

Vorwort	VII
Danksagung	IX
1 Design Thinking, Kreativität und die Bedeutung von Räumen ...	1
1.1 Was ist Design Thinking?	1
1.1.1 Design Thinking als Prozess	3
1.1.2 Das Design-Thinking-Toolkit	5
1.1.3 Das kreative Versprechen von Design Thinking	6
1.2 Warum Kreativität zentrale Bedeutung hat – und immer wichtiger wird	7
1.3 Neue Arbeit: weniger Hierarchie, mehr Flexibilität	9
1.3.1 Das neue Modell der Heterarchie	11
1.4 Räume für flexible Unternehmenskulturen	14
1.4.1 Wann sind Menschen am Arbeitsplatz zufrieden? Die Wohlfühlpyramide von Vischer	14
1.5 Resümee	19
2 Kreativität und Innovation brauchen Platz	21
2.1 Die Bedeutung von Räumen im Design Thinking	22
2.1.1 Was die Unternehmenskultur mit Räumen zu tun hat	26
2.2 Kleine Teams – große Wirkung	35
2.3 Menschen sind nur kreativ, wenn sie sich wohlfühlen	38
2.3.1 Faktoren des Wohlbefindens	41
2.4 Kriterien für Innovationsräume	44
2.5 Resümee	50
3 Machen Sie Denken und Kreativität sichtbar	51
3.1 Einführung	51
3.2 Das Problem des Silodenkens	52
3.2.1 Was passiert, wenn Silos entstehen	53
3.2.2 Wie entstehen Silos?	54
3.2.3 Warnsignale erkennen	55

3.3	Zusammenarbeit und Wissensarbeit	58
3.3.1	Wissensaufbau als Spirale	60
3.3.2	Zusammenarbeit braucht Raum	63
3.3.2.1	Der soziale Raum	66
3.3.2.2	Ein Blick auf Arbeitsplätze weltweit	67
3.3.2.3	Arbeitsplätze und Recruiting neuer Mitarbeiter	67
3.4	So nutzen Sie das Arbeitsplatzdesign, um das Engagement der Mitarbeiter zu steigern	69
3.4.1	Körperliche Bewegung	71
3.4.2	Machen Sie Ihre Marken- und Unternehmenskultur sichtbar	71
3.4.3	Räume von Führungskräften	72
3.4.4	Entwickeln Sie die Räume auch im Hinblick auf Besucher und mobile Mitarbeiter	72
3.5	Gestalten Sie Ihre Räume nicht nach den Wünschen einer speziellen Generation	72
3.6	Auswirkungen auf das Arbeitsplatzdesign	74
3.7	Diese Prinzipien sollten Sie bei der Gestaltung von Innovationsräumen beachten	77
3.8	Resümee	79
4	Können Wissenschaftler das perfekte Büro entwickeln?	81
4.1	Beschreibung der verschiedenen Raumelemente	83
4.1.1	Grundfläche	83
4.1.2	Licht (Fenster und Leuchten)	90
4.1.3	Decken, Wände und Boden	94
4.1.4	Schall	95
4.1.5	Möbel zum Sitzen und Stehen	101
4.1.6	Moderationsmöbel	113
4.1.7	Technik	118
4.2	Nutzungsszenarien mit Checklisten	124
4.2.1	Empfang	124
4.2.2	Cafeteria	125
4.2.3	Workshop-Bereich	130
4.2.4	Präsentationsbühne	132
4.2.5	Meetingboxen	136
4.2.6	Arbeitsplatz (Co-Working, einzelne Plätze, fix und flexibel)	137
4.2.7	Frischluftbereich	138
4.2.8	Bibliothek	139
4.2.9	Prototyping-Raum und Lager	141
4.3	Resümee	143
	Literatur	145
	Register	147