

Das agile Glossar v0.1

Komplexität	Grad der Überraschung in einem System; Unvorhersehbarkeit des Zusammenhangs zwischen Aktion und Reaktion.
Emergenz	Ausbildung von unvorhersehbarem Verhalten, trotz vorheriger Kenntnis aller Systemparameter.
Lean Startup	Rahmenwerk zur systematischen Überprüfung der einem Geschäftsmodell zugrundeliegenden Annahmen mit experimentellen Prototypen.
Business Model Canvas (BMC)	Reduzierung des klassischen Business Plans auf die wichtigsten Fragen, die auf einer Seite dargestellt werden.
Product Vision Board	Weiter reduzierte Alternative zum Business Model Canvas, mit Fokus auf Entwicklung eines einzelnen Produkts.
Proto-Personas	Einfach gehaltene, auf das wesentliche reduzierte virtuelle Charaktere, die jeweils auf sehr empathische Weise ein Kundensegment repräsentieren sollen.
Empathy Maps	Werkzeug, um sich in eine Rolle oder Persona hineinzudenken, und dadurch neue Erkenntnisse zu gewinnen.
User Story	Eine User Story entspricht einer als Geschichte über ein System formulierte Anforderung.
User Story Maps	Eine User Story Map ist eine zweidimensionale, tabellenartige Darstellung einer Sammlung von User Stories, mit dem Zweck einen Überblick über das System zu bekommen.
Minimal Viable Product (MVP)	Ein MVP ist ein experimenteller Prototyp, der dem Zweck dient, kritische Annahmen des Geschäftsmodells oder der Produktvision mit möglichst geringer Investition zu überprüfen.
Design Thinking	Ein Designansatz, bei dem durch Studium der Bedürfnisse der Endanwender versucht wird, bessere Designideen zu generieren, und deren Qualität mittels Prototypen zu validieren.

Freemium	Ein Prinzip zum Absatz von Produkten, bei denen der Grundumfang kostenlos beziehbar ist (free), aber mit Zusatzfunktionen zum Update auf ein kostenpflichtiges Premiummodell verführt werden soll.
Wireframe	Grob ausgearbeiteter Prototyp einer grafischen Oberfläche, der aus wenig mehr als nur Strichen besteht, und so vom Aussehen her an ein „Drahtgitter“ erinnert.
Klickdummy	Weiter ausgearbeiteter Prototyp einer grafischen Oberfläche, der zwar schon bedienbar ist, aber noch keinerlei Geschäftslogik enthält.
Hallway-Test	Bei einem Hallway-Test versucht man auf zufällige „auf dem Gang vorbeigehende“ Personen zuzugreifen, um diese etwas ausprobieren zu lassen.