

#	English	German	Finnish	Croatian	Swedish
1	Design Thinking	Nutzerorientierter Prozess zu Problemlösungen	Muotoilu ajattelu	Dizajnersko razmišljanje (Proces rješenja)	Problemlösning genom formgivning
2	Service Design	Gestaltungsprozess von Dienstleistungen	Palvelumuotoilu	Dizajin usluga	Gestaltungsprozess für tjänster
3	User-Centered Design	Benutzerorientierte Gestaltung	Kulttuurikeskeinen palvelu	Dizajn orijentiran na korisnika	Användarefokuserad formgivning
4	Brainstorming	Ideensammlung	Aivoriihi	Brainstorming: Oluja ideje	Idegenerering
5	Brainwriting	Ideenentwicklung	Aivoriihi tekniikka	Brainwriting: Razvoj ideje pisanjem	Idéutveckling
6	Service Innovation	Innovationsmanagement	Palveluinnovaatio	Inovacijska usluga	Service innovation
7	Wireframe & Mockup	Konzeptioneller Entwurf & Vorführmodell	Käsitteellinen suunnittelu ja esittelymalli	Idejni dizajin i demonstracijski model	Konceptuellt utkast och demonstrationsmodell
8	Solution-Focused Thinking	Lösungsorientiertes Denken	Ratkaisukeskeinen ajattelu	Razmišljanje usmjereno na rješenje	Lösungsfokuserat tänkande
9	Visualisation	Visualisierung	Visualisointi	Visualizacija	Visualisering
10	Benchmarking	Leistungsvergleich/Prozessvergleich	Vertailukehittäminen, benchmarkkaus: Hyvin käy	Benchmarking: Usporedba izvedbe	Benchmarking/ konkurrensanalys
11	Storyboard	Ideenvisualisierung	Idean visualisointi	Visualizacijske ideje	Idevisualisering
12	Observation	Beobachtung	Havainnointi	Promatranje	Observation
13	Persona	Nutzermodell	Persoona	Persona; Model korisnika	Persona
14	Focus Group	Fokusgruppe	Kohderyhmä	Fokus grupa	Fokusgrupp
15	Ethnographic Methods	Ethnographische Methoden	Etnografinen tutkimus	Etnografske metode	Etnografiska metoder
16	Netscouting	Recherche	Netissä tehtävä tutkimustyö	Net scouting: Istraživanje na mreži	Riktad undersökning på Internet
17	Iterative Design Process	Iterativer Konstruktionsprozess	Jatkuvan parantamisen prosessi	Iterativni postupak dizajniranja	Iterativ formgivningsprocess
18	Field Study	Feldstudie	Kenttätyöskentely	Istraživanje na terenu	Fältstudie
19	Touchpoints	Berührungspunkte	Kontaktipiste	Dodirne točke	Kontaktpunkter
20	Usability	Benutzerfreundlichkeit	Käytettävyys	Upotrebljivost	Användbarhet
21	Stakeholder Map	Kraftfeld	Sidosryhmien kartoitus	Mapa dionika	Intressentkarta
22	Minimum Viable Product	Brauchbares Produkt mit minimalen Eigenschaften	Pienin toimiva tuote	Minimalni održivi proizvod	Minsta genomförbara produkt
23	Feasibility	Durchführbarkeit	Toteutettavuus	Izvodljivost	Genomförbarhet
24	Intercultural Communication	Interkulturelle Kommunikation	Kulttuurienväläinen viestintä	Međukulturalna komunikacija	Interkulturell kommunikation
25	Service Logic Business Model Canvas	Visualisierungsmodell für Geschäftsmodelle	Liiketoimintamalli	Canvas poslovni model	Modell för visualisering av affärsmodeller
26	Revenue Management	Umsatzmanagement	Tuottojohtaminen	Upravljanje prihodima	Intäktsanalys
27	Revenue Streams	Einnahmequellen	Tulovirrat	Izvori prihoda	Intäktsströmmar
28	Value Propositions	Nutzenversprechen	Arvopäaus	Vrijednosni prijedlozi	Värdeerbjudande
29	Customer Relationship	Kundenbeziehung	Asiakassuhde	Odnos s kupcima	Kundrelation
30	Human-Centered Design	Menschen orientiertes Konzept	Ihmiskeskäinen suunnittelu	Dizajn orijentiran na čovjeka	Personcentererad formgivning
31	Use Cases	Anwendungsfall	Käyttötapaukset	Slučajevi za korištenje	Användningsfall
32	Shadowing	Beschattung	Varjostaminen	Sjenčanje	Skuggning
33	Moment of Truth	Augenblick der Wahrheit (Bildung der Meinung)	Totuuden hetki	Trenutak istine; Formiranje mišljenja	Sanningens ögonblick
34	Pain Points	Frustrierende Kontaktpunkte	Kriittinen piste	Frustrirajuće kontaktne točke	Smårt full Negativ kontaktpunkt
35	Gain Points	Begisternde Kontaktpunkte	Onnistumisen hetket	Uzbuđujuće kontaktne točke	Positiv kontaktpunkt
36	Customer Journey	Kundenreise	Palvelupolku	Putovanje putovanje	Kundresa
37	Customer Experience	Kundenerlebnis	Asiakaskokemus	Kupčevsko iskustvo	Kundupplevelse
38	Blind Spot	Schwachpunkt	Sokea piste	Slaba točka	Blind fläck
39	Motivations	Motivationen	Motivaatiot	Motivacije	Motiv
40	Value Network Business & Plans	Wertschöpfungsnetzwerk	Arvonluonti verkosto	Vrijednosna mreža i planovi	Värdenätverk för företag och planer
41	Needs	Bedürfnisse	Tarpeet	Potrebe	Behov
42	Wants	Anforderungen	Halut	Zahtjevi	Önskemål
43	Destination Management	Reisezielmanagement	Kohteiden hallinta	Upravljanje odredištem	Destinationsledning
44	Empathize	Einfühlen	Eläytyä, myötälää, empatisoita	Suosjećanje	Känna empati
45	Ideation	Ideenfindung	Ideointi	Bombdizajniranje idejama; Bujica ideja	Idéutformning
46	Prototype	Prototyp	Prototyyppi	Prototip	Prototyp
47	Testing	Ausprobieren/Erproben	Kokeilu, testaus	Testiranje	Utprovning
48	Implementation	Ausführung	Toteutus	Izvršenje; Primjena	Implementering