Protokollierung 23, 37
Prototyp 14, 18 f., 23, 96 ff., 106 ff., 115, 123 ff.
Prototyping 18 f., 95 ff., 122, 124
Prototyping-Set 99
Prozess 4 f., 10, 13 ff., 17 ff., 28 ff., 42, 55, 68, 79, 84, 115, 120, 122 ff.
Prozessschritt 19, 28 ff., 120

R

Räumlichkeit 17, 22 f., 29, 36 f.
Rapid Prototype 99
Raum 17, 22 f., 29, 84

Recherche 23, 53, 55, 59, 68
 Ressourcen 11, 15, 25, 35, 99 f.
 Rollenspiel 19, 99, 122

S

SCAMPER 19, 122
 Scheitern 11, 21, 35, 123
 Semantische Analyse 48
 Shadowing 121 f.
 Silent Brainstorming 84
 Software 29, 115
 Spaß 35
 Stakeholder Map 56, 59
 Standpunkt 79
 Start-up 14
 Stehtisch 42
 Storyboard 103
 Symbol 75
 Synthese 18, 67 ff., 106, 121

T

Team-Check-in 42, 45
 Teammitglied 20, 22 f., 30, 32 ff., 41 f., 45 f.,
 48, 53, 68, 71, 75, 84, 89, 99
 Team Space 42, 112
 Teamwork 32 f.
 Test 15, 28, 99, 106, 111 f.
 Testen 18 f., 96, 99 f., 105 ff., 122 f.
 Testperson 99, 103, 106, 108, 112
 Testszenario 106, 108
 Teufels Küche 19, 89
 Time Timer 23, 42, 45 f.
 Trial-and-Error 35

U

Untersuchen 18 f., 51 ff., 68, 71, 121

V

Verbesserung 75, 123
 Verstehen 18, 28, 40 ff.
 Visualisierung 32, 99 f.
 Visuell 32, 42, 46, 75

W

Warm-up 30
 Werkzeuge 23, 25, 92, 121, 125
 Whiteboard 23, 29, 36, 42, 46, 55, 59 f., 68,
 71, 73, 79
 Wie-können-wir-Frage 80, 121
 Wireframe 100
 Wirtschaftlichkeit 11, 13, 112
 Workshop 4, 28 f.
 Wünschbarkeit 11, 13, 15

Z

Zeit 23, 25, 28 f., 33 f., 37, 45 f.
 Zielgruppe 4, 10 f., 14 f., 18 f., 33, 51, 55 f.,
 66, 92, 96, 99 f., 106, 112, 115, 120, 123
 Zusammenarbeit 17, 42, 45

2x2-Matrix 92