

# Download Free Ux For Lean Startups Faster Smarter User Experience Research And Design

## Ux For Lean Startups Faster Smarter User Experience Research And Design | bde91879f912a8caf82c28acc34dc345

Produktmanagement für DummiesDer AllesverkäuferWeb UsabilityRunning Lean : [das How-to für erfolgreiche Innovationen ; für Startups, Existenzgründer und Produktentwickler]UX for Lean StartupsLean StartupDie Scrum-Revolution#GirlbossManagement von CRM-ProjektenDas Handbuch für StartupsChange by DesignDas DevOps-HandbuchAgiles Produktmanagement mit ScrumDon't make me think!Das Sketchnote ArbeitsbuchTesting Business IdeasOne simple idea100 Dinge, die jeder Designer über Menschen wissen mussGamestormingLean UXDie Kunst des Game DesignsImplementation Patterns - StudentenausgabeDie Kunst Des It-projektmanagements (2nd Edition)Wenn es hart auf hart kommtFragebuchLean UXThe Startup WayReWorkDer Mom TestDas Design Thinking PlaybookGrowth Hacking mit StrategieDas Tornado-PhänomenDie zweite Revolution in der AutoindustrieSteve Jobs' VisionenDie Kunst des SEOMobile UsabilitySprintSchneller und besserUX Research: Lean ExperimentationTough Sh\*t

Produktmanagement für Dummies Dieses Buch erklärt ausführlich Lennarz ' Best Practices für die erfolgreiche Einführung einer Growth-Hacking-Umgebung für Startups, kleine- bis mittelständische sowie große Unternehmen. Anhand echter Erfahrungsberichte aus unzähligen Projekten veranschaulicht Lennarz, wie man eine Organisation mit agilen Product Teams aufbaut und orchestriert, Killerfeatures entwickelt, die die Kunden auch wirklich lieben, neue Kunden per Growth Marketing gewinnen und bestehende Kunden erfolgreicher machen kann. Der Autor gibt tiefe und sehr authentische Einblicke in den Alltag eines Growth Hackers mit seinem 50-köpfigen Team, dessen volle Verantwortung die Maximierung des Nutzerwachstums verschiedenster digitaler Produkte ist. Alle Learnings und über 100 Growth Hacks sind garantiert selbst getestet worden.

Der Allesverkäufer DER Kevin Smith? Der Typ, der vor Jahrtausenden diesen Film »Clerks« gedreht hat? Ist der nicht mal mit seinem fetten Arsch aus einem Flugzeug geworfen worden? Was sollte man von dem schon lernen? Wie wär's damit: Er veränderte die Art, Filme zu machen, im Alter von 23. Seitdem macht er, was er will – und wird dafür bezahlt. Er dreht Filme, schreibt Comics, besitzt einen Laden und hat sich ein einzigartiges Podcast-Imperium aufgebaut. Fakt ist: Kevin Smith hat den Erfolgscode geknackt. Aber wie hat der Fettsack das bloß geschafft?

### Web Usability

Running Lean : [das How-to für erfolgreiche Innovationen ; für Startups, Existenzgründer und Produktentwickler] Weshalb verschoben sich Release-Terme ständig? Warum funktioniert die Team-Kommunikation zwischen Designern, Entwicklern und Marketing nicht? Wie kommt man auf wirklich kreative Ideen? Und was tun, wenn etwas schief geht? Wenn Sie sich Fragen wie diese schon oft gestellt haben – Scott Berkun hat die Antworten für Sie. Mit Humor und scharfem Blick beleuchtet der erfahrene Autor und Projektmanager die klassischen Aufgaben, Herausforderungen und Mechanismen des IT-Projektmanagements. Von der fachkundigen Planung über die zielgerichtete Team-Kommunikation bis hin zum erfolgreichen Projektabschluss – hier erhalten Sie kompetente Einblicke in die Realität der Projektleitung. Projekte realistisch planen Entdecken Sie, welche ersten Schritte das Projekt erfolgreich starten, wie man solide Zeitpläne entwickelt und gute Visionsdokumente und Spezifikationen schreibt, wie neue Ideen entstehen und was man aus ihnen machen kann. Teams effektiv führen Erhalten Sie Einblicke in die erfolgreiche Teamleitung: Lernen Sie, wie man die Team-Moral kultiviert, konfliktfrei kommuniziert, Meetings optimal gestaltet und den Spaß am Projekt steigert. Neu in der überarbeiteten Auflage Die zweite, komplett überarbeitete Auflage wurde um Übungsteile am Ende jeden Kapitels erweitert. Dadurch kann der Leser durch über 120 Übungen die Kapitelinhalte praxisnah erschließen und vertiefen.

### UX for Lean Startups

Lean Startup Für iPhone, iPad, Android, Kindle Designs für kleine Displays optimal gestalten Texte für die mobile Nutzung verfassen und Inhalte strukturieren Einfache Navigations für Smartphones und Tablets Die Erstellung von mobilen Websites und Apps ist ein ständiger Spagat zwischen der Bereitstellung von Inhalten und der Darstellung auf kleinen Displays. Reduzierte Inhalte, einfache Navigationsmöglichkeiten, Optimierung des Designs bei langsamen Übertragungsgeschwindigkeiten – mit diesen Herausforderungen ist jeder Entwickler konfrontiert. Wie entwirft man die besten Websites und Apps für moderne Smartphone- und Tablet-Nutzer? Der Bestseller-Autor Jakob Nielsen und seine Co-Autorin Raluca Budiu gehen dieser Frage nach und untersuchen in diesem Buch die wichtigsten Aspekte guter Mobile Usability. So erfahren Sie anhand zahlreicher Beispiele, wie Sie eine gelungene Navigation sowie passende Designs und Textinhalte für mobile Geräte entwerfen und dabei die User Experience mit Blick auf das mobile Nutzungsverhalten optimal berücksichtigen. Die dargestellten Methoden basieren auf Erkenntnissen aus internationalen Studien, die anhand zahlreicher Usability-Tests durchgeführt wurden. Dieses Buch richtet sich an Designer und Softwareentwickler, aber ebenso an Texter, Redakteure, Produktmanager und Marketing-Mitarbeiter. Sowohl Einsteiger als auch erfahrene Mobile-Usability-Veteranen erhalten wertvolle Hinweise und Tipps. Dr. Jakob Nielsen ist Mitgründer und Leiter der Nielsen Norman Group. Zudem begründete er auch die »Discount Usability Engineering«-Bewegung, die sich in erster Linie mit schnellen und effizienten Methoden zur Qualitätsverbesserung von Benutzeroberflächen beschäftigt. Das Nachrichtenmagazin U.S. News & World Report bezeichnete Nielsen als »den weltweit führenden Experten für Web Usability« und die Tageszeitung USA Today beschrieb sein Wirken gar als »The next best thing to a true time machine«. Er ist Autor zahlreicher Bestseller wie Web Usability, Eyetracking Web Usability sowie Designing Web Usability, das weltweit mehr als 250.000 Mal verkauft und in 22 Sprachen übersetzt wurde. Dr. Raluca Budiu ist User Experience Specialist bei der Nielsen Norman Group. In dieser Funktion betätigt sie sich auch als Beraterin für Großunternehmen aus verschiedensten Industriebereichen sowie Tutorin für die Sachgebiete Mobile Usability, Touchgeräte-Usability, kognitive Psychologie für Designer sowie Prinzipien der Mensch-Computer-Interaktion.

Die Scrum-Revolution Der Weg zum eigenen Unternehmen ist nie ohne Risiko. Und bis die Firma sich auf dem Markt etabliert hat, dauert es. Wer doch scheitert, verliert in der Regel viel Geld. Genau hier setzt das Konzept von Eric Ries an. Lean Startup heißt seine Methode. Sie ist schnell, ressourcenfreundlich und radikal erfolgsorientiert. Anhand von durchgespielten Szenarien kann man von vornherein die Erfolgsaussichten von Ideen, Produkten und Märkten bestimmen. Und auch während der Gründungsphase wird der Stand der Dinge ständig überprüft. Machen, messen, lernen – so funktioniert der permanente Evaluationsprozess. Das spart enorm Zeit, Geld und Ressourcen und bietet die Möglichkeit, spontan den Kurs zu korrigieren. Das Lean-Startup-Tool hat sich schon zigtausenfach in der Praxis bewährt und setzt sich auch in Deutschland immer stärker durch.

#Girlboss p>Great user experiences (UX) are essential for products today, but designing one can be a lengthy and expensive process. With this practical, hands-on book, you'll learn how to do it faster and smarter using Lean UX techniques. UX expert Laura Klein shows you what it takes to gather valuable input from customers, build something they'll truly love, and reduce the time it takes to get your product to market. No prior experience in UX or design is necessary to get started. If you're an entrepreneur or an innovator, this book puts you right to work with proven tips and tools for researching, identifying, and designing an intuitive, easy-to-use product. Determine whether people will buy your product before you build it Listen to your customers throughout the product's lifecycle Understand why you should design a test before you design a product Get nine tools that are critical to designing your product Discern the difference between necessary features and nice-to-haves Learn how a Minimum Viable Product affects your UX decisions Use A/B testing in conjunction with good UX practices Speed up your product development process without sacrificing quality

Management von CRM-Projekten Validate your ideas faster using the Lean startup methodology. Learn the fundamentals of conducting lean experiments to guide design and product decisions.

Das Handbuch für Startups Jeder kann die Grundlagen des Game Designs meistern - dazu bedarf es keines technischen Fachwissens. Dabei zeigt sich, dass die gleichen psychologischen Grundprinzipien, die für Brett-, Karten- und Sportspiele funktionieren, ebenso der Schlüssel für die Entwicklung qualitativ hochwertiger Videospiele sind. Mit diesem Buch lernen Sie, wie Sie im Prozess der Spielekonzeption und -entwicklung vorgehen, um bessere Games zu kreieren. Jesse Schell zeigt, wie Sie Ihr Game durch eine strukturierte methodische Vorgehensweise Schritt für Schritt deutlich verbessern. Mehr als 100 gezielte Fragestellungen eröffnen Ihnen dabei neue Perspektiven auf Ihr Game, so dass Sie die Features finden, die es erfolgreich machen. Hierzu gehören z. B. Fragen wie: Welche Herausforderungen stellt mein Spiel an die Spieler? Fördert es den Wettbewerb unter den Spielern? Werden sie dazu motiviert, gewinnen zu wollen? So werden über hundert entscheidende Charakteristika für ein gut konzipiertes Spiel untersucht. Mit diesem Buch wissen Sie, worauf es bei einem guten Game ankommt und was Sie alles bedenken sollten, damit Ihr Game die Erwartungen Ihrer Spieler erfüllt und gerne gespielt wird. Zugleich liefert es Ihnen jede Menge Inspiration - halten Sie beim Lesen Zettel und Stift bereit, um Ihre neuen Ideen sofort festhalten zu können.

Change by Design Ein Unternehmen zu führen bedeutet, auch unangenehme Entscheidungen treffen und umsetzen zu müssen. Wie entlässt man Mitarbeiter? Wie degradiert man Freunde? Ist es in Ordnung, Personal von der Firma eines Freundes abzuwerben? Wenn Facebook-Chef Mark Zuckerberg angesichts des brutalen Innovationstempos im Tech-Business die Furcht überkommt, dann holt er sich Rat bei einem Mann: Ben Horowitz". Mit diesen Worten leitet das manager-magazin seinen Artikel zum "Buch des Monats" ein. Venture-Capital-Guru Horowitz ist im Silicon Valley eine Legende - er ist einer der erfolgreichsten, erfahrensten und bekanntesten Wagniskapital-geber im Brennpunkt der IT-Industrie. Horowitz erklärt, wie eine Führungskraft mit schwierigen Situationen umgehen sollte, um aus einem Start-up ein erfolgreiches Unternehmen zu machen. Dabei gibt er praktisch umsetzbare Ratschläge für die schwierigen und unangenehmen Situationen im Leben eines Managers, die er mit eigenen Erfahrungen untermauert. Ein Buch aus der Praxis für die Praxis!

Das DevOps-Handbuch »Scrum« heißt die revolutionäre Methode, die seit den 90er-Jahren große IT-Projekte zum Fliegen bringt. Und das schneller und kostengünstiger als geplant: Unternehmen, die mit Scrum arbeiten, schaffen die doppelte Arbeit in der Hälfte der Zeit. Gar nicht auszudenken, was geschähe, wenn jede Firma von dieser Methode profitieren könnte! Genau das ist Jeff Sutherlands Mission. Als Scrum-Erfinder zeigt er in seinem neuen Standardwerk ganz normalen Unternehmen, wie sie Scrum-Teams etablieren, ihre Entwicklungsaufgaben vereinfachen und alle ihre Projekte agil, zügig und kostengünstig durchziehen.

Agiles Produktmanagement mit Scrum Viele erfolgreiche Unternehmen zeichnen sich durch große Innovationsfreudigkeit und Kreativität aus. Doch wie gelingt ihnen das? Wie entstehen überhaupt innovative Ideen? Wie löst man sich von alten Mustern, um wirklich Neues zu entwickeln? Gamestorming hat Antworten auf diese Fragen und beweist, dass man nicht hexen muss, um kreativ zu sein – sondern spielen! Die Autoren haben 80 Spiele zusammengetragen, mit denen Sie und Ihr Team es schaffen, Denkbokadaten zu überwinden, besser zu kommunizieren und zu neuen Erkenntnissen zu gelangen. Aus dem Inhalt: Konflikte überwinden und das Engagement der Mitarbeiter steigern Zusammenarbeit und Kommunikation optimieren Das Verständnis von Kunden- und User-Experience verbessern Bessere Ideen entwickeln – und das schneller als je zuvor Meetings verkürzen und produktiver gestalten Komplexe Systeme und Dynamiken erkunden Die Wurzel eines Problems erkennen und einen Weg zur Lösung finden

Don't make me think! Das Management von CRM-Projekten steht im Fokus des vorliegenden Bandes. Übersichtlich werden die einzelnen Phasen dargestellt und Handlungsempfehlungen abgegeben, die den Projekterfolg gewährleisten. Darüber hinaus werden Branchenkonzepte sowie Erfahrungen und Best Practices erfolgreich umgesetzter Projekte umfassend dargestellt.

Das Sketchnote Arbeitsbuch Inside Amazon Bewundert, gefürchtet und hart kritisiert: Firmengründer Jeff Bezos und sein Unternehmen Amazon mit Sitz in Seattle ist längst nicht nur der größte Onlineeinzelhändler der Welt. In beängstigendem Tempo treibt der Erfinder des Kindle die digitale Wirtschaft vor sich her und erobert immer mehr Geschäftsfelder: von Hardware, Logistik, digitalem Content und künstlicher Intelligenz - Alexa lässt grüßen - bis zu einem ehrgeizigen Raumfahrtprojekt. Was ist das Geheimnis des Systems Amazon? Wer zahlt den Preis? Der Technologieexperte Brad Stone ist der Erste mit Zugang zum Zentrum der Macht. Er liefert den spannenden Insiderblick auf Licht und Schatten der Erfolgsgeschichte des Netzgiganten, auf das Profil seines rücksichtslos kompetitiven Gründers sowie den Ausblick auf seine Zukunft.

Testing Business Ideas SIE WERDEN ANGELOGENMan sagt, dass Sie niemals Ihre Mutter fragen sollten, ob Ihre Geschäftsidee gut ist, denn sie liebt Sie und wird deswegen lügen. Stimmt, verfehlt aber das eigentliche Argument! Sie sollten niemanden fragen, ob Ihre Geschäftsidee gut ist. Diese schlecht formulierte Frage fordert die Leute implizit dazu auf, Sie zumindest teilweise anzulügen. Niemand ist verpflichtet, uns die Wahrheit zu sagen. Es ist unsere Aufgabe, sie zu finden. STELLEN SIE RICHTIGE

# Download Free Ux For Lean Startups Faster Smarter User Experience Research And Design

FRAGENKundeninterviews sind eine der zentralen Fähigkeiten von Customer Development und Lean Startup. Wir alle wissen um ihre Notwendigkeit, leugnen aber, dass es eine schwierige Sache ist, die schnell in die Hose gehen kann. Dieses Buch zeigt Ihnen, warum Kundengespräche oft falsch geführt werden und vor allem, wie Sie es besser machen können. Sie halten hier eine schnelle und praktische Anleitung in Händen, die Ihnen Zeit, Geld und Kopfweh erspart.

## One simple idea

100 Dinge, die jeder Designer über Menschen wissen muss Ein Startup ist nicht die Miniaturausgabe eines etablierten Unternehmens, sondern eine temporäre, flexible Organisation auf der Suche nach einem nachhaltigen Geschäftsmodell: Das ist die zentrale Erkenntnis, die dem "Handbuch für Startups" zugrundeliegt. Es verbindet den Lean-Ansatz, Prinzipien des Customer Development sowie Konzepte wie Design Thinking und (Rapid) Prototyping zu einem umfassenden Vorgehensmodell, mit dem sich aus Ideen und Innovationen tragfähige Geschäftsmodelle entwickeln lassen. Lean Startup & Customer Development: Der Lean-Ansatz für Startups basiert, im Unterschied zum klassischen Vorgehen, nicht auf einem starren Businessplan, der drei Jahre lang unverändert umzusetzen ist, sondern auf einem beweglichen Modell, das immer wieder angepasst wird. Sämtliche Bestandteile der Planung – von den Produkteigenschaften über die Zielgruppen bis hin zum Vertriebsmodell – werden als Hypothesen gesehen, die zu validieren bzw. zu falsifizieren sind. Erst nachdem sie im Austausch mit den potenziellen Kunden bestätigt wurden und nachhaltige Verkäufe möglich sind, verlässt das Startup seine Suchphase und widmet sich der Umsetzung und Skalierung seines Geschäftsmodells. Der große Vorteil: Fehlannahmen werden erheblich früher erkannt – nämlich zu einem Zeitpunkt, an dem man noch die Gelegenheit hat, Änderungen vorzunehmen. Damit erhöhen sich die Erfolgsaussichten beträchtlich. Für den Praxiseinsatz: Sämtliche Schritte werden in diesem Buch detailliert beschrieben und können anhand der zahlreichen Checklisten nachvollzogen werden. Damit ist das Handbuch ein wertvoller Begleiter und ein umfassendes Nachschlagewerk für Gründerinnen & Gründer. Von deutschen Experten begleitet: Die deutsche Ausgabe des international erfolgreichen Handbuchs entstand mit fachlicher Unterstützung von Prof. Dr. Nils Högsdal und Entrepreneur Daniel Bartel, die auch ein deutsches Vorwort sowie sieben Fallstudien aus dem deutschsprachigen Raum beisteuern.

Gamestorming "…lohnt sich wegen der Autoren, des Aufbaus und des Inhaltes. Trotz der spielerischen Darstellung ist dem Team ein Buch von überraschender Tiefe gelungen." Harvard Business Manager, April 2017 "This book IS the best definition of Design Thinking that I have seen." Kee Dorst, author of «Frame Innovation» "The Design Thinking Playbook not only outlines and describes how to apply design thinking. (...) This is an imaginative new contribution, with enhanced accessibility." Nigel Cross, author of «Design Thinking: Understanding how designers think and work» Das Design Thinking Playbook ist ein Must-Read für alle Macher, Entscheidungsträger und Innovationsbegeisterte. Es ist das erste Buch über Design Thinking, das dieses Mindset von der ersten bis zur letzten Seite lebt. In der zweiten überarbeiteten Auflage sind zusätzliche Experten-Tipps zum Business Ökosystem Design und konkrete Hinweise zur Anwendung von Methoden hinzugekommen. So ist ein einzigartiger Einblick entstanden, wie heute Innovationen für morgen erfolgreich umgesetzt werden. Die Herausgeber Michael Lewrick, Patrick Link und Larry Leifer sind ständig auf der Suche nach der nächsten grossen Marktopportunität. Sie leben Design Thinking im Aufbau von Wachstumsfeldern, in der Digitalen Transformation, und wenden agile Methoden in der Produktentwicklung an. Sie praktizieren das Design Thinking Mindset im Herzen des Silicon Valley, an der Stanford University und in unmittelbarer Nähe des neuen Crypto Valley Schweiz, an der Hochschule Luzern. Mit ihrer Hilfe haben verschiedene internationale Unternehmen radikale Innovationen entwickelt und kommerzialisiert.

## Lean UX

Die Kunst des Game Designs • Die Übersetzung des amerikanischen Bestsellers vom Sketchnote-Meister Mike Rohde • Basiert auf dem Erfolg des ersten Buches: Das Sketchnote Handbuch • Mit zahlreichen Schritt-für-Schritt-Anleitungen, auch für ungeübte Zeichner Mike Rohde gilt als Erfinder der Sketchnotes, einer Mischung aus Zeichnung, Typografie und Schrift. Mit ihnen lassen sich in Meetings und Konferenzen, aber auch bei vielen anderen Gelegenheiten ganz einfach Notizen erstellen. Hierfür werden sowohl einfache als auch komplexe Inhalte in kleinere, leicht zu merkende Informationshäppchen unterteilt und visuell dargestellt. Die Übersetzung des amerikanischen Bestsellers vom Sketchnote-Meister Rohde basiert auf dem Erfolg des ersten Buches: Das Sketchnote Handbuch. Mit zahlreichen Schritt-für-Schritt-Anleitungen verdeutlicht der Autor, dass auch ungeübte Zeichner schnell imstande sind, die Sketchnote-Techniken zu erlernen. In anschaulicher und kreativer Weise zeigt Mike Rohde, wie Sketchnotes in vielen Lebensbereichen eingesetzt werden können. Die einfachen Skizzen und Zeichnungen haben sich nicht nur für Meetings bewährt, sondern sind genauso gut geeignet für die nächste Brainstorming-Session oder zum Erstellen eines Konzeptes. Mit den Sketchnotes ist es ganz einfach, Ihre Urlaubs-Erlebnisse festzuhalten und sowohl Filme als auch Kochrezepte zu Papier zu bringen. Zusätzlich finden Sie auf den ersten Seiten einen Zugangscode für die englischen Videos zum Buch, in denen Sie Mike Rohde in Aktion sehen können. Auch in Deutschland wurde die Sketchnote-Technik begeistert aufgenommen. So finden Sie im „Sketchnote Arbeitsbuch“ auch Zeichnungen bekannter deutscher Mitglieder der Sketchnote-Community, zu der Ralf Appelt, Carolin Kram, Oliver Bildesheim und Tanja „Frau Hölle“ Cappell gehören.

Implementation Patterns - Studentenausgabe Kunden haben so eine große Auswahl an Produkten wie nie. Da müssen sich die Unternehmen etwas einfallen lassen, um beim Kunden aufzufallen: die Qualität, das Marketing, der Vertrieb und der Preis - das alles muss ein Produktmanager im Auge behalten, um das Produkt erfolgreich zu machen. Brian Lawley und Pamela Schure stellen alle Aspekte des Produktmanagements vor: die Planungsstrategie sowie den kompletten Produktlebenszyklus von der Marktreife bis zum Ausscheiden aus dem Markt. Sie erklären, wie Sie erste Ideen zu Produkten weiterentwickeln und wie Sie Kunden- und Marktanalysen durchführen. Erfahren Sie außerdem, wie Sie Teams führen und sie zu Höchstleistungen anspornen. Werden Sie so zu einem erfolgreichen Produktmanager, bringen Sie neue Produkte auf den Markt und steigern Sie Ihren Umsatz.

## Die Kunst Des It-projektmanagements (2nd Edition)

Wenn es hart auf hart kommt Wie entwickelt man lukrative Geschäftsideen? Und wie sollte man es nicht machen? Experte Jeremy Gutsche zeigt die psychologischen und kulturellen Fallen auf, die auch kluge Leute davon abhalten, Gelegenheiten zu erkennen und zu nutzen. Es gibt Farmer und Jäger. Farmer nutzen bewährte Methoden und streben die Wiederholung früherer Erfolge an - ihr Ziel: die Bewahrung des Status quo. Jäger reagieren auf die zunehmende Beschleunigung der Welt und sind sich bewusst, dass Stillstand Rückschritt und Untergang bedeutet. Jäger sind unersättlich, neugierig und bereit, zu zerstören, um besser zu werden (Beispiel: Google). Gutsche hat sechs Muster identifiziert, deren Erkennung und Ausnutzung den Weg für Gelegenheiten ebnet. Anhand von ausführlichen Fallbeispielen und Geschichten beschreibt er diese Muster und zeigt auf, wie Individuen und Unternehmen sie für die Entwicklung von Ideen genutzt haben und auch in Zukunft nutzen können.

Fragebuch Agiles Produktmanagement mit Scrum hilft Ihnen, innovative Produkte mit Scrum zu entwickeln. Anhand zahlreicher Praxisbeispiele erklärt das Buch anschaulich und leicht verständlich den Einsatz agiler Produktmanagementkonzepte und -techniken. Hierzu zählen: •Die richtige Anwendung der Product-Owner-Rolle •Der effektive Einsatz einer agilen Produktvision und einer agilen Produkt-Roadmap •Der richtige Umgang mit dem Product Backlog inklusive Priorisierung, User Stories und nichtfunktionaler Anforderungen •Das Erstellen eines realistischen Releaseplans •Das richtige Verhalten des Product Owner in den Sprint-Besprechungen •Die Etablierung der Product-Owner-Rolle im Unternehmen Dieses Buch ist für alle Leser, die als Product Owner arbeiten oder dies vorhaben, sowie für Führungskräfte und Scrum Master, die sich für die Anwendung der Rolle und den Einsatz der Praktiken interessieren.

Lean UX Mehr denn je ist das effektive Management der IT entscheidend für die Wettbewerbsfähigkeit von Organisationen. Viele Manager in softwarebasierten Unternehmen ringen damit, eine Balance zwischen Agilität, Zuverlässigkeit und Sicherheit ihrer Systeme herzustellen. Auf der anderen Seite schaffen es High-Performer wie Google, Amazon, Facebook oder Netflix, routinemäßig und zuverlässig hundertoder gar tausendmal pro Tag Code auszuliefern. Diese Unternehmen verbindet eins: Sie arbeiten nach DevOps-Prinzipien. Die Autoren dieses Handbuchs folgen den Spuren des Romans Projekt Phoenix und zeigen, wie die DevOps-Philosophie praktisch implementiert wird und Unternehmen dadurch umgestaltet werden können. Sie beschreiben konkrete Tools und Techniken, die Ihnen helfen, Software schneller und sicherer zu produzieren. Zudem stellen sie Ihnen Maßnahmen vor, die die Zusammenarbeit aller Abteilungen optimieren, die Arbeitskultur verbessern und die Profitabilität Ihres Unternehmens steigern können. Themen des Buchs sind: Die Drei Wege: Die obersten Prinzipien, von denen alle DevOps-Maßnahmen abgeleitet werden. Einen Ausgangspunkt finden: Eine Strategie für die DevOps-Transformation entwickeln. Wertketten und Veränderungsmuster kennenlernen, Teams schützen und fördern. Flow beschleunigen: Den schnellen Fluss der Arbeit von Dev hin zu Ops ermöglichen durch eine optimale Deployment-Pipeline, automatisierte Tests, Continuous Integration und Continuous Delivery. Feedback verstärken: Feedback-Schleifen verkürzen und vertiefen, Telemetriedaten erzeugen und Informationen unternehmensweit sichtbar machen. Kontinuierliches Lernen ermöglichen: Eine Just Culture aufbauen und ausreichend Zeit reservieren, um das firmenweite Lernen zu fördern.

## The Startup Way

Rework THE STARTUP WAY soll den Managern und Führungskräften dabei helfen, die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts zu bewältigen. Denn was wir bisher zu bewältigen hatten, lässt sich nicht vergleichen mit dem Wandel, der noch auf uns zukommt. Wir müssen uns für diese neue Zukunft rüsten, so ungewiss sie auch sein mag. In seinem Buch betont Eric Ries immer wieder, dass die Organisationsstruktur, für die er hier plädiert, nicht das Ende des Managements bedeutet. Ebenso wenig ist es das ein für alle Mal richtige Managementsystem. Vielmehr ist es das erste, das den Samen seiner eigenen Evolution in sich trägt. Mit seinem Buch "The Lean Startup" zeigte Ries die Methoden erfolgreicher Startups. Angefangen bei der Entwicklung eines einfachen Produkts, ausgerichtet auf ein Kundenbedürfnis, über wissenschaftliche Tests, basierend auf der Methode kontinuierlicher Innovation und schließlich der Entscheidung über anpassen, oder belassen. In seinem Buch "The Startup Way" lenkt der Autor unseren Blick auf eine völlig neue Gruppe von Organisationen: Etablierte Unternehmen, wie die "Kultunternehmen" General Electric und Toyota, Technologietitanen, wie Amazon und Facebook und die "Next Generation-Durchstarter" des Silicon Valley wie Airbnb und Twilio. Ries entwickelt, basierend auf seinen Erfahrungen der vergangenen zwanzig Jahre, in denen er mit einigen dieser Organisationen gearbeitet hat, ein System der Unternehmensführung, das zu stabilem Wachstum und nachhaltiger Wirkung führt.

Der Mom Test Lean UX effektiv im Unternehmen implementieren Vorhandene Strukturen anpassen und interdisziplinäre Teams bilden Mit Lean UX schlanke und schnell lieferbare Produktversionen erstellen Lean UX hat sich zum populärsten Ansatz für das Interaction Design entwickelt, es passt genau zu den Anforderungen agiler Teams von heute. Jeff Gothelf und Josh Seiden, Pioniere und führende Experten für Lean UX, erläutern in diesem Buch umfassend die zentralen Prinzipien, Taktiken und Techniken dieser Entwicklungsmethode und zeigen, wie Produktteams ganz einfach Design, Experimente, Iteration und kontinuierliches Lernen echter User in ihren agilen Prozess integrieren können. Lean UX ist inspiriert von den Konzepten des Lean Developments sowie anderer agiler Entwicklungsmethoden und hat den Vorteil, dass Sie sich vor allem auf das Design der eigentlichen User Experience statt auf die Deliverables konzentrieren können. Dieses Buch zeigt Ihnen, wie Sie eng mit anderen Mitgliedern des Produktteams zusammenarbeiten und Feedback von Usern häufig und frühzeitig erfassen und berücksichtigen können. Außerdem erfahren Sie, wie sich der Designprozess in kurzen iterativen Zyklen vorantreiben lässt, um herauszufinden, was sowohl in geschäftlicher Hinsicht als auch aus Sicht der User am besten funktioniert. »Lean UX« weist Ihnen den Weg, wie Sie dieses Umdenken in Ihrem Unternehmen herbeiführen können – eine Wendung zum Besseren. - Visualisieren Sie das Problem, das Sie zu lösen versuchen, und fokussieren Sie Ihr Team auf die »richtigen« Ergebnisse - Vermitteln Sie dem gesamten Produktteam das Designer Toolkit - Lassen Sie Ihr Team sehr viel früher als üblich an Ihren Erkenntnissen teilhaben - Erstellen Sie MVPs (Minimum Viable Products), um in Erfahrung zu bringen, welche Ideen und Konzepte funktionieren - Beziehen Sie die »Stimme des Kunden« in den gesamten Projektzyklus mit ein - Kombinieren Sie Lean UX mit dem agilen Scrum-Framework und steigern Sie so die Produktivität Ihres Teams - Setzen Sie sich mit den organisatorischen Veränderungen auseinander, die zur Anwendung und Integration der Lean-UX-Methode erforderlich sind

Das Design Thinking Playbook Er war das Genie der Computerwelt. Barack Obama nannte ihn einen der größten amerikanischen Erfinder. Durch seine ganz eigene Denkweise hat Steve Jobs innovative und bahnbrechende Produktideen entwickelt und verwirklicht. Dieses Buch filtert diejenigen Denkmuster heraus, die den Mitbegründer von Apple zu seinen erstaunlichen und herausragenden Ideen befähigten. Es inspiriert dazu, sich mit den Ideen und Konzepten dieses brillanten Vordenkers auseinanderzusetzen und in eine Welt neuer Möglichkeiten einzutauchen. Finden Sie heraus, wie Sie mithilfe Steve Jobs' Vermächtnisses völlig neue Wege beschreiten können. "Ich habe keine Angst davor, immer wieder ganz von vorn anzufangen." " Große Künstler wie zum Beispiel Picasso sind bei ihren Arbeiten immer das Risiko des Scheiterns und der Fehlschläge eingegangen." " Kreativität entsteht, sobald man schon vorhandene Ideen auf neue Weise vernetzt." "Menschen wissen nicht, was sie wollen – bis du es ihnen zeigst." – Steve Jobs –

Growth Hacking mit Strategie Das Fragebuch ist ein Reiseführer durch Ihr eigenes Leben: Sie können das Fragebuch alleine ausfüllen wie ein Tagebuch. Oder mit anderen zusammen. Sie können ein festgefahrenes Abendessen aufheuern oder Verwandte aus der Reserve locken. Sie können wieder Spannung in Ihre Beziehung bringen oder endlich ihre Eltern kennenlernen. Sie werden ihre Kinder in Gespräche verwickeln und den schweigsamen Mann zum Reden bringen.

# Download Free Ux For Lean Startups Faster Smarter User Experience Research And Design

Das Tornado-Phänomen Sie verkörpert den Traum aller Mädchen – Sophia Amoruso ist hip, sexy und erfolgreiche Unternehmerin. Ihre turbulente und außergewöhnlich Geschichte liest sich wie ein Märchen: Ihr Leben und Buch waren Vorlage für die gleichnamige Serie "Girlboss". Der Inhalt: Sie ist ein durchschnittlicher Teenager mit einem langweiligen Nebenjob, den sie wegen der Krankenversicherung macht. Bis sie mit Anfang 20 anfängt, auf eBay Kleidung zu verkaufen: Erst ein Stück, dann zwei, und im Nu werden es immer schneller immer mehr. Acht Jahre später ist Sophia Amoruso Geschäftsführerin von "Nasty Gal", einem der erfolgreichsten Online-Versandhändler in der Modebranche, und eine Vorzeigunternehmerin par excellence. Offen, ehrlich und mit viel Humor blickt sie auf ihren nicht immer einfachen Weg nach oben zurück. Und macht jungen Frauen Mut: Auch Ihr könnt das schaffen!

Die zweite Revolution in der Autoindustrie Geballte Expertise von vier namhaften SEO-Profis: Die Kunst des SEO vermitteln das Wissen, das Sie für Aufbau und Durchführung einer erfolgreichen SEO-Strategie benötigen. Die beschriebenen Methoden reichen dabei von einfachen bis hin zu anspruchsvollen Maßnahmen. Auch aktuelle Entwicklungen beim Suchmaschinenranking werden einbezogen, so zum Beispiel der Einfluss von Social Media und Nutzerbeteiligung auf die Suchergebnisse. Kurzum: Die Kunst des SEO ist ein umfassendes und für alle SEO-Profis hochinteressantes Fachbuch. Ausgewählte Stimmen zur Originalausgabe: "SEO-Expertise ist heute eine Grundvoraussetzung für erfolgreiches Online-Business. Dieses Buch, das von vier der besten SEO-Praktiker geschrieben wurde, die es gibt, vermittelt alles, was man heute in diesem Bereich wissen muss." Tony Hsieh, CEO von Zappos.com und Autor des Bestsellers Delivering Happiness "Frei von Hype, reich an Fakten und vollgestopft mit Erkenntnissen, die unverzichtbar für jeden sind, der SEO umfassend verstehen möchte." Seth Godin, Autor von We Are All Weird und anderen Büchern

Steve Jobs' Visionen Warum scheitern so viele Startups und neue Produkte? Und wie kann man die Chancen deutlich erhöhen, mit einer Innovation erfolgreich zu sein? Als Antwort auf diese Fragen hat Ash Maurya die in diesem Buch vorgestellte Methode entwickelt, die auf Strategien des Lean Management und der agilen Entwicklung aufbaut und speziell auf Innovationsprozesse zugeschnitten ist. Der Trick besteht darin, frühzeitig, konsequent und in allen Projektphasen potenzielle Kunden in den Entwicklungsprozess einzubeziehen und das eigene Geschäftsmodell immer wieder zu hinterfragen. Ein entscheidendes Tool ist dabei die "Lean Canvas," ein Template, das eine einfache Visualisierung des Businessplans ermöglicht und erheblich einfacher zu erfassen und zu überarbeiten ist als die üblichen, viele Seiten starken Konzeptpapiere. Ash Maurya hat die Methode anhand eigener Projekte entwickelt und erfolgreich getestet. In Running Lean erläutert er sie ganz praktisch mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen anhand eines konkreten Beispiels. Alle Schritte können einfach nachvollzogen und auf die eigenen Innovationsprojekte angewandt werden. Die Lean Canvas sowie die Fragebogen für Kundeninterviews lassen sich direkt aus dem Buch übernehmen. Ein Problem identifizieren, das viele Menschen umtreibt, und eine Lösung dafür definieren. Die Kunden in den gesamten Entwicklungsprozess einbinden. Das Produkt / die Idee kontinuierlich testen, in immer kürzeren Iterationszyklen. Erkennen, wann die Marschrichtung geändert werden sollte. Entwicklungsgeschwindigkeit, Erkenntnisprozesse und Ausrichtung optimieren. Den idealen Zeitpunkt für Finanzierungsrunden finden.

## Die Kunst des SEO

Mobile Usability Wir befinden uns inmitten eines epochalen Wandels im Kräfteverhältnis unserer Gesellschaft, denn während die Ökonomen den Schwerpunkt von industriegefertigten Gütern auf Dienstleistungen und Erlebnisse verlagern, treten die Unternehmen die Kontrolle ab und nehmen ihre Kunden nicht mehr als „Endverbraucher“ wahr, sondern als Beteiligte an einem wechselseitigen Prozess. Im Laufe der jahrhundertlangen Geschichte der kreativen Problemlösung haben sich Designer das nötige Handwerkszeug zugelegt, das ihnen hilft, die „drei Räume der Innovation“, wie Tim Brown sie bezeichnet, zu durchlaufen: Inspiration, Ideenbildung und Umsetzung. Seiner Überzeugung nach müssen diese Fähigkeiten nun über die gesamten Unternehmen verstreut werden. Und das funktioniert mit einem der innovativsten Denkmittel zur Entwicklung von Ideen und zur Lösung von Problemen, dem Design Thinking. Im ersten Teil dieses Buches wird ein Rahmenwerk vorgestellt, das hilft, die Grundsätze und Methoden zu erkennen, die großartiges Design Thinking ermöglichen. Hier wird gezeigt, wie Design Thinking von einigen der innovativsten Unternehmen der Welt praktiziert wurde und zu bahnbrechenden Lösungen inspiriert hat. Der zweite Teil soll dazu anregen, nicht zu kleckern, sondern zu klotzen. Anhand drei großer Bereiche der menschlichen Aktivität – Unternehmen, Märkte und Gesellschaft – zeigt Tim Brown, wie aus dem Design Thinking heraus Wege entstehen können, um Ideen zu entwickeln, die unseren heutigen Herausforderungen gerecht werden. Dabei muss sich das Design Thinking in den Organisationen „aufwärts“ bewegen in die Nähe der Vorstandsetagen, wo strategische Entscheidungen getroffen werden. Denn Design ist zu wichtig geworden, als dass man es allein den Designern überlassen sollte. Tim Brown zählt zu den prominentesten Personen auf dem Gebiet von Design und Innovation weltweit. Er ist CEO und Präsident von IDEO, das Unternehmen, das die Apple-Maus und den Palm V entwickelt hat. Tim Brown spricht regelmäßig über den Wert des Designs und von Innovationen, unter anderem auf dem Weltwirtschaftsforum in Davos oder bei TED Talks. Er berät zahlreiche Fortune 100 Unternehmen. Seine Arbeiten wurden bereits in der Axis Gallery in Tokio, dem Design Museum in London und dem MOMA in New York ausgestellt.

Sprint Das Nischenmarketing, die charakteristische Disziplin für die Bowlingbahn, wird von High-Teeh-Firmen, die nur auf den Tornado fixiert sind, oft völlig missverstanden. Tatsächlich handelt es sich dabei jedoch um eine hervorragende Strategie zur Bewältigung des Übergangs vom Abgrund in den Tornado. 1. Nischenmärkte erleichtern die Entscheidung für ein spezifisches vollständiges Produkt zu einem Zeitpunkt, an dem ein junges Unternehmen und seine Partner es noch nicht schaffen, ein generell einsatzfähiges vollständiges Produkt auf die Beine zu stellen. Auf diese Weise kann man sofort pragmatische Kunden für sich gewinnen, ohne eine weitere Entwicklungsrunde abzuwarten. 2. Nischenmärkte sind von Natur aus gewinnträchtig, da die Preise nahe dem Wert des Produkts festgesetzt werden. Als Basis dafür dient der Preis des ineffizienten aktuellen Produkts, das durch Ihre Lösung ersetzt werden soll. Daher kann ein junges Unternehmen sich hier zum ersten Mal selbst finanzieren und damit auch selbst bestimmen, wann es in den Tornado-Markt einsteigt. 3. Nischenmärkte stellen Territorien mit treuen Kundengemeinden dar, die Sie erobern können. Diese Kunden unterstützen Ihre Systemarchitektur im Kampf um die De-facto-Standards zu Beginn des Tornados. 4. Nischenmärkte haben eine gewisse Hebelkraft, so dass der Sieg in einem Segment weitere Siege in benachbarten Segmenten erleichtert. Wenn diese Kaskade ein gewisses Moment erreicht, kann sie letztendlich sogar den Tornado auslösen.

Schneller und besser

## UX Research: Lean Experimentation

Tough Sh\*t Unternehmer, Gründer und Teams stehen täglich vor der Herausforderung: Womit soll man zuerst anfangen, worauf sich am meisten fokussieren? Und wie viele Diskussionen und Meetings sind nötig, bevor man ganz sicher die garantiert richtige Lösung hat? Die Folge ist, dass allzu oft das Projekt auf der Stelle tritt und man überhaupt nicht vorwärtskommt. Dafür gibt es eine geniale Lösung: Sprint. Die ist ein einzigartiger, innovativer und narrensicherer Prozess, mit dem sich die härtesten Probleme in nur fünf Tagen lösen lassen – von Montag bis Freitag. Der Entwickler Jake Knapp entwarf diesen Prozess bei und für Google, wo er seither in allen Bereichen genutzt wird. Zusammen mit John Zeratsky und Braden Kowitz hat er darüber hinaus bereits mehr als 100 Sprints in Firmen aus unterschiedlichen Bereichen durchgeführt. Der Sprint-Prozess bietet praktische Hilfe für Unternehmen aller Größen, vom kleinen Start-up bis hin zum Fortune-100-Unternehmen. Die Methode ist auch für alle anderen bewährt, die vor einem großen Problem stehen, schnell eine Idee testen oder einfach eine Möglichkeit schnell ergreifen wollen.

Copyright code : [bde91879f912a8caf82c28acc34dc345](https://bde91879f912a8caf82c28acc34dc345)