

## Ausbildungsplan Product Management

Sehr geehrte Damen und Herren,

die Digital Product School ist ein 3-monatiges Ausbildungsprogramm der UnternehmerTUM (<https://www.unternehmertum.de>), das gemeinnützige Entrepreneurship Center an der TU München. Als Teil des "Digital Hub München" (<https://mobility.unternehmertum.de/>) ist die Digital Product School u.a. auch vom Bayerischen Wirtschaftsministeriums gefördert.

Im Anhang finden Sie einen detaillierten Ausbildungsplan für die 3 Monate als Produktmanager. Darüber hinaus ist der Nachweis der Gemeinnützigkeit der UnternehmerTUM angehängt. Desweiteren habe ich noch eine Kopie des Mietvertrags der angebotenen Wohnung hinzugefügt.

Sollten Sie weitere Nachweise (wie etwa die Förderung durch den Freistaat Bayern) benötigen, dann sende ich diese sehr gerne vertraulich zu.

Bitte kontaktieren Sie mich hierfür oder bei Fragen über den Ausbildungsplan direkt unter meiner Email ([kastner@unternehmertum.de](mailto:kastner@unternehmertum.de))

Steffen Kastner,  
Head of Product Development

## Zeitbasierte Gliederung des 3-monatigen Ausbildungsprogramms Digital Product School

Zeitraumen	Fokusthemen	Inhalt
Woche 1 - 3	Einführung in Problem Discovery	1
Woche 3 + 4	Einführung in Solution Discovery + Feasibility Testing	2
Woche 4 - 6	Einführung in Validierung des Problem - Solution Fits	3
Woche 7 - 12	Einführung in agile Produktentwicklung	4

### Inhaltsbasierte Gliederung des 3-monatigen Ausbildungsprogramms:

- Einführung in Problem Discovery
  - Einführung in Problem Interviews (Steffen Kastner)
  - Einführung in Design Thinking (Die Produktmacher)
  - Teamentwicklung (Teamentoren)
- Einführung in Solution Discovery + Feasibility Testing
  - Ideationstechniken (Marcus Paeschke)
  - Einführung in User Interviews (Steffen Kastner)
  - Techniken für Validierung der technischen Machbarkeit (Afsaneh Asaei + Daniel Bedo)
- Einführung in Validierung des Problem-Solution Fits
  - Bau von Landing Pages & Performance Marketing (Bastian Rieder)
  - Rapid Prototyping (Marcus Paeschke)
  - Einführung in Mobile Web-Architekturen (Michael Stockerl)
- Einführung in agile Produktentwicklung
  - Einführung in die agile Arbeitsmethode SCRUM (Annina Schaupp)
  - Auswahl von technologischen Tools (Daniel Bedo)
  - Collaboration zwischen Engineers und Designern gesteuert von PMs (Steffen Kastner)
  - Einführung in Planning + Estimation Meetings (Michael Stockerl + Annina Schaupp)