

Obsah

Předmluva	11
Úvod	17

Příprava jeviště

1. Výzva Začněte velkým problémem	31
2. Tým Dejte dohromady Rozhodovače, facilitátora a různorodý tým	39
3. Čas a prostor Vyhradte si pět dnů a najděte vhodnou místnost	48

Pondělí

4. Začněte od konce Dohodněte se na dlouhodobém cíli	61
5. Mapa Zachyťte problém v diagramu	66

- | | |
|---|----|
| 6. Ptejte se expertů | 74 |
| Vyzpovídejte členy týmu a další experty | |
| 7. Cíl | 88 |
| Určete zaměření sprintu | |
-

Úterý

- | | |
|-----------------------------------|-----|
| 8. Remix a vylepšování | 101 |
| Hledejte staré nápady a inspiraci | |
| 9. Kreslení | 109 |
| Přeneste na papír podrobná řešení | |
-

Středa

- | | |
|--|-----|
| 10. Rozhodnutí | 131 |
| Vyberte ta nejlepší řešení a vyhněte se nástrahám skupinového brainstormingu | |
| 11. Souboj | 147 |
| Nechte žít konkurenční nápady | |
| 12. Storyboard | 152 |
| Udělejte si plán tvorby prototypu | |
-

Čtvrtek

- | | |
|--|-----|
| 13. Nafingujte to | 167 |
| Místo produktu postavte fasádu | |
| 14. Prototyp | 185 |
| Najděte vhodné nástroje a pak rozdělte a panujte | |
-

Pátek

- | | |
|--|-----|
| 15. Malá data | 195 |
| Vytáhněte důležité postřehy z pouhých pěti zákazníků | |

16. Rozhovor	200
Položte ty správné otázky	
17. Poučení	214
Odhalte vzorce a naplánujte další kroky	
<hr/>	
Vzhůru do oblak	225
Ještě jedno pošouchnutí	
<hr/>	
Kontrolní seznamy	233
Často kladené otázky	249
Poděkování	257
Zdroje obrázků	263
Rejstřík	265