

- 10 Warm-up**  
**Durch die Decke denken**  
Das Kamel auf zwei Beinen / Vertrackte Probleme /  
Dem Nutzer nützen / Management im 21.  
Jahrhundert / Kollektive Kreativität /  
Meeting, Workshop, Projekt, Organisation /  
Design Thinking ist Design Doing
- 26 I. Meeting**  
**Design Thinking in zwei Stunden**  
Sales. Du. / Das Gegenteil von Kuschelkurs /  
Moderieren und ernten, Teil I / Die Idee auf der  
Serviette / Der Advokat des Teufels / Idee und  
Konzept / Die vier Stolperfallen
- 58 II. Workshop**  
**Vom Problem zum Prototyp**  
Ideen-Pingpong / Kreativmotor Iteration /  
Vom Verständnis zum Standpunkt / Von der  
Ideation zur Evaluation / Prototypen im  
Schnelltest / Die Suche nach dem Emotional  
Trigger / Feedback: I wish. I like. I give (ideas).
- 102 III. Projekt**  
**Durch Beobachtung zum Erfolgsprodukt**  
Erfolgreich scheitern / Das Ende von Projekt-  
management (wie wir es kennen) /  
False, want, need / Co-Creation, Hierarchie-Bias  
und dunkle Pferde / Das richtige Team /  
Moderieren und ernten, Teil II / Geplant ungeplant
- 156 IV. Organisation**  
**Design Thinking als Managementmethode**  
Kampf der Innovationskulturen / Design Thinking  
im Konjunktiv / Erneuerung und Kopierschutz /  
Die Frage nach dem Sinn / Die Innovations-  
pyramide / Das Ende der Organisation (wie wir  
sie kennen) / Dig the Dogma!

- 192 Interviews**  
Ideation 1: Bedürfnis / Ideation 2: Spaß /  
Ideation 3: Geschwindigkeit / Ideation 4: Ergebnis
- 214 Shoppingliste**  
Die Grundausstattung für Design-Thinking-Einsteiger
- 217 Fußnoten**
- 220 Stichwortverzeichnis**
- 

### Die Toolbox

- 23 Tool 1: Let's have fun –**  
Die zehn wichtigsten Design-Thinking-Regeln
- 38 Tool 2: Visual Talk –**  
Hör auf zu reden. Zeichne!
- 52 Tool 3: Jam-Session –**  
Design Thinking im Schnelldurchlauf
- 78 Tool 4: Catch your room –**  
Raum für Ideen schaffen
- 86 Tool 5: The D'Artagnan Principle –**  
Ideen bewerten lernen
- 96 Tool 6: Workshop-Sample –**  
Ein Best-Practice-Ablaufplan
- 126 Tool 7: Customer Journey –**  
Ansatzpunkte für Innovation
- 142 Tool 8: The Fridge –**  
Gedanken-Remix
- 166 Tool 9: Do the Postman –**  
Wertschöpfung verbessern
- 190 Tool 10: The Transformation Pyramid –**  
Design Thinking in der Organisation verankern
-