

# Inhalt

## **Vorwort 8**

Schön, dass Sie das Abenteuer mit uns wagen! .....	8
Für wen eignet sich dieses Buch? .....	10
Hinweise zu Gliederung und Arbeitsweise .....	11

## **1 Einleitung:**

### **Design Sprints als Innovationsmethode 14**

Grundlage für Design Sprints:	
Design Thinking und agile Methoden .....	17
Definition: Was ist ein Design Sprint? .....	19
Historie: Wer hat's erfunden? .....	20
Aufbau: Die fünf Phasen eines Design Sprints .....	22
Phase 1: Verstehen .....	24
Phase 2: Ideen sammeln und skizzieren .....	24
Phase 3: Entscheiden .....	24
Phase 4: Prototyp erstellen .....	25
Phase 5: Prototyp überprüfen .....	25
Einsatz: Wann ist ein Design Sprint die richtige Methode? ...	26

Prinzipien: Wie arbeitet man in einem Design Sprint? .....	27
Volle Konzentration und Hingabe .....	28
Einzelne Nutzer stehen im Mittelpunkt .....	28
Timeboxing .....	29
Zusammen alleine arbeiten .....	29
Dot-Voting (Klebepunkt-Abstimmung) und Heatmaps ...	30
Autokratie vor Demokratie .....	30
Kontinuierliche Verbesserung und Prototyp-Mentalität ...	31
Loslegen vor Richtigmachen .....	32
Ehrliches Feedback ohne Wertungen .....	32
Ein Sprint Master ist neutral .....	33

## **2 Vor dem Sprint 34**

Die Herausforderung verstehen .....	35
Was müssen Sie vor dem Sprint langfristig sicherstellen? ...	36
Die Herausforderung präzise formulieren .....	36
Budget und Zeit .....	41
Sprint-Team .....	42
Sprint Master und Dokumentation .....	44
Sprint-Raum .....	45
Zusätzlicher Raum und Technik für die letzte Sprint-Phase .....	46

Zahlen, Fakten, Kundenumfragen, Nutzungsverhalten...	47	WKW-Fragen erklären.....	90
Zusätzliche personelle Ressourcen.....	47	Expertenbefragung (Lightning Talks)	
Verpflegung .....	48	& WKW-Fragen formulieren .....	91
Sprint Brief.....	48	WKW-Fragen clustern und auswählen .....	95
Einladung an alle Sprint-Teilnehmer .....	52	Customer Journey Map der Zukunft.....	99
Was müssen Sie für den Sprint vorbereiten? .....	54	WKW-Fragen der Map zuordnen .....	101
Anreise und Unterkunft organisieren .....	54	Fokus bestimmen .....	103
Geeignete Testkandidaten für das Interview finden .....	54	Überblick Phase 2: Ideen sammeln und skizzieren .....	112
Externe Experten für die Lightning Talks einladen .....	56	Sprint-Master-Stundenplan der Phase 2.....	113
Materialien besorgen .....	59	Lightning Demos.....	116
Verpflegung bestellen .....	63	4-Step Sketch.....	118
		Vorbereitung der Skizzengalerie .....	129
		Dienstag .....	133
<b>3 Der Sprint</b>	<b>64</b>	Überblick Phase 3: Entscheiden .....	133
Montag.....	67	Sprint-Master-Stundenplan der Phase 3.....	134
Überblick Phase 1: Verstehen .....	67	Skizzengalerie und Heatmap .....	138
Sprint-Master-Stundenplan der Phase 1.....	68	Speed Critique.....	140
Vorstellungsrunde Sprint-Team.....	72	Sprint-Fragen-Review .....	147
Den Sprint vorstellen:		Probeabstimmung Lösungsskizzen .....	148
Ablauf und Arbeitsweisen im Sprint.....	72	Super Vote .....	150
Die Herausforderung vorstellen.....	73	User Test Flow und Storyboard .....	152
Langfristiges Ziel formulieren .....	76	Materialien für den Folgetag besorgen .....	159
Sprint-Fragen: Annahmen und Hindernisse .....	80	Retrospektive.....	159
Note & Map und Customer Journey Map .....	82		

Mittwoch .....	163
Überblick Phase 4: Prototyping .....	163
Sprint-Master-Stundenplan der Phase 4 .....	164
Art des Prototyps .....	169
Rollenverteilung .....	169
Prototyp bauen .....	172
Vorbereitung der technischen Übertragung der Interviews .....	175
Probelauf A .....	179
Probelauf B und Abschlussarbeiten .....	180
Gemeinsame Feier .....	180
Donnerstag .....	183
Überblick Phase 5: den Prototyp überprüfen .....	183
Sprint-Master-Stundenplan der Phase 5 .....	184
Vorbereitung der Interviews .....	188
Die Interviews .....	190
Mitschrift der Interviewerkennnisse .....	195
Sammeln aller Ergebnisse .....	197
Retrospektive .....	198
Archivieren aller Arbeiten und Aufräumen .....	199

<b>4 Nach dem Sprint</b>	<b>202</b>
Erstellen der Abschlussdokumentation .....	203
Der Prototyp und die dahinterstehende Idee fallen bei den Nutzern durch .....	204
Der Prototyp fällt durch, die dahinterstehende Idee weckt das Interesse der Nutzer .....	205
Der Prototyp besteht bei den Nutzern, braucht aber Verbesserungen .....	206
Der Prototyp begeistert auf ganzer Linie .....	206
Das Ende .....	209
<b>5 Abschließende Tipps über alle Sprint-Phasen hinweg</b>	<b>210</b>
<b>6 Credits und Literatur</b>	<b>218</b>