

Understand
Validate
Build
Measure
Learn







»Data is the new oil.«

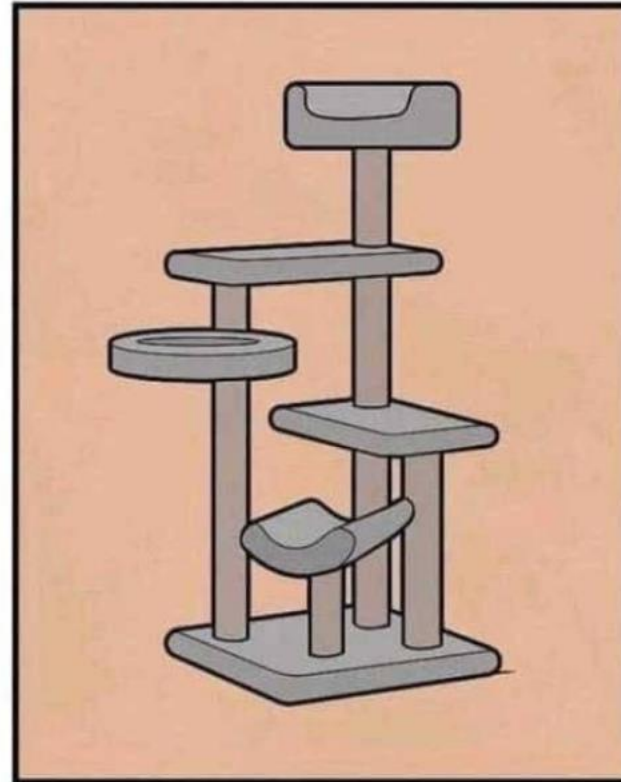


Clive Humby

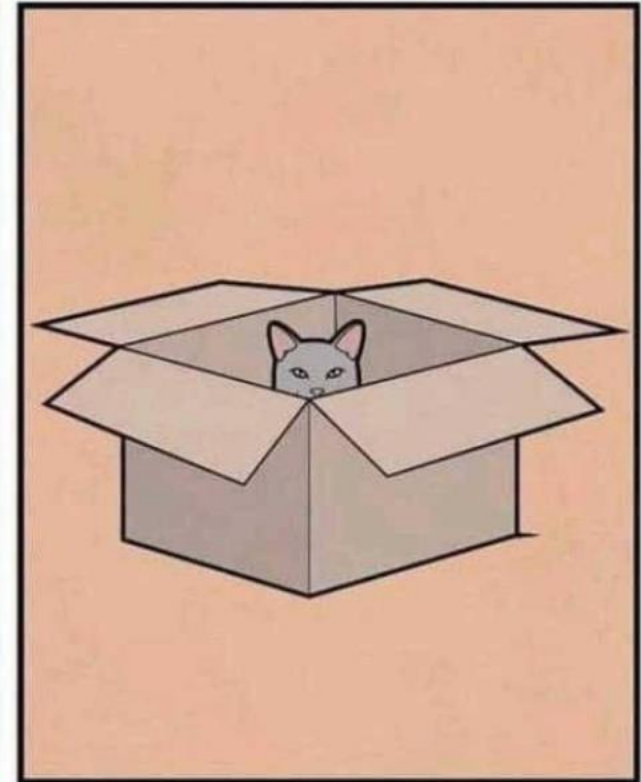


User Research

**Product
features**

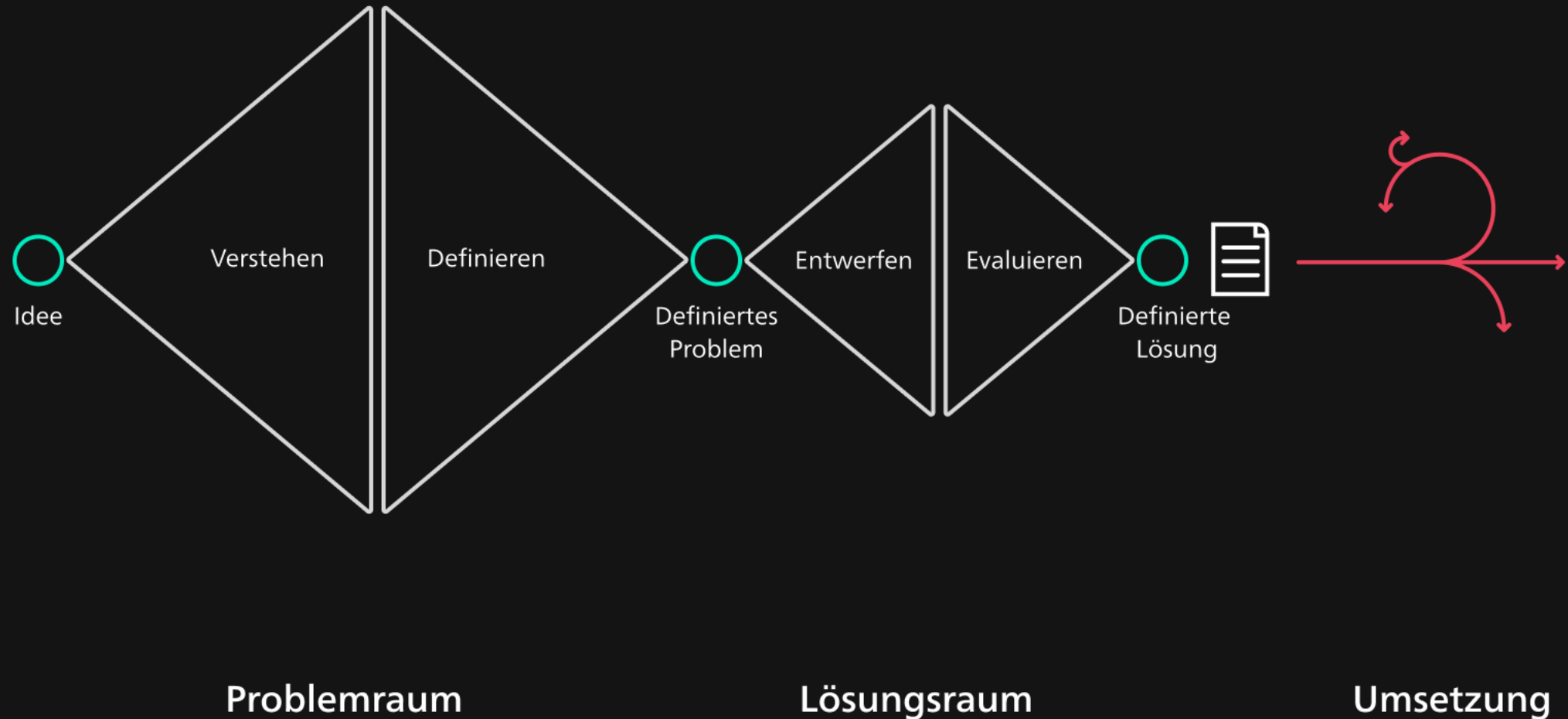


**User
needs**



© _yes_but

Phasen der Produktentwicklung



User Research Methoden

Warum

- (Tiefen-) Interviews
- Job-Shadowings

User Research Methoden

Warum

- (Tiefen-) Interviews
- Job-Shadowings



User Research Methoden

Warum

- (Tiefen-) Interviews
- Job-Shadowings

Was

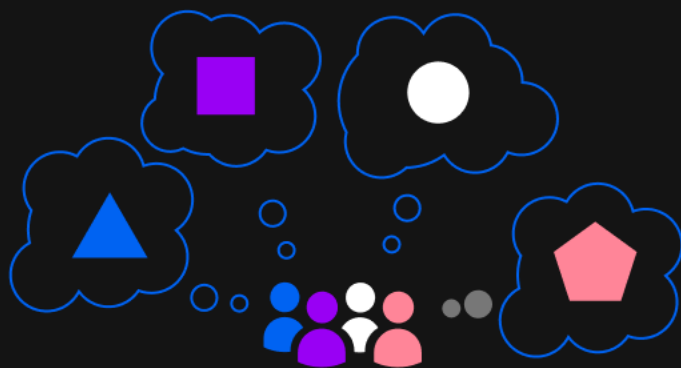
- Tracking
- Umfragen
- Usability Tests

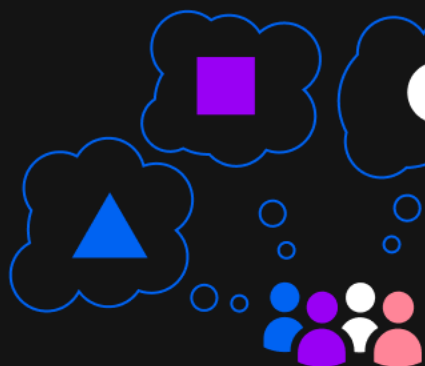
Usability Test ...



Warum Workshops?







WHY ARE YOU BIASED AND WRONG SO OFTEN?



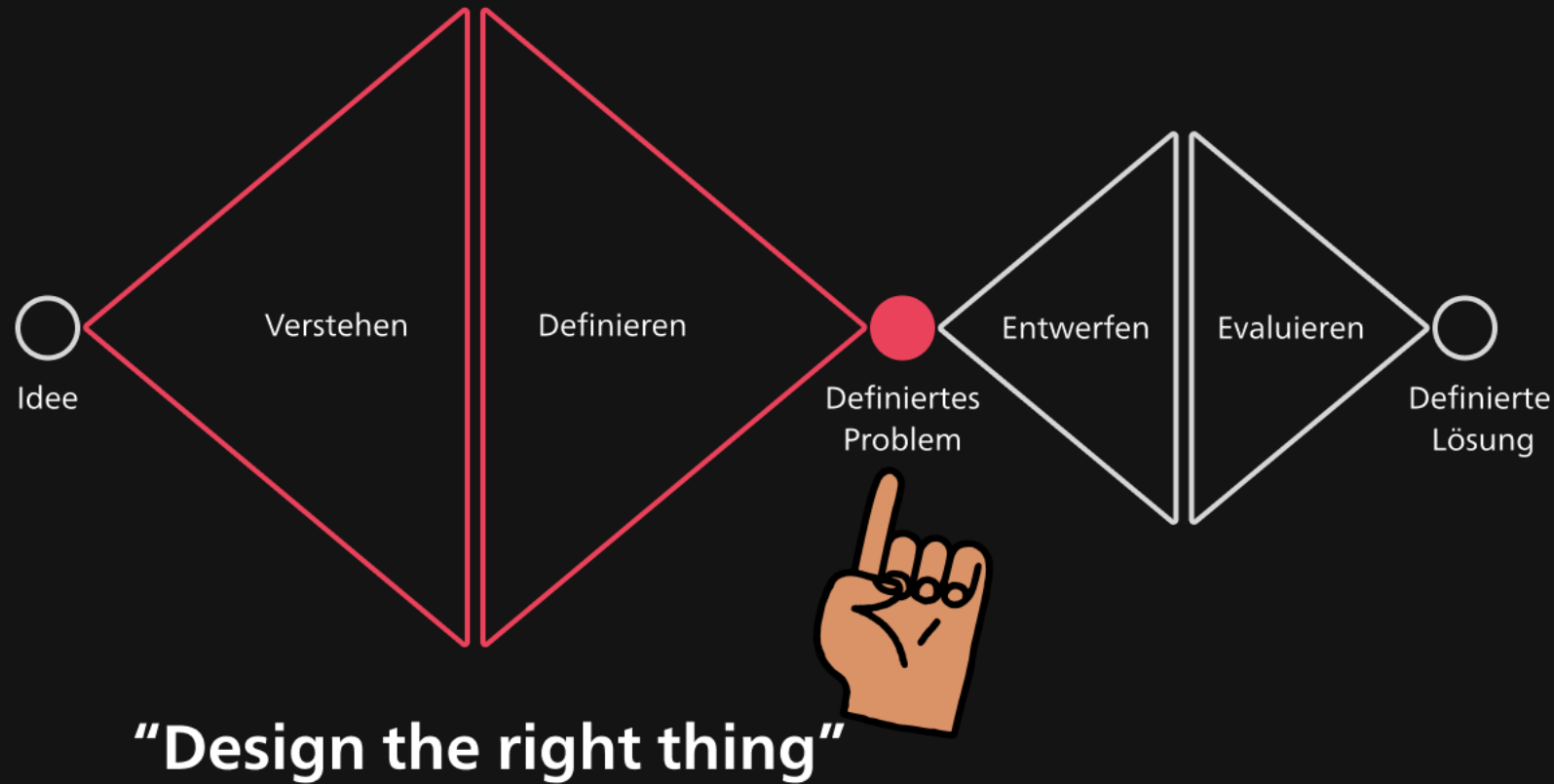
BECAUSE YOU BUILT AND TRAINED ME.



imgflip.com



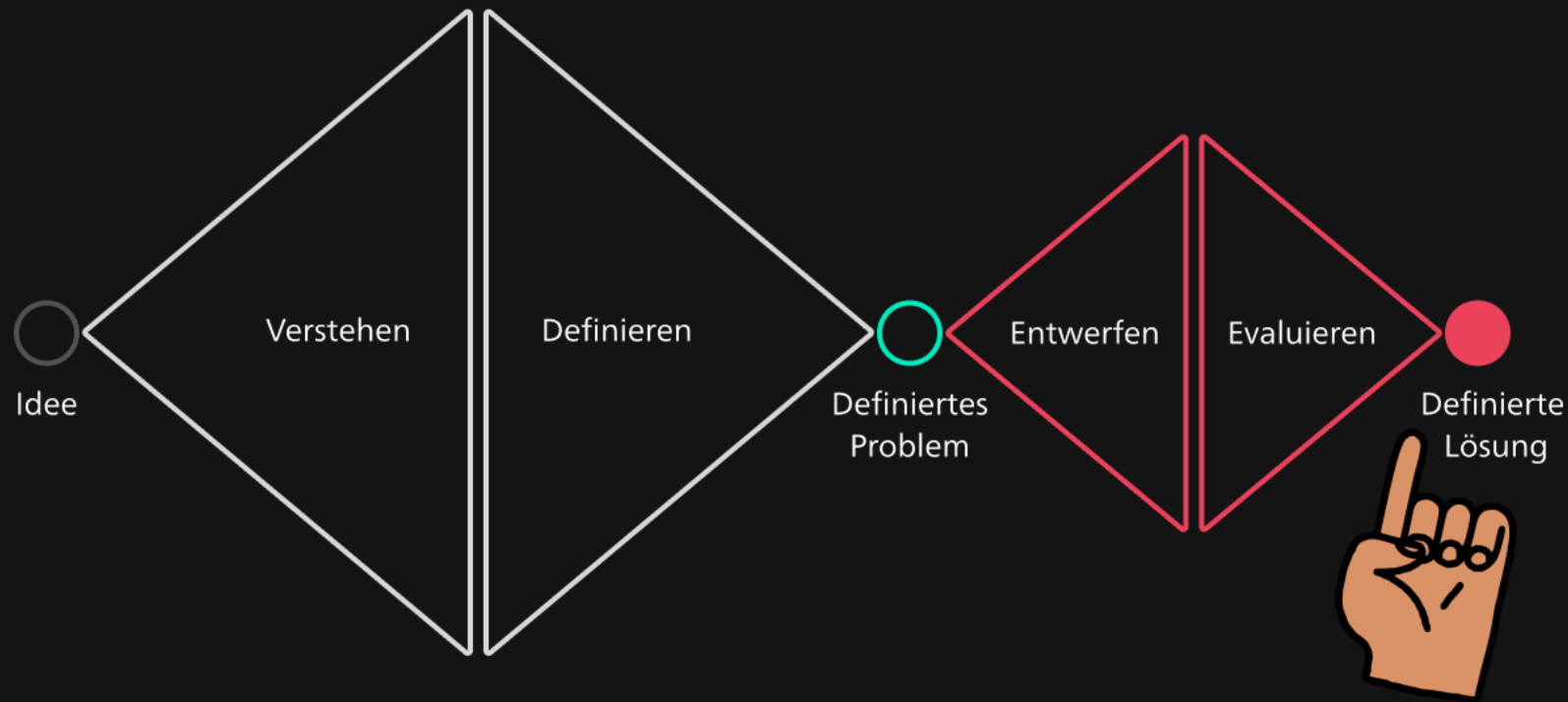
Lösen wir das richtige Problem?



Problemraum

Lösungsraum

Wie gut ist die Lösung?

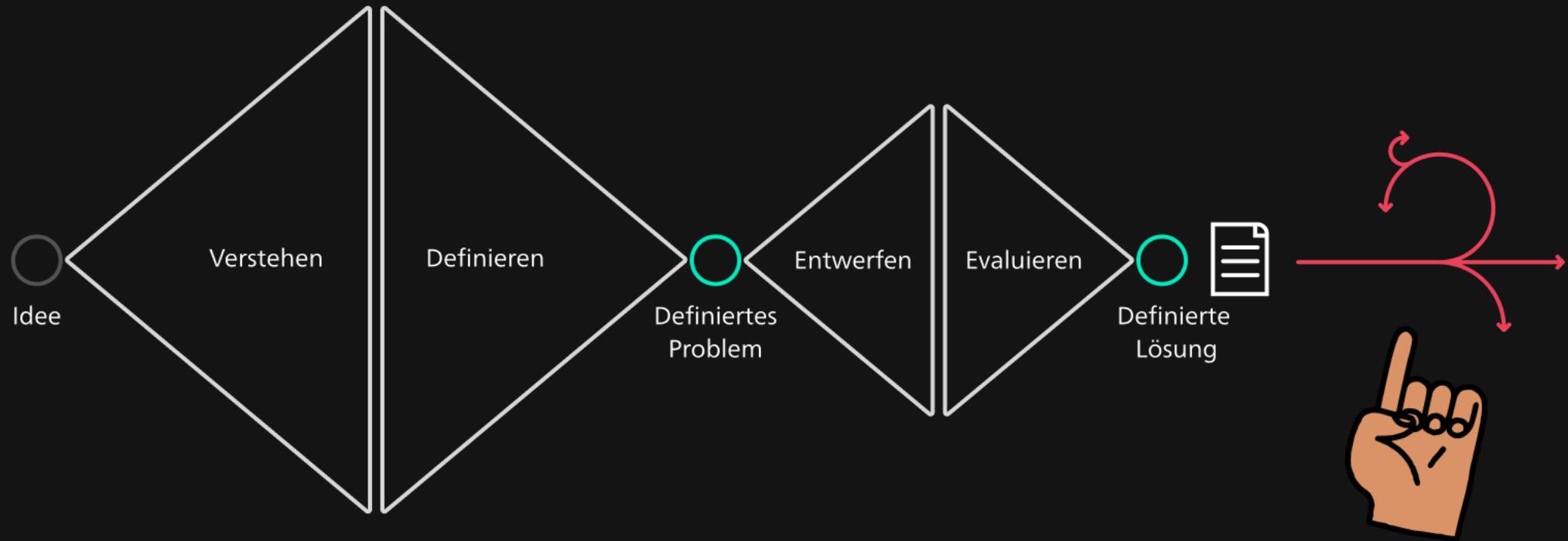


“Designing the thing right”

Problemraum

Lösungsraum

Gut genug spezifiziert

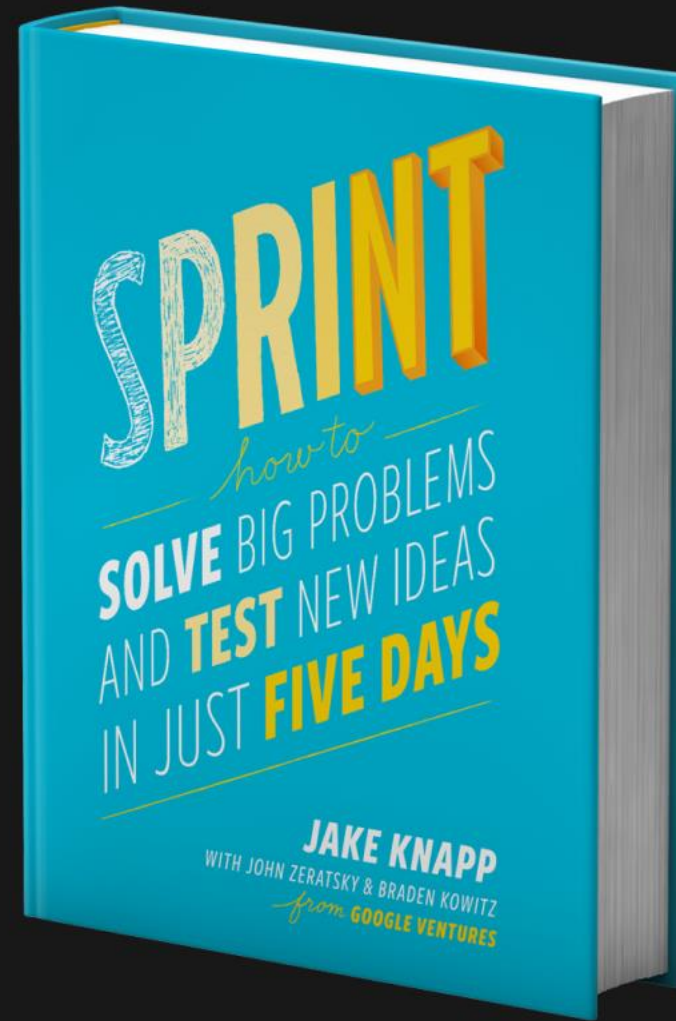


Problemraum

Lösungsraum

Umsetzung

The sprint gives teams a
shortcut to learning without
building and launching.



Design Sprint

Tag 1



Map the problem

Tag 2



Sketch

Tag 3



Decide

Tag 4



Prototype

Tag 5



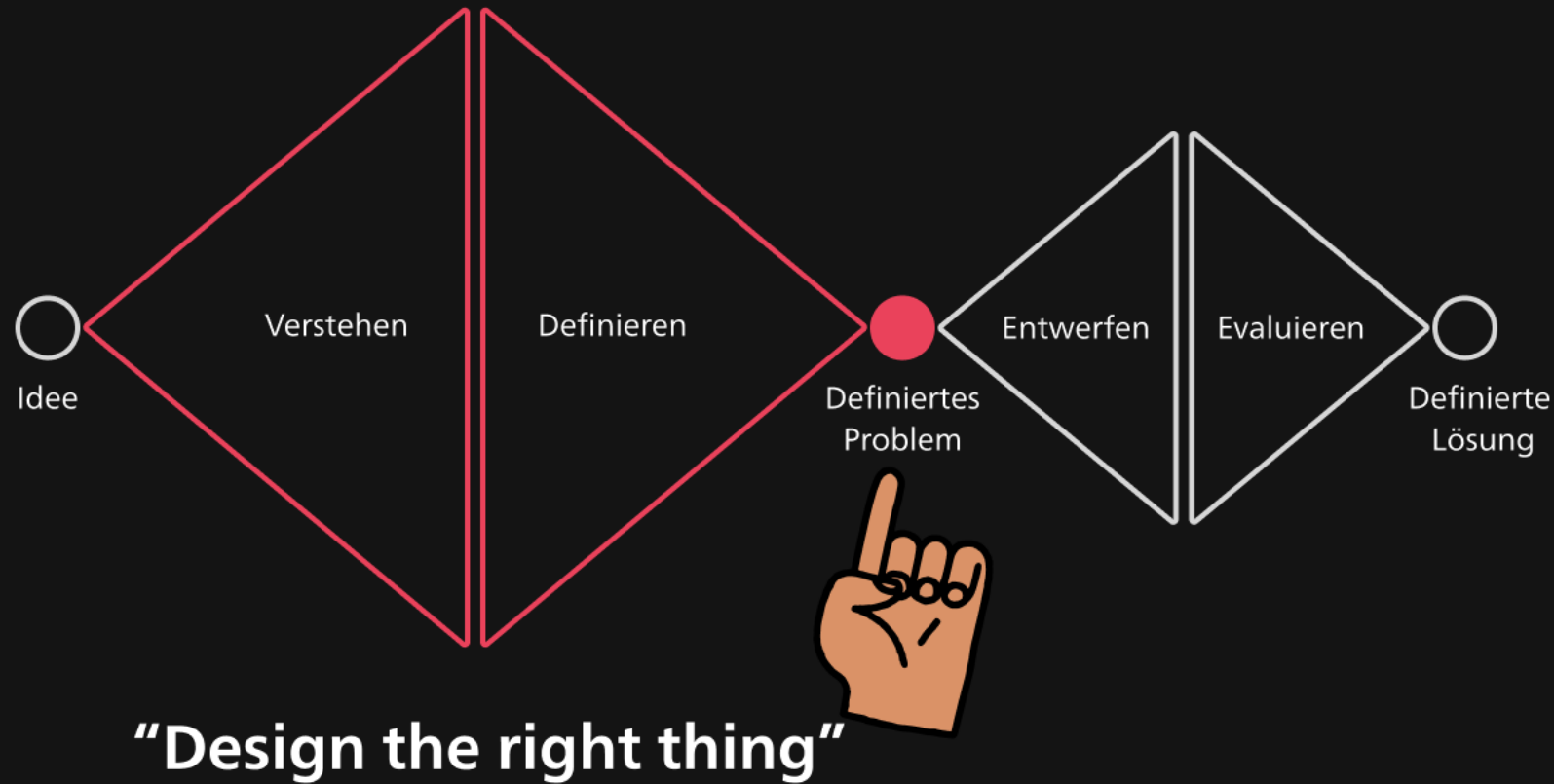
Test



Design Sprint

- maximales Tempo
- Erfordert gründliche, präzise Vorbereitung, gutes Timing und sichere Moderation
- Offenheit für frühes Scheitern, wenn wenig valide Belege vorliegen
- Rudimentärer Prototyp
- Fokus: Lösen des Problems + Test

Lösen wir das richtige Problem?



Problemraum

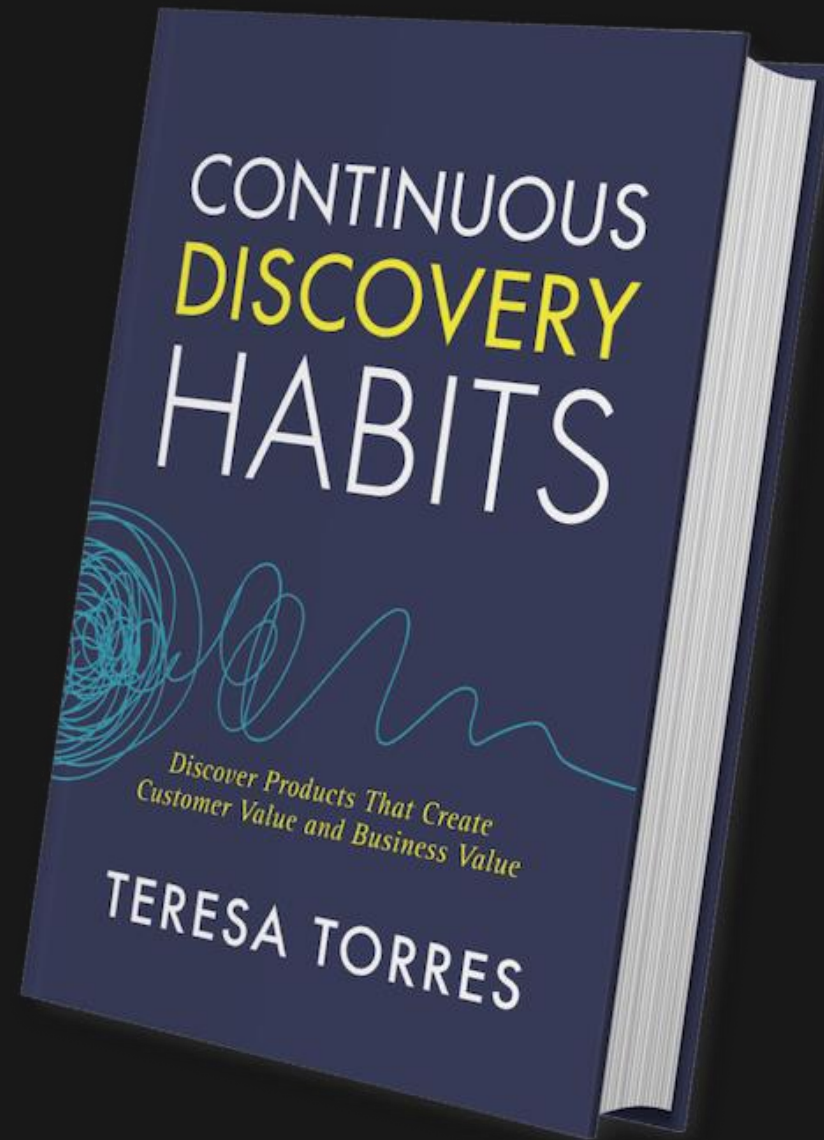
Lösungsraum

Product Discovery

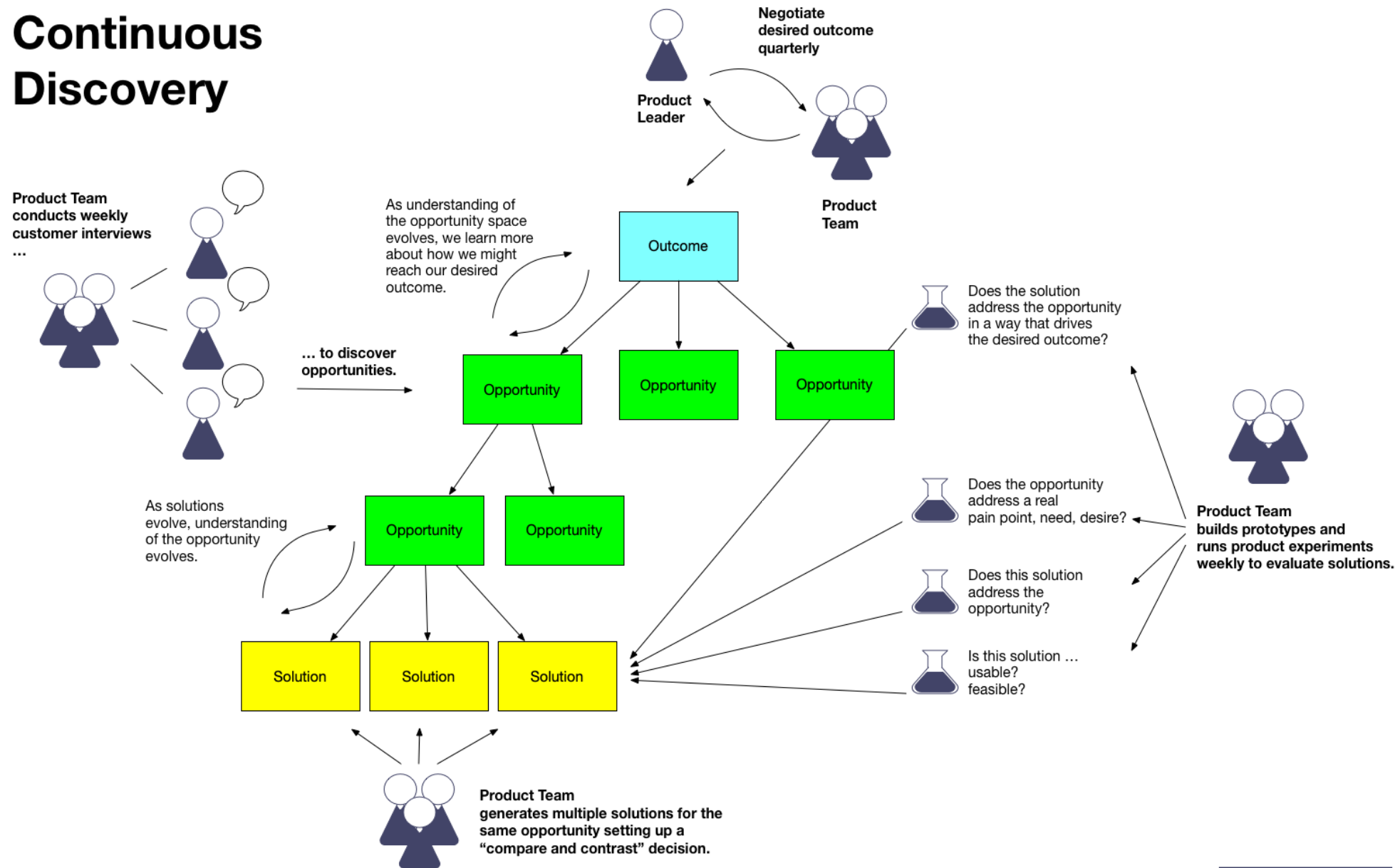
**Ungewissheit so weit reduzieren,
dass das richtige Produkt
für die richtige Zielgruppe
entwickelt wird.**

This book teaches product trios how to:

- 🎯 Start with clear outcomes
- 💡 Interview to uncover opportunities
- ✍️ Test assumptions effectively
- 🌳 Use opportunity solution trees to align teams and engage stakeholders



Continuous Discovery



Discovery: Verstehen + Definieren

Tag 1



Kick off

ab 3 Wochen



Map the Problem:
Understand

Tag 2



Define

Tag 3



Sketch

Tag 4



Decide

Discovery: Prototyp + Testen

Tag 2



Define

Tag 3

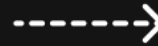


Sketch

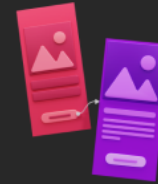
Tag 4



Decide



ab 1 Woche



Prototype

ab 1 Woche

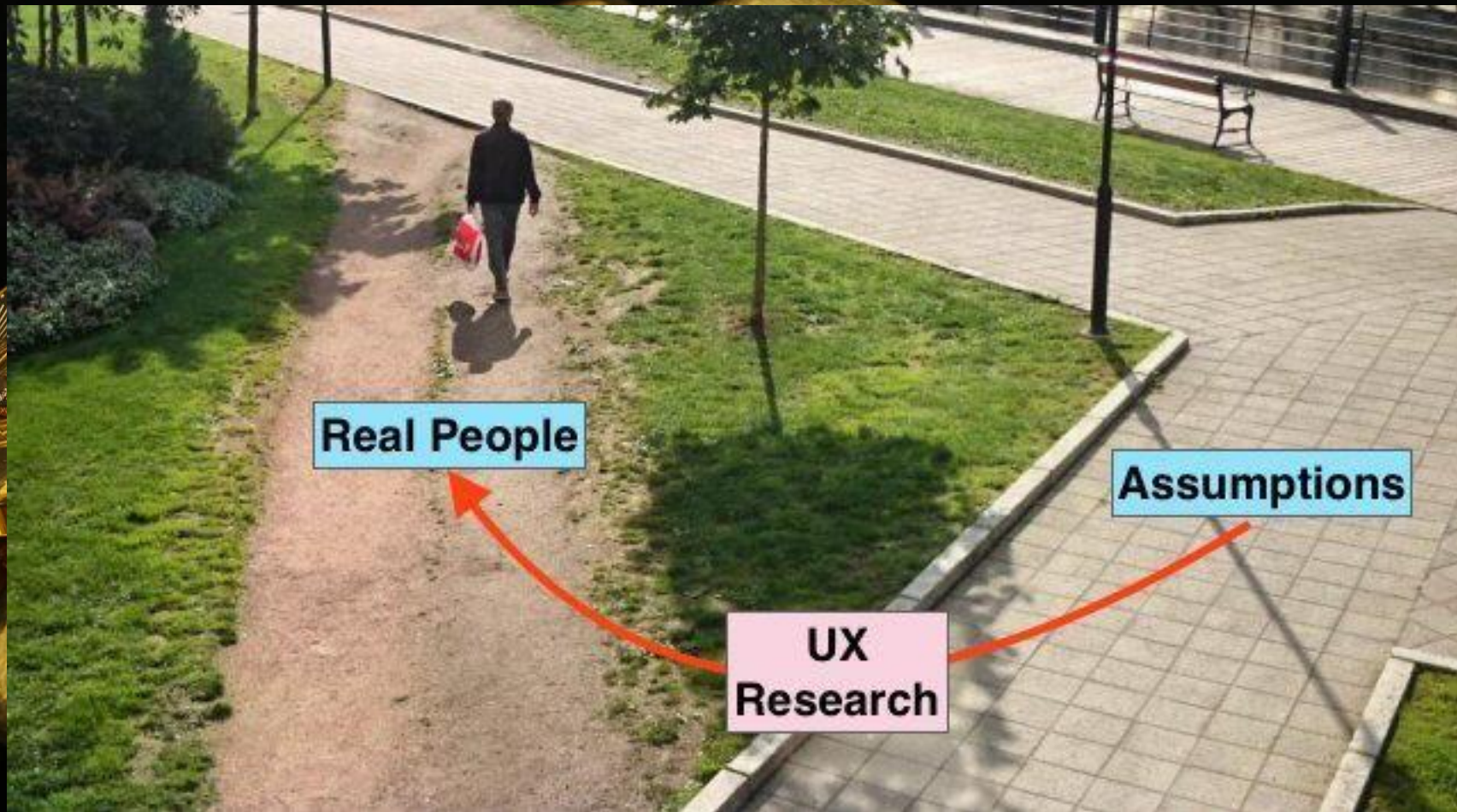


Test



Discovery

- ab 4 Wochen zzgl. Prototyp+Test je nach Verfügbarkeit der Nutzergruppe und des Workshop-Teams
- min. 8-10 Interviews pro Persona, Land, Rolle + Job Shadowings
- Fokus: Verstehen des Problemraums und erste Validierung der Produktidee



Investiert in User Research!

- Entscheidungssicherheit und Risikominimierung:
Validierung von Hypothesen vor geschriebenem Code

Investiert in User Research!

- Entscheidungssicherheit und Risikominimierung:
Validierung von Hypothesen vor geschriebenem Code
- Bessere, konkretere User Stories



Investiert in User Research!

- Entscheidungssicherheit und Risikominimierung:
Validierung von Hypothesen vor geschriebenem Code
- Bessere, konkretere User Stories
- Antizipieren von Features durch das Aufdecken von Opportunities

Investiert in User Research!

- Entscheidungssicherheit und Risikominimierung:
Validierung von Hypothesen vor geschriebenem Code
- Bessere, konkretere User Stories
- Antizipieren von Features durch das Aufdecken von Opportunities
- Echte Nutzerzentrierung

Understand
Validate
Build
Measure
Learn

Stakeholder: can we just skip straight to visual design?

UX designers:

