

Agile Innovation Sprint

Innovation im Unternehmen erlebbar machen

DAS INHALTS- VERZEICHNIS

» Hier geht's
direkt
zum Buch

Inhalt

Zielgruppe	XI
So funktioniert das Buch	XIII
Über die Autor:innen	XV
Danksagung	XVI
Vorwort	XVII
Noch ein Vorwort	XIX
1 Einleitung	1
2 Hintergrundwissen – über Agile Prinzipien, Frameworks und Praktiken	7
2.1 Design Thinking trifft Agilität	7
2.2 Unsere Werte – unsere Haltung – unser Verhalten	9
2.2.1 Die Scrum-Werte	11
2.2.2 High Performance Tree	12
2.2.3 SCARF-Bedürfnisse	12
2.2.4 Moving Motivators	13
2.3 In fünf Wochen zur Problemlösung	14
3 Design Thinking	15
3.1 Die Co-Väter des Design Thinking	16
3.2 Vom Divergieren und Konvergieren	18
3.3 Und ganz am Anfang steht die Design Challenge	20
3.4 Der Design-Thinking-Prozess im Überblick	24
3.5 Phase 0: Design Challenge entwickeln	24
3.6 Phase 1: Verstehen	25
3.7 Phase 2: Beobachten	27
3.7.1 Durchführung von Interviews	28
3.7.2 Durchführen einer Umfrage	29

3.8	Phase 3: Sichtweise definieren	32
3.9	Phase 4: Ideen finden	36
3.10	Phase 5: Prototypen entwickeln	38
3.10.1	Arten von Prototypen	39
3.10.2	Nutzen eines Prototypen	40
3.10.3	Prototypen-Evolution	40
3.10.4	Von der Idee zum Prototyp	41
3.11	Phase 6: Testen	44
4	Storytelling – warum das Hirn Geschichten liebt.	47
4.1	Persona und Sichtweise definieren – über Metaphern und Storymaps eine emotionale Bindung zu Kund:innen und Nutzer:innen aufbauen	54
5	Vorbereitung, Formalitäten und operativer Ablauf des Agile Innovation Sprints	57
5.1	Sprintvorbereitung	57
5.2	Die Design Challenge formulieren	59
5.3	Die Rollen im Agile Innovation Sprint	61
5.4	Das Sprint-Team formen	61
5.5	Das Kick-off planen	64
5.5.1	Pecha Kucha	64
5.5.2	Expert:innen einladen	66
5.5.3	Organisation der Formalitäten	67
5.6	Weitere Vorbereitungen	68
5.7	Meetings und Veranstaltungen in der Praxis	70
5.7.1	Kick-off	70
5.7.2	Check-in	70
5.7.3	Daily und Wrap-up	72
5.7.4	Weekly	74
5.7.5	Retrospektive	75
6	Die Phasen und Inhalte des Agile Innovation Sprint	87
6.1	Der Kick-off – Tag 1	88
6.2	Der Kick-off – Tag 2	92
7	Der Design-Thinking-Prozess	95
7.1	Phase 1 – Verstehen	95
7.2	Verstehen-Modul	97
7.2.1	Stakeholder-Map und Stakeholder-Analyse	98
7.2.2	Desktop-Recherche	102
7.3	Phase 2 – Beobachten	104
7.4	Phase 3 – Sichtweise definieren	116
7.4.1	Persona	117

7.4.2 Storymap	122
7.5 Phase 4 – Ideen finden	125
7.6 Phase 5 – Prototypen entwickeln	139
7.7 Phase 6 – Testen	153
8 Die Abschlussphase des Agile Innovation Sprint	163
8.1 Evaluate-Modul	164
8.2 Abschlusspräsentation	170
9 Ausblick: Design Thinking, Künstliche Intelligenz und die Zukunft von Innovation Sprints	177
10 Schlusswort	179
11 Zusätzliche Methoden	181
11.1 Phase 1 – Verstehen (siehe Abschnitt 7.2)	181
11.2 Phase 2 – Beobachten (siehe Abschnitt 7.3)	182
11.3 Phase 3 – Sichtweise definieren (siehe Abschnitt 7.4)	183
11.4 Phase 4 – Ideen finden (siehe Abschnitt 7.5)	184
11.5 Phase 5 – Prototypen entwickeln (siehe Abschnitt 7.6)	185
11.6 Phase 6 – Testen (siehe Abschnitt 7.7)	186
Literatur	187
Stichwortverzeichnis	190