

Der Design Thinking Werkzeugkasten Eine Methodens

Entrepreneurship
 La boîte à outils du Design Thinking
 Das Design Sprint Handbuch
 Playbook Innovationsmethoden
 Design Thinking
 Digitalisierung und Zivilverfahren
 Patterns of agile and creative methods for Solo-Entrepreneurs - an empirical research
 Visualizing Data
 Dienstleistungsengineering und -management
 Change Playbook - inkl. Arbeitshilfen online
 Das neue Marketing-Mindset
 Design Thinking in der Bildung
 Agilität für IT-Governance, Prüfung & Revision
 Requirements Engineering für die agile Softwareentwicklung
 The Design Thinking Playbook
 Lernende Organisationen
 Praxishandbuch Informationsmarketing
 Management 3.0
 Software Architecture Fundamentals
 Proceedings of the 21st Congress of the International Ergonomics Association (IEA 2021)
 The Design Thinking Life Playbook
 No More Feedback
 Der Design-Thinking-Werkzeugkasten
 A 21st Century Ethical Toolbox 5th Edition
 Design Thinking
 La boîte à outils du Design Thinking
 Design Thinking
 CoObeya Design Thinking Toolkit Basis Edition - Deutsch
 Der Design-Thinking-Werkzeugkasten
 Menschen und Organisationen im Wandel
 Design Thinking: Das Handbuch
 La boîte à outils de la Facilitation
 Customer Experience Management
 Das Design Thinking Toolbook
 Life Design
 Human Resources Strategies
 Ganzheitliche Digitalisierung von Prozessen
 UX Research
 Digitale Führungsintelligenz: "Adapt to win"
 Design Thinking

Der Design Thinking Werkzeugkasten Eine Methodens

Downloaded from hg.crci-rj.gov.br/guest

GONZALEZ KENNEDI

Entrepreneurship Springer-Verlag

Design Thinking and other agile methods are firmly established frameworks in innovation and project management for teams, and many studies deal with their use in companies. Solo-Entrepreneurs as the quasi smallest possible unit of a company are seldom in view when applying these ideas. Their situation also differs significantly from that of larger corporate entities, as evidenced, for example, by the fact that personal challenges can also affect general economic success much more quickly. This master thesis used a qualitative method mix of qualitative interviews, feedback grids and, most importantly, practical workshops based on the Design-based research approach to investigate the extent to which the use of agile methods is beneficial and meaningful in addressing business cases of Solo-Entrepreneurs.

La boîte à outils du Design Thinking dpunkt.verlag

Der Design Sprint ist eine Methode für die Produktentwicklung, um mit der Ausrichtung auf Kundenbedürfnisse schnell innovative Produkte und Services zu entwickeln. Das übergreifende Ziel ist es, eine Idee in kurzer Zeit umzusetzen und diese in einer Feedbackrunde mit Nutzern oder Kunden einem Realitätscheck zu unterziehen. Die Autoren erläutern in diesem Handbuch Schritt für Schritt, wie man als Sprint Master einen viertägigen Design Sprint durchführt. Das Buch begleitet den Leser durch den gesamten Sprint. Es gibt Ablaufpläne, Guidelines und Checklisten an die Hand, die von der Vorbereitung über die Durchführung bis hin zur Nachbereitung eines Design Sprints reichen. Zusätzlich warnen die Autoren vor Stolperfallen und geben Tipps und Hacks weiter, die sie bei ihrer langjährigen Arbeit mit und in Design Sprints zusammengetragen haben. Design Sprints sind aus dem Wunsch heraus entstanden, innovative Produkte und Lösungen schnell zu entwickeln und trotzdem risikoarm zu arbeiten und bereits etablierte erfolgversprechende Prozesse nicht aufzugeben. Die federführend bei Google Ventures entwickelte Methode verbindet Kundenorientierung, Ideenfindung und das Testen von Prototypen mit den kurzen iterativen Planungs- und Entwicklungsphasen agiler Methodenbausteine und fügt sie zu einem Framework zusammen. Neben der Phasenorientierung und der Geschwindigkeit (Sprint) fußt das Framework auf der visuellen und haptischen Aufbereitung (Design) und der Validierung von Ideen. Design Sprints sind maximal auf fünf Tage ausgelegt. Dieser enge zeitliche Rahmen soll langwierige Entwicklungsprozesse ersetzen und die Sprint-Teilnehmer zu schnellen, zielführenden Entscheidungen und deren Umsetzung befähigen. Das Design soll dafür sorgen, dass potenzielle Nutzer die zunächst vagen Ideen der Teammitglieder schnell und intuitiv verstehen. Prototypen verwandeln die Idee in ein Produkt, das sich anfassen und erfahren lässt. Die Idee kann so sehr schnell getestet werden.

Das Design Sprint Handbuch Routledge

Veränderungsprozesse sind oft komplex und langwierig. Die üblichen Tools zur linearen Planung funktionieren da nicht mehr. Das "Change Playbook" zeigt, wie ein spielerisches und agiles Vorgehen umgesetzt werden kann: Das Kernstück ist der "Change Playkit". Dieser Werkzeugkasten umfasst zahlreiche Hilfsmittel, mit denen man Veränderungsprozesse visuell und spielerisch planen und gestalten kann. Zur Visualisierung dient die Change Canvas. Ein beispielhaftes Unternehmen ("EXEMPLIO AG") taucht mit einem fiktiven Veränderungsprozess immer wieder als "roter Faden" im Buch auf und zeigt, wie man am besten mit dem Change Playkit und der Canvas arbeitet. INHALT - Wie man sich in komplexen Transformationen spielerisch an Lösungen herantastet - Human Centered Design als agiles Mindset im Veränderungsprozess - Prototyping im Veränderungsprozess - Kreativmethoden für einen Change - Das CHANGE POSTER für private Veränderungen

Playbook Innovationsmethoden BoD - Books on Demand

Du willst etwas verändern? Aber wie? Du fühlst dich wie im Hamsterrad? Aber wo führt der Weg raus? Du bist eigentlich glücklich? Aber fragst dich, was es sonst noch gibt? Du hast eine Vision? Und fragst dich, wie du sie umsetzen kannst? Life Design bietet kreative und visuelle Methoden, die dir helfen, zu entdecken, was du in deinem (Arbeits-)Leben wirklich suchst. Mit Ansätzen aus Design Thinking, Visual Thinking und positiver Psychologie lernst du eingefahrene Denkmuster, Sackgassen und Einbahnstraßen zu verlassen, um deine individuelle Lösung zu finden, Ideen für Tätigkeiten zu entwickeln und deine persönlichen Zukunftsvorstellungen wahrwerden zu lassen. Dabei geht es neben den klassischen Karrierethemen auch um persönliche Entwicklungsthemen, z. B. Selbstsabotage vorzubeugen oder mithilfe der Benennung einer Datei für erste Ideen "Allererste 10 % Version" dafür zu sorgen, dass man mit einer Aufgabe beginnt und nicht vor dem leeren Blatt sitzen bleibt und nichts passiert. Ausgezeichnet mit dem HSG Impact Award 2022 der Universität St.Gallen.

Design Thinking John Wiley & Sons

Das Handbuch für agile Requirements Engineers Umfassend und anwendungsbezogen Ein Buch aus der Praxis für die Praxis Mit durchgängigem Projektbeispiel und wertvollen Hinweisen für pragmatische Lösungen Dieses Buch gibt einen praxisorientierten Überblick über die am weitesten verbreiteten Techniken für die Anforderungsspezifikation und das Requirements Management in agilen Projekten. Es beschreibt sowohl sinnvolle Anwendungsmöglichkeiten als auch Fallstricke der einzelnen Techniken. Behandelt werden im Einzelnen: - Grundlagen und die fünf Grundprinzipien des Requirements Engineering in der agilen Softwareentwicklung - Requirements-Ermittlung und -Dokumentation - Requirements-Validierung und -Abstimmung - Qualität im Requirements Engineering - Requirements Management - Organisatorische Aspekte - Rollen im Requirements Engineering Darüber hinaus werden rechtliche und wirtschaftliche Themen erläutert sowie auf die Herausforderungen in größeren Organisationen eingegangen. Das Buch ist Hilfestellung und Nachschlagewerk, um in der täglichen Praxis der agilen Projekte Requirements Engineering und Requirements Management professionell und mit nachhaltigem Nutzen umzusetzen. Die 3. Auflage wurde vollständig überarbeitet und berücksichtigt den Lehrplan "RE@Agile Primer" des International Requirements Engineering Board (IREB) sowie die neue Fassung des Scrum Guide von November 2020.

Digitalisierung und Zivilverfahren Dunod

La 4e de couverture indique : "Prise de poste, montée en compétences, évolution professionnelle, nos experts sont vos alliés ! Des fiches opérationnelles au quotidien ; Une structure graphique pour maîtriser l'essentiel en un coup d'oeil ; Des cas d'entreprise, des exercices et des auto-évaluations pour passer à l'action. 67 outils en 6 objectifs : 1. Les fondamentaux du Design Thinking ; 2. Immersion et empathie ; 3. Analyse ; 4. Idéation ; 5. Prototypage et tests ; 6. Implémentation. Des vidéos d'approfondissement : Le processus du Design Thinking ; Le parcours client ; Le World Café ; Le Business Model Canvas."

Patterns of agile and creative methods for Solo-Entrepreneurs - an empirical research Dunod

Lernen Sie mit diesem Buch Entrepreneurship-Modelle und gründungsrelevante Methoden am Beispiel von Startups kennen Dieses sehr anwendungsorientierte Lehrbuch verknüpft auf innovative und verständliche Weise wissenschaftliche Entrepreneurship-Modelle und gründungsrelevante Methoden und Techniken mit gründungsbezogenen Erfahrungen. Die Autoren begleiten den Leser Schritt für Schritt von den ersten Grundüberlegungen bis zur unternehmerischen Selbstständigkeit über die Gründung in das laufende Geschäft. Echte Fälle und reale Personen illustrieren die unternehmerische Realität und machen es Ihnen leicht, sich in die Situation des Gründens hineinzusetzen und sie mit der eigenen Lebensrealität zu verknüpfen. Die Autoren behandeln vielfältige Inhalte zur Unternehmensgründung In diesem umfangreichen Buch lernen Sie sowohl die Grundlagen des Entrepreneurship als auch neue Verfahren des Gründens kennen, darunter: Design

Thinking Lean Startup Canvas-Modelle Die Autoren behandeln ausführlich die einzelnen Phasen des Gründens und beschreiben detailliert und anhand von Beispielen, was in den einzelnen Phasen besonders zu beachten ist. So geht es in der Vorgründungsphase um die Themen Geschäftsidee, Geschäftsmodellierung und Pitching. Die Gründungsphase ist geprägt durch konstitutive Führungsentscheidungen, Entrepreneurial Marketing, Entrepreneurial Finance, Entrepreneurial Monitoring und schließlich den passenden Businessplan. In der Wachstumsphase wiederum, die bisher relativ wenig Beachtung gefunden hat, spielen unter anderem die Aktivierung von Wachstumstreibern sowie das Krisenmanagement eine entscheidende Rolle. Insgesamt bietet das Buch von Jörg Freiling und Jan Harima somit nicht nur Studierenden in Universitäten, Fachhochschulen und Berufsakademien, sondern auch (zukünftigen) Gründern sowie Menschen mit allgemeinem Gründungsinteresse wertvolle Informationen.

Visualizing Data Haufe-Lexware

This book presents the proceedings of the 21st Congress of the International Ergonomics Association (IEA 2021), held online on June 13-18, 2021. By highlighting the latest theories and models, as well as cutting-edge technologies and applications, and by combining findings from a range of disciplines including engineering, design, robotics, healthcare, management, computer science, human biology and behavioral science, it provides researchers and practitioners alike with a comprehensive, timely guide on human factors and ergonomics. It also offers an excellent source of innovative ideas to stimulate future discussions and developments aimed at applying knowledge and techniques to optimize system performance, while at the same time promoting the health, safety and wellbeing of individuals. The proceedings include papers from researchers and practitioners, scientists and physicians, institutional leaders, managers and policy makers that contribute to constructing the Human Factors and Ergonomics approach across a variety of methodologies, domains and productive sectors. This volume includes papers addressing the following topics: Ergonomics in Design for All, Human Factors and Sustainable Development, Gender and Work, Slips Trips and Falls, Visual Ergonomics, Ergonomics for children and Educational Environments, Ageing and Work.

Dienstleistungengineering und -management dpunkt.verlag

Design Thinking - mehr als nur eine innovative Idee Lernen Sie mit innovativem Management Zielgruppenanalyse, Storytelling und Kundenorientierung umzugehen. Design Thinking ist nicht nur eine innovative Idee, sondern soll für ein innovationsfreundliches Klima in Unternehmen und Organisationen sorgen. Mitarbeiter sollen zum Denken über den Tellerrand vom Management schauen und genau da setzt das Konzept Design Thinking an. Die Kundenbindung beziehungsweise der Austausch mit den Kunden und die team- und unternehmensinterne Kommunikation wird gefördert. Dieses "Kochbuch" für einen innovativen und besseren Umgang mit Kunden und Mitarbeitern thematisieren mehrere Autoren und geben spannende praktische Fallbeispiele zur Veranschaulichung. Für alle Design Thinking-Interessierte!

Change Playbook - inkl. Arbeitshilfen online "O'Reilly Media, Inc."

Dieses Buch beschreibt innovative und etablierte Methoden von Veränderungsprozessen Dieses Buch bietet innovative Tipps und praxisgerechte Vorgehensweisen für Führungskräfte, Changemanager und Personalmanager, die ihr Handwerkszeug erweitern, die eigene Perspektive verändern und ein breites Spektrum an Möglichkeiten für Wachstums- und Entwicklungsprozesse nutzen möchten. Für den persönlichen Einsatzbereich hält dieses Buch ebenfalls eine Vielzahl von Anwendungsmöglichkeiten parat. Was passiert, wenn man Design Thinking, Business Model Canvas, Künstliche Intelligenz, User Experience, Virtual Reality, Data Science, Employer Branding, New Work, Storytelling, Betriebliches Gesundheitsmanagement, Scrum, Prozess- und Projektmanagement, Balanced Scorecard, Gamification, Ikigai, Kaizen und Kanban mit Systemischem Coaching kombiniert und auf Veränderungsprozesse von Menschen, Teams und Organisationen anwendet? Dieses Buch stellt einen interdisziplinären Werkzeugkasten mit Methoden und Instrumenten aus diesen unterschiedlichen Themen bereit. Interviews mit Expertinnen und Experten zu jedem der 18 Themen bieten zusätzliche Perspektiven und Anregungen aus der Praxis für die Transformation und Führung von Teams, Abteilungen und Organisationen in Umbruchssituationen – und auch für sich persönlich im Sinne von Selbstcoaching. Vielfältige Anregungen und Übungsmöglichkeiten In diesem Buch finden berufstätige Menschen, die sich bereits in Veränderungsprozessen befinden oder sich selbst – insbesondere mit Blick auf berufliche Fähigkeiten – weiterentwickeln wollen, Anregungen und Übungsmöglichkeiten. Es richtet sich damit sowohl an Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer, an Führungskräfte und die Beschäftigten in HR-Abteilungen und in der Personalentwicklung wie auch an Coaches, Berater und Trainer.

Das neue Marketing-Mindset Springer-Verlag

Design Thinking ist eine Methode, die bei der Neuentwicklung von Produkten und Services hilft, die wirklichen Kundenprobleme zu identifizieren und innovative Lösungen für diese zu finden. Die Autoren beschreiben kompakt und praxisnah den Design-Thinking-Prozess in sechs Phasen. Sie geben dem Leser einen strukturierten und für die tägliche Arbeit nützlichen Werkzeugkasten an die Hand. Die konkret beschriebenen Anleitungen für den gesamten Projektverlauf – von der Zusammenstellung des Teams bis zum Testboard für das Management von Prototypen-Tests – erleichtern die Entscheidung für das richtige Werkzeug zur richtigen Zeit. Außerdem wird ein erster Eindruck vermittelt, wie eine mit Design Thinking gewonnene und am Kunden validierte Idee in ein erfolgreiches Geschäftsmodell überführt werden kann. Dieses Buch eignet sich für jeden, der ein grundlegendes Verständnis von Design Thinking hat und eine einfache und sehr praxisnahe Einführung in Methoden und Tools sucht.

Design Thinking in der Bildung dpunkt.verlag

Jeder kann kreativ sein und systematisch innovative Lösungen erarbeiten. Es kommt nur auf die Herangehensweise an. Design Thinking heißt umdenken und ideale Rahmenbedingungen für zielgerichtete und ergebnisorientierte Kreativität schaffen. Wer diese innovative Methode anwendet, gelangt schneller, leichter und mit mehr Spaß ans Ziel. Dieser TaschenGuide bietet Ihnen alle Hintergrundinformationen und Tools, die Sie für Ihren Einstieg in die Design-Thinking-Praxis brauchen. Inhalte: Die drei Kernprinzipien des Design-Thinking als optimale strategische Richtlinien für Innovationen Zehn präzise Prozess-Schritte und die bewusste Trennung von divergentem und konvergentem Denken Die Hebelwirkung von Empathie und einer 360 Grad-Perspektive bei der Lösung komplexer Probleme Co-Creation und Feedback als wichtige Treiber in umfassenden Projekten Zahlreiche nützliche Tools für die praktische Umsetzung eines Design-Thinking-Mindsets

Agilität für IT-Governance, Prüfung & Revision Haufe-Lexware

Dieses Buch zeigt, dass Führungskräfte, die disruptive Digitalisierung als Chance eines veränderten Verständnisses von Kunden-, Geschäftsbeziehungen und Wertschöpfungsketten nutzen, maximal davon profitieren. Digitale Medien führen zu einer massiven gesellschaftlichen Veränderung der Mediennutzung der Gesellschaft und ihrer Kunden. Die digitale Führungsinelligenz ist der Schlüssel zum Erfolg, um den fundamentalen Wandel professionell und erfolgreich durchzuführen und die passende Strategie, Struktur und Unternehmenskultur zu etablieren. Es gibt wenig Absolutes, dass das Verhalten in einer Organisation erklärt, da jeder Mensch und dadurch auch jede Organisation sehr komplex und einzigartig ist. Dinge zu benennen, ist oft der erste Schritt zur Veränderung. Das Buch benennt als Wegweiser die Fähigkeiten, die moderne Führungskräfte (ver)lernen müssen, um ihren Führungsstil erfolgreich an eine beschleunigte Welt zu adaptieren. Es unterstützt Sie dabei Ihre digitale Führungsinelligenz zu steigern und mit (un)bequemen Denkpulsen die unausgeschöpften

digitalen Chancen zum Vorteil zu nutzen.

Requirements Engineering für die agile Softwareentwicklung dpunkt.verlag

In many organizations, management is the biggest obstacle to successful Agile development. Unfortunately, reliable guidance on Agile management has been scarce indeed. Now, leading Agile manager Jurgen Appelo fills that gap, introducing a realistic approach to leading, managing, and growing your Agile team or organization. Writing for current managers and developers moving into management, Appelo shares insights that are grounded in modern complex systems theory, reflecting the intense complexity of modern software development. Appelo's Management 3.0 model recognizes that today's organizations are living, networked systems; and that management is primarily about people and relationships. Management 3.0 doesn't offer mere checklists or prescriptions to follow slavishly; rather, it deepens your understanding of how organizations and Agile teams work and gives you tools to solve your own problems. Drawing on his extensive experience as an Agile manager, the author identifies the most important practices of Agile management and helps you improve each of them. Coverage includes • Getting beyond "Management 1.0" control and "Management 2.0" fads • Understanding how complexity affects your organization • Keeping your people active, creative, innovative, and motivated • Giving teams the care and authority they need to grow on their own • Defining boundaries so teams can succeed in alignment with business goals • Sowing the seeds for a culture of software craftsmanship • Crafting an organizational network that promotes success • Implementing continuous improvement that actually works Thoroughly pragmatic—and never trendy—Jurgen Appelo's Management 3.0 helps you bring greater agility to any software organization, team, or project.

The Design Thinking Playbook Springer-Verlag

Provides information on the methods of visualizing data on the Web, along with example projects and code.

Lernende Organisationen Haufe-Lexware

Das Design Thinking Toolbook zeigt die wichtigsten Tools und Methoden im Design Thinking Zyklus. Basierend auf der grössten internationalen Umfrage zur Anwendung von Design Thinking Tools, wurden die beliebtesten Methoden, auf je vier Seiten, von einem Experten aus der Design Thinking Community beschrieben. Einfache Anleitungen, Expertentipps, Templates sowie Bilder der Anwendung machen das Toolbook besonders für Design Thinking Einsteiger zu einem wertvollen Hilfsmittel. Es eignet sich für Design Thinker, die sich schnell und umfassend mit den Werkzeugen vertraut machen möchten und neue Tools ausprobieren wollen. Das Toolbook ist die optimale Ergänzung zum internationalen Bestseller "Das Design Thinking Playbook". Testimonials: "Wahrscheinlich das inspirierendste Handbuch über Design Thinking. Es beschreibt die Anwendung und gibt Zugang zu bekannten und neuen Werkzeugen." Mirko Boccalatte, COO Ferrari F1 Team / "Das Design Thinking Toolbook bietet viele praktische Ratschläge, um mit der Anwendung von Design Thinking erfolgreich Marktopportunitäten zu realisieren." Dr. Markus Durstewitz, Leiter Innovationsmethoden und -werkzeuge bei Airbus / "Die Herausgeber bieten den Lesern ein praktisches und inspirierendes Handbuch, um eine neue Denkweise in Unternehmen zu entwickeln oder Organisationen zu transformieren. Lassen Sie sich von diesem erfrischenden Toolbook für Design Thinking verführen." Prof. Yves Pigneur, Universität Lausanne, Co-Autor des Bestsellers "Business Model Generation"

Praxishandbuch Informationsmarketing dpunkt.verlag

Das Praxishandbuch ist der zweite Band des 2012 erschienenen Praxishandbuchs Bibliotheks- und Informationsmarketing. Es stellt dessen Ergänzung und Erweiterung dar und zeigt aktuelle Entwicklungen und Trends im Informationsmarketing auf. Die digitale Transformation durchdringt heute alle Bereiche des gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und politischen Lebens. Sie ist Treiber der Wertschöpfung in Wirtschaft und Gesellschaft. Schnell ändern sich Methoden der Informationsgewinnung, -bereitstellung und -verarbeitung. Auf dem Informationsmarkt entwickeln sich in einem rasanten Tempo neue Geschäftsmodelle und Distributionsstrategien, steigt und verändert sich der Wettbewerb mit neuen Anbietern. Die Vermarktung von Information und von Information Services ist aufgrund ihrer besonderen Merkmale herausfordernd. Ziel des Praxishandbuchs ist es, die Erfolgsfaktoren für die Vermarktung von Information und Information Services zu identifizieren und aktuelle Konzepte, Strategien, Methoden, Techniken und Praktiken vorzustellen. Zu Wort kommen Wissenschaftler und Praktiker, die eine hohe Expertise bei der Bewältigung von aktuellen Herausforderungen in der Vermarktung von Information und Information Services haben. Vertreten werden konvergentes Marketingverständnis, das eine horizontale und vertikale Durchdringung von Strategien und Techniken aus einer 360-Grad-Perspektive anstrebt und darin die Konzepte, Methoden und Techniken der Autorenbeiträge, die spezifische Fragestellungen des Informationsmarketings behandeln, einordnet und zeigt, wie Information und Information Services erfolgreich auf dem Informationsmarkt positioniert werden können. Das Handbuch richtet sich an Marketingexperten, Kommunikationsverantwortliche sowie Mitarbeiter in der Öffentlichkeitsarbeit und im Marketing von Bibliotheken, weiteren Gedächtniseinrichtungen und Medienunternehmen, die Information und Information Services anbieten sowie an Studierende bibliothekarischer, informationswissenschaftlicher und wirtschaftswissenschaftlicher Studiengänge.

Management 3.0 Schäffer-Poeschel

One key responsibility of product designers and UX practitioners is to conduct formal and informal research to clarify design decisions and business needs. But there's often mystery around product research, with the feeling that you need to be a research Zen master to gather anything useful. Fact is, anyone can conduct product research. With this quick reference guide, you'll learn a common language and set of tools to help you carry out research in an informed and productive manner. This book contains four sections, including a brief introduction to UX research, planning and preparation, facilitating research, and analysis and reporting. Each chapter includes a short exercise so you can quickly apply what you've learned. Learn what it takes to ask good research questions Know when to use quantitative and qualitative research methods Explore the logistics and details of coordinating a research session Use softer skills to make research seem natural to participants Learn tools and approaches to uncover meaning in your raw data Communicate your findings with a framework and structure

Software Architecture Fundamentals Frankfurter Allgemeine Buch

IT-Governance, Prüfung & Revision mal agil gedacht! Herausforderungen und Notwendigkeit eines Perspektivwechsels für IT-Governance, Prüfung & Revision viele Fallbeispiele zeigen die praktische Umsetzbarkeit auf Agilität und der Einsatz agiler Methoden sind heute nicht mehr nur auf IT-Projekte begrenzt, sondern prägen zunehmend ganze Organisationen. Dieses Buch zeigt auf, wie sich IT-Governance, Prüfung & Revision erfolgreich dem durch Agilität ausgelösten Wandel stellen können und wie sich der Umgang mit den Kernthemen Risiko & Unsicherheit verändert. Zum einen werden Ansätze für eine agile IT-Governance und eine agile Prüfung & Revision beschrieben, indem sie sich agile Werte und Vorgehensweisen zu eigen machen. Zum anderen werden IT-Governance, Prüfung & Revision befähigt, agile Projekte angemessen steuern und wirksam prüfen zu können.

Proceedings of the 21st Congress of the International Ergonomics Association (IEA 2021) Walter de Gruyter GmbH & Co KG

Jeder kann kreativ sein und systematisch innovative Lösungen erarbeiten. Es kommt nur auf die Herangehensweise an. Design Thinking heißt umdenken und ideale Rahmenbedingungen für

zielgerichtete und ergebnisorientierte Kreativität schaffen. Wer diese innovative Methode anwendet, gelangt schneller, leichter und mit mehr Spaß ans Ziel. Dieser TaschenGuide bietet Ihnen alle Hintergrundinformationen und Tools, die Sie für Ihren Einstieg in die Design-Thinking-Praxis brauchen. Inhalte: Die drei Kernprinzipien des Design-Thinking als optimale strategische Richtlinien

für Innovationen Zehn präzise Prozess-Schritte und die bewusste Trennung von divergentem und konvergentem Denken Die Hebelwirkung von Empathie und einer 360 Grad-Perspektive bei der Lösung komplexer Probleme Co-Creation und Feedback als wichtige Treiber in umfassenden Projekten Zahlreiche nützliche Tools für die praktische Umsetzung eines Design-Thinking-Mindsets