

Stichwortverzeichnis

- A** A/B-Test 223
 Abhängigkeiten, Minimieren von 52, 101
 Adobe 30, 109
 Agile-Methoden 244
 – falsch anwenden 35
 – versus Kaskadenprozess 32
 Airbnb 23
 Amazon 30, 109, 165, 217, 267, 272
 American Idol 259
 Analytik 225
 – als Inspirationsquelle 226
 – Arten der 226
 – des Kundenverhaltens 225
 – des Produktfortschritts 225
 – und Datenerfassung 227
 – und Produktentscheidungen 226
 – von Produktideen 226
 Andreessen, Marc 154
 Anwender-/Kundenvalidierung 154
 Anwendertest 66
 Apple 23, 30, 68, 181, 217, 259
 Application Programming Interface (API),
 öffentliches 190
 Arnold, Kate 239
 Audible 23
 Autonomie
 – Kompromisse mit der 107
 – Probleme im Umgang mit 104
 – und Eignungsgrad des Teams 105
 – und Innovationsquellen 106
 – und Unternehmenskultur 106
 – und Wachstum 106
- B** BBC 147
 Bereitstellungsmanager 99
 Betrachtung, ganzheitliche
 – des Nutzererlebnisses 86
 – des Produkts 85
 – geschäftlicher Zusammenhänge 85
 – technischer Zusammenhänge 86
 Bezos, Jeff 129, 267
 Blockbuster 239
 Branchenkenntnis 58
 Brooks, Fred 192
 Business Case 31
 – falsche Anwendung eines 33
- C** Chanceneinschätzung
 – und Geschäftsziel 163
 – und Kundenproblem 163
 – und Schlüsselergebnisse 163
 – und Zielmarkt 164
 – vier Fragen der 163
 Chief Technology Officer (CTO)
 – Verantwortungsbereiche 95
 – versus CIO 95
 Concierge-Test 187
 – für ein Customer-enabling Product 187
 Contenttechnologie, IP-basierte 147
 Craigslist 208
 Cue, Eddy 259
- D** Datenanalysten 78
 Datenkenntnis 57
 Design, visuelles 67
 Dienste, gemeinsame 103
 Discovery Sprint 243
 Discovery-Coach 243
 – Definition 245
 – versus Lean-Start-up-Coach 245
 Doerr, John 47, 134
- E** eBay 18, 133, 189
 Einschränkungen, stakeholderbedingte 233
 Entdeckungstechniken
 – anpassen 216
 – Arten von 157
 – Mitarbeiter und Kunden schützen durch 218
 – Umsatz und Marke schützen durch 217
 Entdeckungstests 158, 204
 – Machbarkeitstest 229
 – Rentabilitätstest 233
 – Verwendbarkeitstest 207
 – Werttest 213
 Entwicklerfehlverhalten 190
 Ethik 155
 Etsy 23
- F** Facebook 23, 30, 68, 109, 189, 217, 267
 Fachgebietsexperte 59
 Fake-Door-Nachfragetest 215
 Fisher, Mike 189
 Fokusgruppe 220
 Führungskräfte
 – Aufgaben 85
 – halten und fördern 87
 – im Produktdesign 86
 – im Produktmanagement 85
 – in der Technikabteilung 86
 Funktionsübereinstimmung 213
- G** Gates, Bill 181
 Geiger, Chuck 95
 Geschäftsführer Produkt 89
 – Kernkompetenzen 89
 – versus CEO 90
 Geschäftskennntnis 58
 Geschwindigkeitsverlust, Hauptgründe für 269
 Go to Market (GTM) 128
 Google 30, 68, 81, 109, 134, 217, 267
 Google AdWords 81
 Google Ventures 243
 Group Product Manager (GPM) 92
 Grove, Andy 134
- H** Hack Days
 – ungesteuerte versus gesteuerte 191
 – Vorteile gesteuerter 191
 Hailo 260
 Harik, Georges 81

- Hastings, Reed 239
- Hearst, Camille 259
- Hewlett-Packard 17, 134
- Hickman, Lea 109
- Horowitz, Ben 263
- Hybridprototyp 193
 - Wizard-of-Oz-Prototyp 203
- I** Ideenfindungstechniken 157, 183
 - Concierge-Test 187
 - Hack Day 191
 - Kundenfehlverhalten nutzen als 189
 - Kundeninterview 185
 - Industriedesign 67
 - Innovation, fortwährende 267
 - Innovation, Hauptquellen von 267
 - Innovationskultur
 - Herausforderungen in der 272
 - Merkmale einer starken 271
 - Innovationsverlust 267
 - beim Wachsen 254
 - vorbeugen 255
 - Instagram 23
 - Intel 134
 - Interaktionsdesign 67
 - Iteration 156
- K** Kawasaki, Guy 145
- Key Performance Indicators (KPI) 227
- Knapp, Jake 244
- Kontext, geschäftlicher 119
- Kordestani, Omid 81
- Kowitz, Braden 244
- Kundenbrief 166
 - Ursprung 165
- Kundenentdeckung 174
 - bei Unternehmen 175
 - beiderseitige Vorteile der 176
 - für Customer-enabling Tools 179
 - für Plattformprodukte 178
 - für Verbraucherprodukte 179
 - Realitätscheck bei der 178
 - und Beziehung zum Kunden 177
 - und Product/Market-Fit 180
 - vier Hauptvarianten 174
 - Zielmarkt der 175
- Kundenerlebnis 65
- Kundenfehlverhalten 189
 - als Innovationsquelle 189
- Kundeninterview 185
 - Tipps fürs 185
- Kundenkenntnis 57
- L** Landingpage-Nachfragetest 216
- Lauchengco, Martina 181
- Lean-Methoden 35
 - falsch anwenden 37
- Lernen
 - qualitatives 77
 - quantitatives 78
- LinkedIn 23
- Livedaten-Prototyp 193, 201
 - Einschränkungen 201
- Lockhart, Walter 166
- Loudcloud 182
- Lynch, Kevin 110
- M** Machbarkeitsprototyp 192, 197
- Machbarkeitsstest 158
 - grundlegende Fragen 229
 - richtig umsetzen 229
- Management by Objectives (MBO) 134
- Manning, Jane 81
- Markteinführung
 - gescheiterte 17
- Marktkennntnis 58
- Microsoft 181
- Minimum Viable Product (MVP) 42, 150
 - Zweck des 43
- Missionierung
 - Bedeutung 145
 - mit Kundenbriefen 165
 - Tipps für die 145
- N** Netflix 23, 30, 109, 217, 239, 267
- Netscape 182
- Netscape Communications 18
- Nutzerprototyp 192
 - Einschränkung 200
 - High-Fidelity 199
 - Low-Fidelity 199
- O** Objectives and Key Results (OKR)
 - Bündeln der 140
 - Gefahren bei der Zielsetzung 139
 - Grundprinzipien 134
 - Grundregeln der Anwendung 137
 - Management von 143
 - übliche Bewertungsskala 137
 - und Wachstum 143
- Oracle 255
- P** Packard, Dave 134
- Page, Larry 81, 134
- Patton, George 134
- Patton, Jeff 171
- Pilotteam 247
- Planungstechniken 157, 170
 - Kundenentdeckungsprogramm 173
 - Story-Map-Technik 171
- Plattformteam 103, 143
- Pressland, Alex 147
- Prinzipien, Bedeutung von 53
- Priorisieren
 - von Ideen 31
- Priorisierung
 - von Märkten 127
- Product Owner
 - Definition 62
- Product/Market-Fit 25
 - Definition 41, 180
- Produkt
 - Definition 151
- Produktbereitstellung
 - ständige 40
 - Zweck der 41
- Produktbetrachtung, ganzheitliche
 - drei Elemente 85

- Produktdesign
 - Probleme durch fehlendes 67
 - und Funktionalität 68
 - Produktdesigner
 - Regeln der Zusammenarbeit mit dem 69
 - Verantwortlichkeiten 65
 - Produkte
 - Definition 39
 - entdecken und bereitstellen 40
 - technologiegetriebene 23
 - versus Projekte 35
 - zwei Wahrheiten über 34, 117
 - Produktentdeckung
 - für Hardware 230
 - Herausforderungen der 150
 - Kernprinzipien der 153
 - Rolle des Designers 65
 - ständige 40
 - und Ethik 155
 - und gemeinsames Lernen 155
 - und Machbarkeit 154
 - und Rentabilität 155
 - und Risiken 153
 - und Zeitdruck 154
 - vier Fragen der 40, 204
 - Ziel 151
 - Produktentwicklung
 - typischer Ablauf der 31
 - zehn Probleme der 33
 - Produkterkenntnisse kommunizieren 257
 - Produktkultur 92
 - zwei Dimensionen der 271
 - Produktmanager
 - akademische Qualifikationen für 63
 - als Product Owner 62
 - berufliche Laufbahnen 92
 - drei Arbeitsweisen für 55
 - häufige Fehler 253
 - Rolle 21, 56, 61
 - und Stakeholder 58, 252
 - vier Verantwortlichkeiten 57
 - Voraussetzungen für erfolgreiche 59
 - Vorbereitung auf die Tätigkeit als 60
 - Produktmarketing 75
 - neue versus alte Definition 76
 - Produktmarketingmanager
 - Rolle 75
 - Produktprinzipien 133
 - Produktstrategie 102
 - Definition 126
 - Finden der richtigen 126
 - fünf Prinzipien der 131
 - Ziel der 127
 - Produktstrategieplan
 - Alternative zum 119
 - Definition 114
 - Entwöhnung vom 249
 - ergebnisorientierter 121
 - typische Probleme 117, 162
 - Zweck 119
 - Produktteam
 - Definition 47
 - drei Erfolgsprinzipien 37
 - Festangestellte versus Auftragnehmer 50
 - flache Hierarchien im 48
 - gemeinsamer Standort 49
 - Grundsätze für jedes 47
 - ideale Größe 48, 102
 - Ideenfindung im 183
 - langfristig zusammenhalten 51
 - Söldner versus Missionare 47
 - starkes versus schwaches 263
 - und Autonomie 52, 102
 - Zusammensetzung 47
 - Zuständigkeit definieren 50
 - Produktvision 42, 90, 102
 - erreichen 127
 - Motivation durch die 125
 - versus Mission Statement 125
 - zehn Prinzipien der 129
 - Produktvorhaben, Scheitern von 31
 - Programmierer
 - als Innovationsquelle 35
 - Beziehung zum 71
 - Kommunikation mit dem 72
 - verschiedene Arten 72
 - Prototypen
 - Arten von 192
 - im Produktdesign 66
 - Verwendung von 41
 - Verwendungsprinzipien von 195
 - Wirklichkeitstreue von 195
 - Zweck von 195
 - Prototypentechniken 192, 236
 - Hybridprototyp 203
 - Livedaten-Prototyp 201
 - Machbarkeitsprototyp 197
 - Nutzerprototyp 199
 - Nutzertest 236
 - Produktvorführung 236
 - Walkthrough 237
 - Prototypentechniken 157
- R**
- Referenzkunden 173
 - Anwerben von 176
 - Rentabilitätstest 159
 - im Produktmarketing 234
 - im Vertrieb 234
 - in der Finanzabteilung 235
 - in der Rechtsabteilung 235
 - in der Sicherheitsabteilung 236
 - und Geschäftsentwicklung 235
 - und Geschäftsführung 236
 - und Kundenerfolgsstrategie 234
 - Rentabilitätstests
 - versus Präsentationen 253
 - Ries, Eric 42
 - Robinson, Frank 42
- S**
- Salesforce.com 23
 - Sean-Ellis-Test 180
 - Silicon Valley Product Group (SVPG) 111, 182
 - Sinek, Simon 129
 - Softwarearchitektur
 - und Teamstrukturierung 102

- Sonos 23
- Sprint (Knapp, Zeratsky und Kowitz) 244
- Stakeholder
 - Definition 251
 - richtig umgehen mit 252
 - Verantwortung gegenüber 252
- Start-up
 - Definition 25
- Start-up-Canvas 167
 - Risikoeinschätzung mit der 168
 - und Problemlösung 169
- Story Map
 - Einsatzbereiche 171
 - Umsetzung 171
 - und Prototypen 172
- Strategieplan
 - Hauptgründe für einen 249
 - stakeholderorientierter 114
- Systematisierungstechniken 157
 - Chanceneinschätzung 161, 163
 - falscher Denkansatz 161
 - Kundenbrief 161, 165
 - Risikoeinschätzung durch 160
 - Start-up-Canvas 161
 - Start-up-Canvas-Technik 167
 - Ziele 160
- T** Teambildung, langfristige 51
- Teamentwicklung 89
- Teammodell 47
 - Gründe für den Erfolg 52
 - versus projektorientiertes Modell 52
- Teamstruktur
 - Prinzipien der 101
 - Überprüfen und Anpassen der 104
- Technologieakzeptanzkurve 247
- Tesla 23
- Test auf Einladung
 - und Kundenentdeckungsprogramm 224
- Test nach Einladung 224
- Testautomatisierung 78
- The Lean Startup 42
- The Power of Customer Misbehavior (Mike Fisher) 189
- Time to Market (TTM) 128
- Time to Money 34, 117
- Total Addressable Market (TAM) 128
- Transformationstechniken 159, 241
 - Discovery Sprint 243
 - Pilotteam 247
- Produktstrategieplänen abschaffen 249
- Twitter 23
- U** Uber 23
- Umsetzungskultur
 - Herausforderungen in der 272
 - Merkmale einer starken 271
- Unternehmen, reifes
 - Definition 29
 - Herausforderungen für 29
- Unternehmensstadien, die drei 25
- User Experience (UX) 65, 153
- User Story Mapping (Jeff Patton) 172
- V** Verbraucherforscher 77
- Verwendbarkeitstest 158, 207
 - aus der Ferne 209
 - Durchführung 209
 - Hauptszenarien im 210
 - Objektivität beim 209
 - Testpersonen finden 207
 - Testumgebung 209
 - Verhalten spiegeln beim 211
 - Vorbereitung 208
 - Ziel 211
- Visiontype 125
- W** Wachstumsunternehmen
 - Definition 27
- Werttest 158
 - Nachfragetest 213, 215
 - qualitativer 214, 219
 - quantitativer 214, 223
- Werttest, qualitativer
 - Durchführung 219
 - und Geld 220
 - und Ruf 221
 - und schnelles Lernen 221
 - und Verwendbarkeitstest 219
 - und Zeit 221
 - und Zugangsdaten 221
- Workday 23
- Workiva 23
- Y** YouTube 82, 260
- Z** Zeratsky, John 244
- Zusage, verbindliche 120
 - sinnvoll treffen 122
 - typische Probleme 121
- Zwei-Pizzen-Regel 48