THE PRODUCT LAB

90 Minuten für eure Produktidee. Arbeitet selbstständig nach den Uhrzeiten. Unfertige Entwürfe sind willkommen. Bestimmt eine Person für das Zeitmanagement. Papier und digitale Arbeit sind gleichwertig.

Projektgruppe: _____ Partnergruppe: _____

01 / PITCH IT - 14:30-15:05 / 35 MIN

- [ ] **Kickoff / 14:30-14:35**

  Findet euch als Gruppe zusammen. Klärt Arbeitsort, Zeitmanagement und Partnergruppe. Ihr könnt im Raum oder auf dem Flur arbeiten; bleibt für eure Partnergruppe erreichbar.

- [ ] **Build Your Pitch / 14:35-14:47**

  Formuliert eure Idee mit einer der beiden Formeln:
  Steve Blank: „Wir helfen [Zielgruppe], [Nutzen zu erreichen]."
  Geoffrey Moore: „Für [Zielgruppe], die [Bedürfnis], ist [Produktname] eine [Produktkategorie], die [zentraler Nutzen]. Im Gegensatz zu [Alternative] bietet unser Produkt [Unterscheidung]."

- [ ] **Pitch Swap / 14:47-15:05**

  Stellt euren Pitch der Partnergruppe vor. Je 9 Minuten pro Richtung: kurz vorstellen, mit eigenen Worten wiedergeben lassen, Unklarheiten und Vorschläge notieren. Im Dreierkreis je 6 Minuten: A → B, B → C, C → A.

  Tipp: Für wen löst ihr welches Problem? Beschreibt den Nutzen statt einer Liste von Funktionen. Kein Präsentationsdruck vor dem ganzen Kurs.

02 / MAKE IT REAL - 15:05-15:40 / 35 MIN

- [ ] **The One Thing / 15:05-15:12**

  Formuliert **EIN konkretes Nutzerziel**: „Ich möchte …, damit …" Dieses Ziel führt durch die nächsten Aufgaben.

- [ ] **Map It / 15:12-15:25**

  Ordnet den Weg zum Ziel in ca. **4-6 Schritte**: Start → Aktion → Reaktion → Ergebnis. Was sieht die Person, was tut sie als Nächstes?

- [ ] **Sketch It / 15:25-15:40**

  Zeichnet **zwei zusammenhängende Screens** aus eurem User Flow.
  Screen 1 - Aktion: Was sieht die Person, wo kann sie tippen oder auswählen?
  Screen 2 - Ergebnis: Was erscheint nach genau dieser Aktion?
  Beispiel: Brauhauskarte → Brauhausdetails. Legt ein konkretes Ziel für den Test fest.

  Tipp: Kästen, Beschriftungen und Buttons reichen. Kein fertiges Design. Die Screens sind durch eine konkrete Interaktion verbunden. Fotografiert ohne Gesichter oder persönliche Daten.

03 / BREAK MY APP - 15:40-16:00 / 20 MIN

- [ ] **Test It / 15:40-15:50**

  1 Min. Testpersonen wechseln, **1 Min.** Ziel lesen, **5 Min.** testen, **3 Min.** notieren. Eine Person geht zur Partnergruppe; im Dreierkreis zur nächsten Gruppe.
  Gebt ein konkretes Ziel, z. B. „Finde ein günstiges Brauhaus in deiner Nähe." Zeigt **zuerst nur Screen 1**. Die Testperson zeigt den erwarteten Klick und denkt laut. Erst nach ihrer Aktion zeigt ihr Screen 2. Das Entwicklungsteam beobachtet, ohne zu helfen.
  Notiert: **Was funktioniert? Wo gibt es Unsicherheit? Was können wir verbessern?**

- [ ] **Fix It / 15:50-15:57**

  Verbessert eine unklare Stelle und überarbeitet eure Skizze. Haltet **Beobachtung → Änderung → erwartete Wirkung** fest.

- [ ] **Wrap Up / 15:57-16:00**

  Zurück in den Seminarraum bzw. die gemeinsame Online-Konferenz. Teilt eine überraschende Beobachtung und euren nächsten Schritt. Ergebnisse sichern / Bericht exportieren.

  Tipp: „Zeig mir, wie du das Ziel erreichst" statt „Gefällt dir die App?". Unsicherheit ist eine Beobachtung, kein Fehler der Testperson.

15:57 Uhr: Alle zurück! Bei Netzproblemen auf Papier weiterarbeiten, Ergebnisse später übertragen.