

U S E F U L

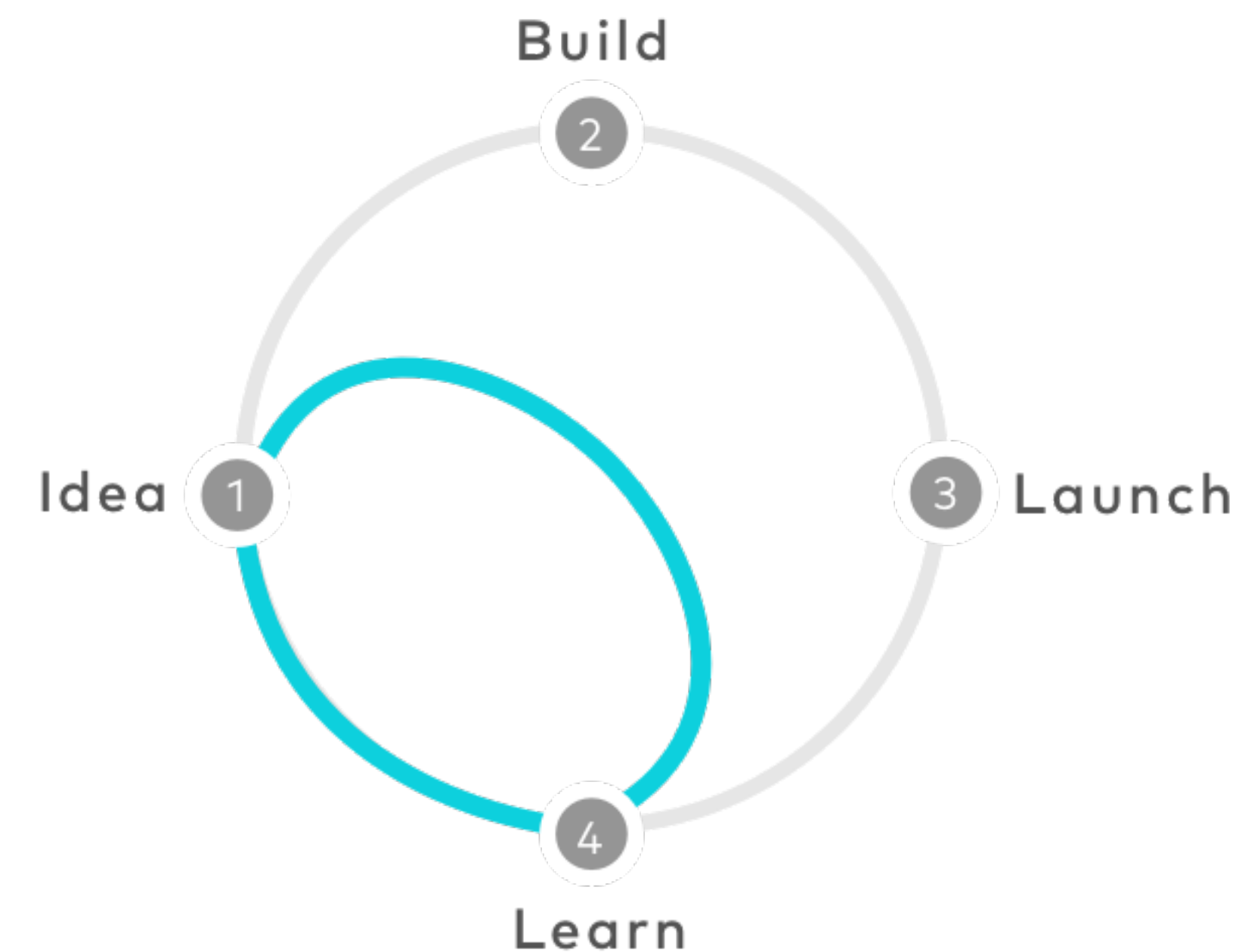
hello@useful.agency

Дизайн-спринт

Опыт применения методики Google Ventures
при создании продукта для клиента

Что такое дизайн-спринт?

5-дневная рабочая сессия с командой, которая помогает ответить на ключевые бизнес-вопросы, касающиеся нового продукта, с помощью быстрого прототипирования и проверки на настоящих пользователях.





ПОНИМАНИЕ

СКЕТЧИ | ВЫБОР

ПРОТОТИП | ВАЛИДАЦИЯ

Почему спринт работает

Почему спринт работает

1. Концентрация на продукте

Почему спринт работает

1. Концентрация на продукте
2. Совместное созидание

Почему спринт работает

1. Концентрация на продукте
2. Совместное созидание
3. “Разделение труда”

Почему спринт работает

1. Концентрация на продукте
2. Совместное созидание
3. “Разделение труда”
4. Фасилитация

Почему спринт работает

1. Концентрация на продукте
2. Совместное созидание
3. “Разделение труда”
4. Фасилитация
5. Классные упражнения

Этап 0 - Подготовка

1. Аудит задачи и составление брифа
2. Сбор участников спринта
3. Тайминг спринта
4. Планирование тестов с пользователями
5. Подготовка места для командной работы
6. Договоренность с экспертами
7. Интервью с пользователями / другие исследования
8. Покупка канцелярии

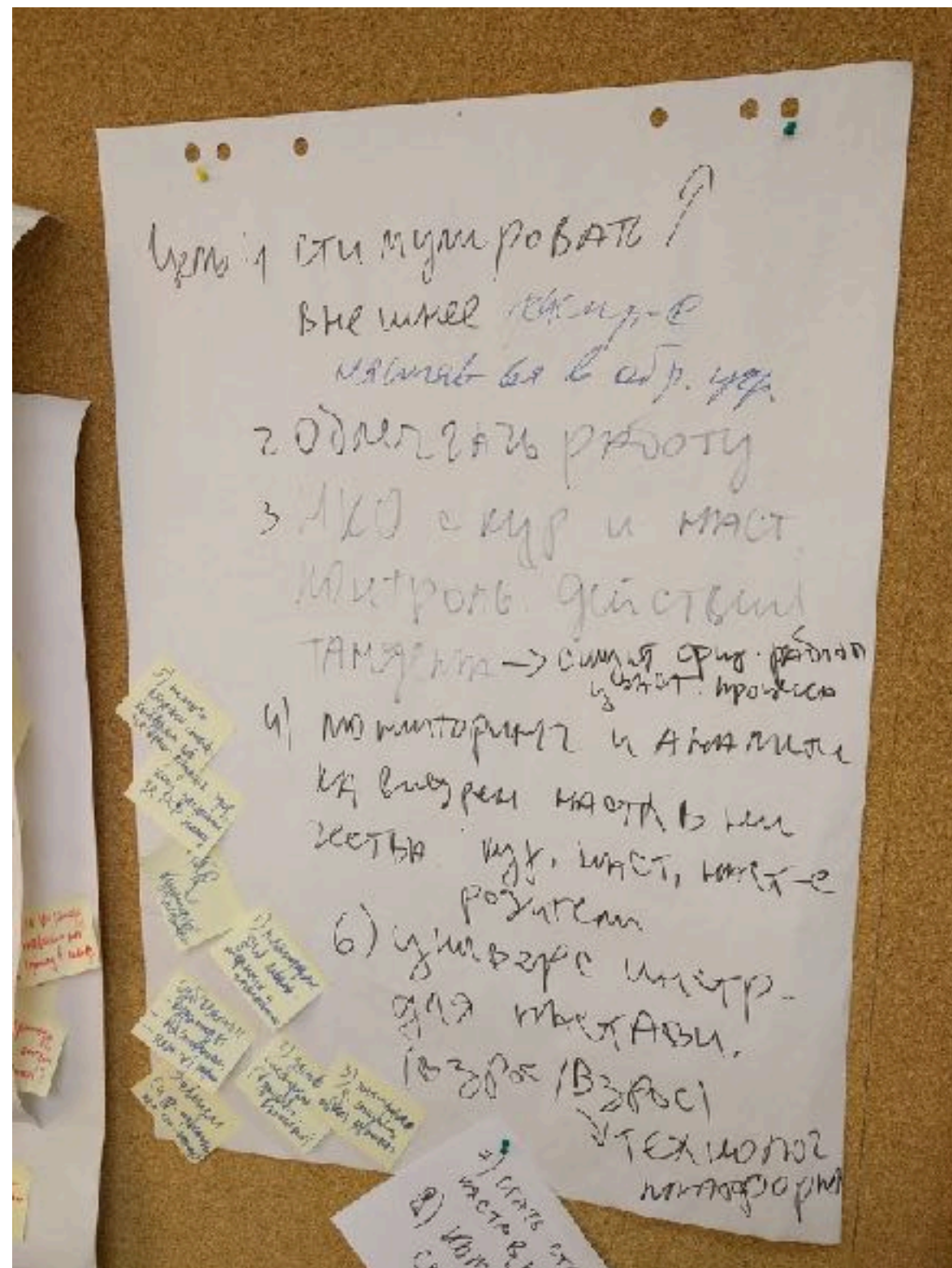
Как это было с Ментори



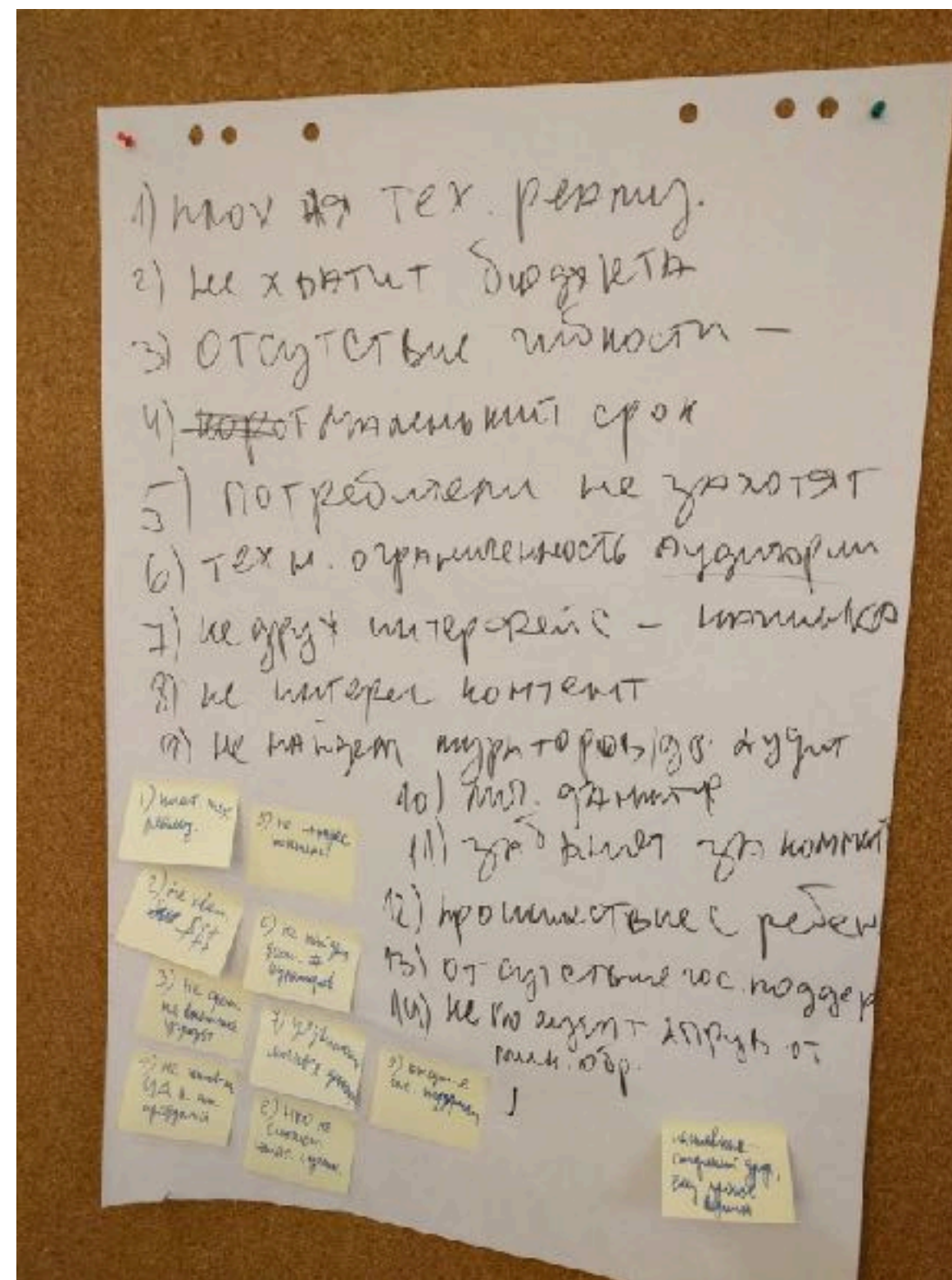
Мы провели 5 рабочих сессий с командой продукта, каждая по 4-8 часов. Тестирование проводили отдельно от команды.

1. Определили задачи и проблемы проекта
2. Описали бизнес процесс
3. Определили роли пользователей и их цели в системе
4. Определили основные сценарии использования платформы
5. Создали дизайн-решения для основных сценариев и типов пользователей
6. Создали прототип одного сценария. Показали его пользователям и получили фидбек

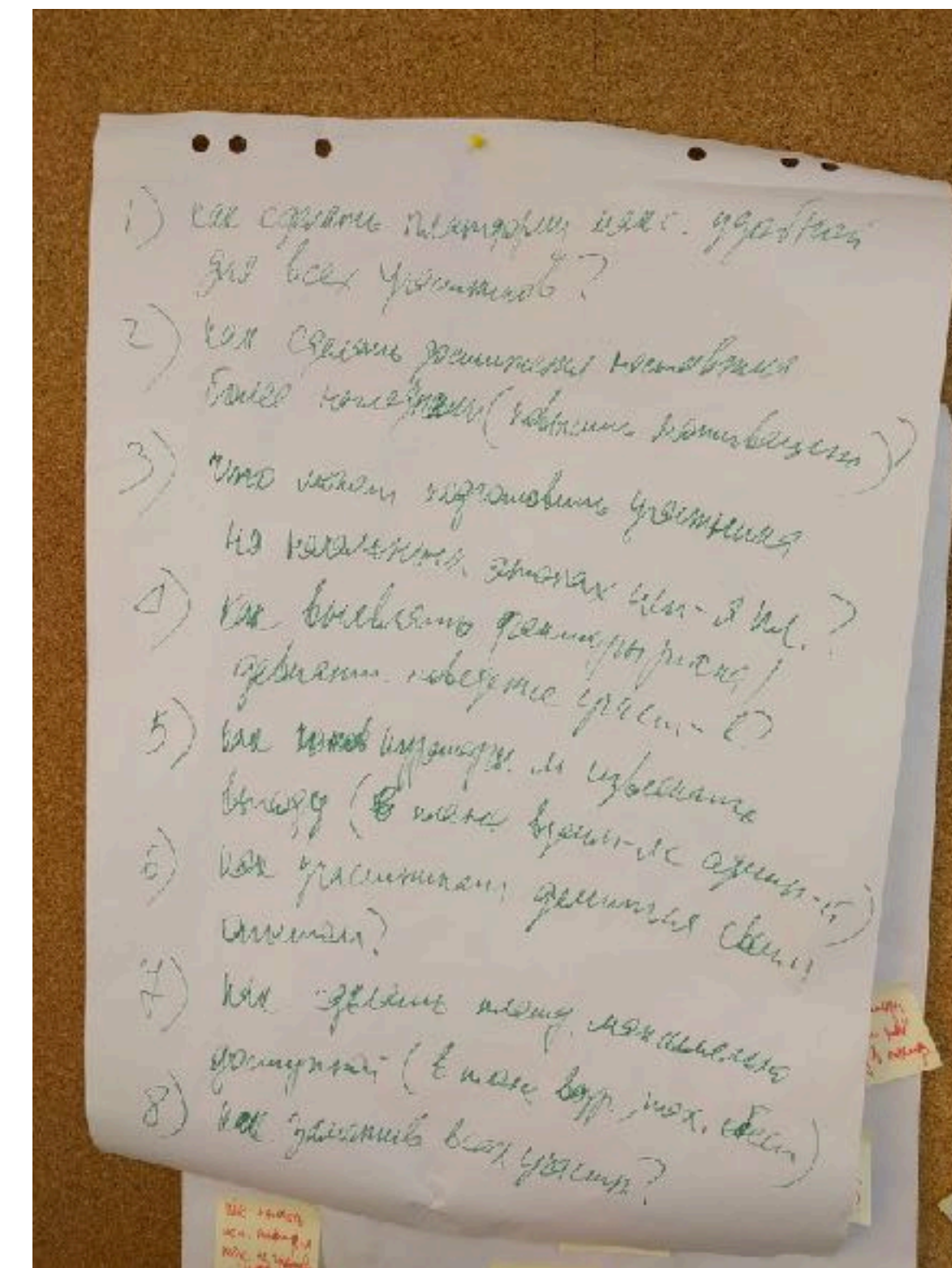
День 1 - часть 1



1. Были определены задачи веб-платформы Ментори



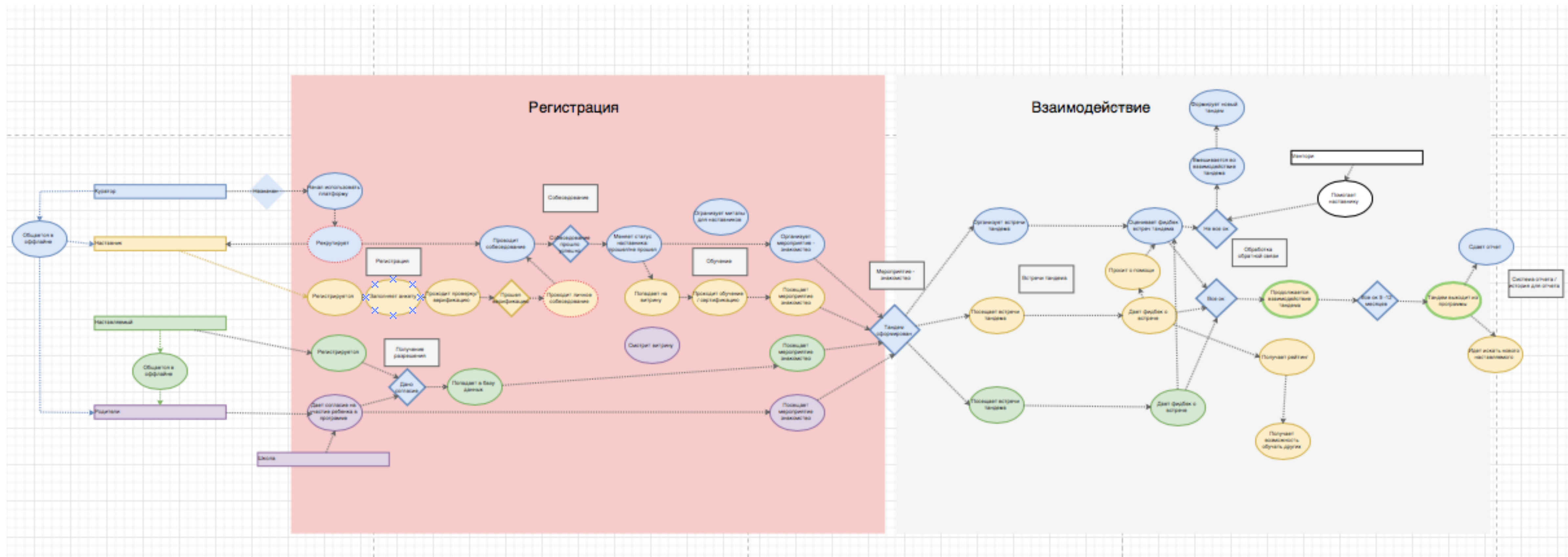
2. Сформулировали опасения команды вместе с экспертами



3. Обозначили вопросы, на которые мы должны были ответить в процессе спринта

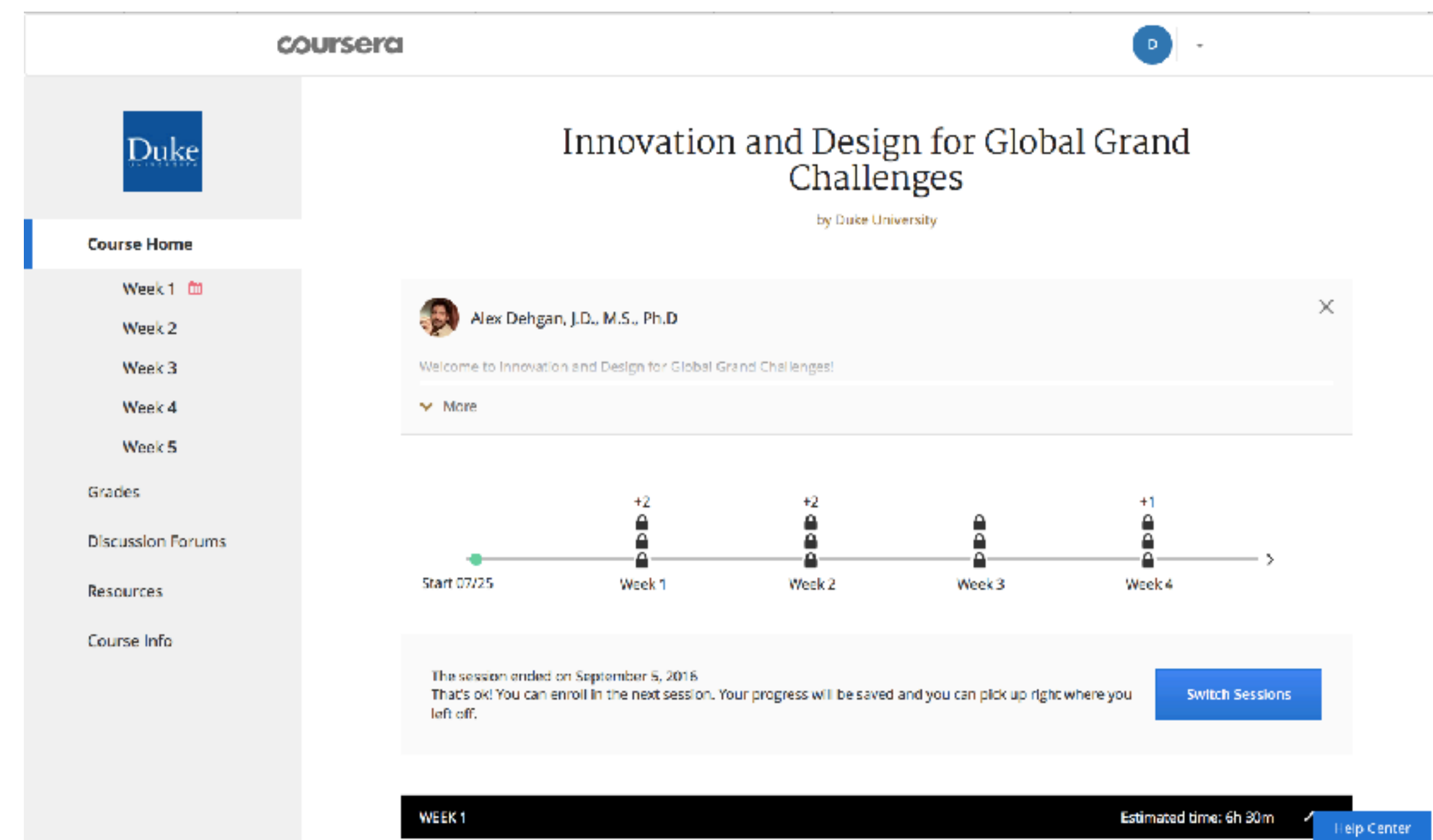
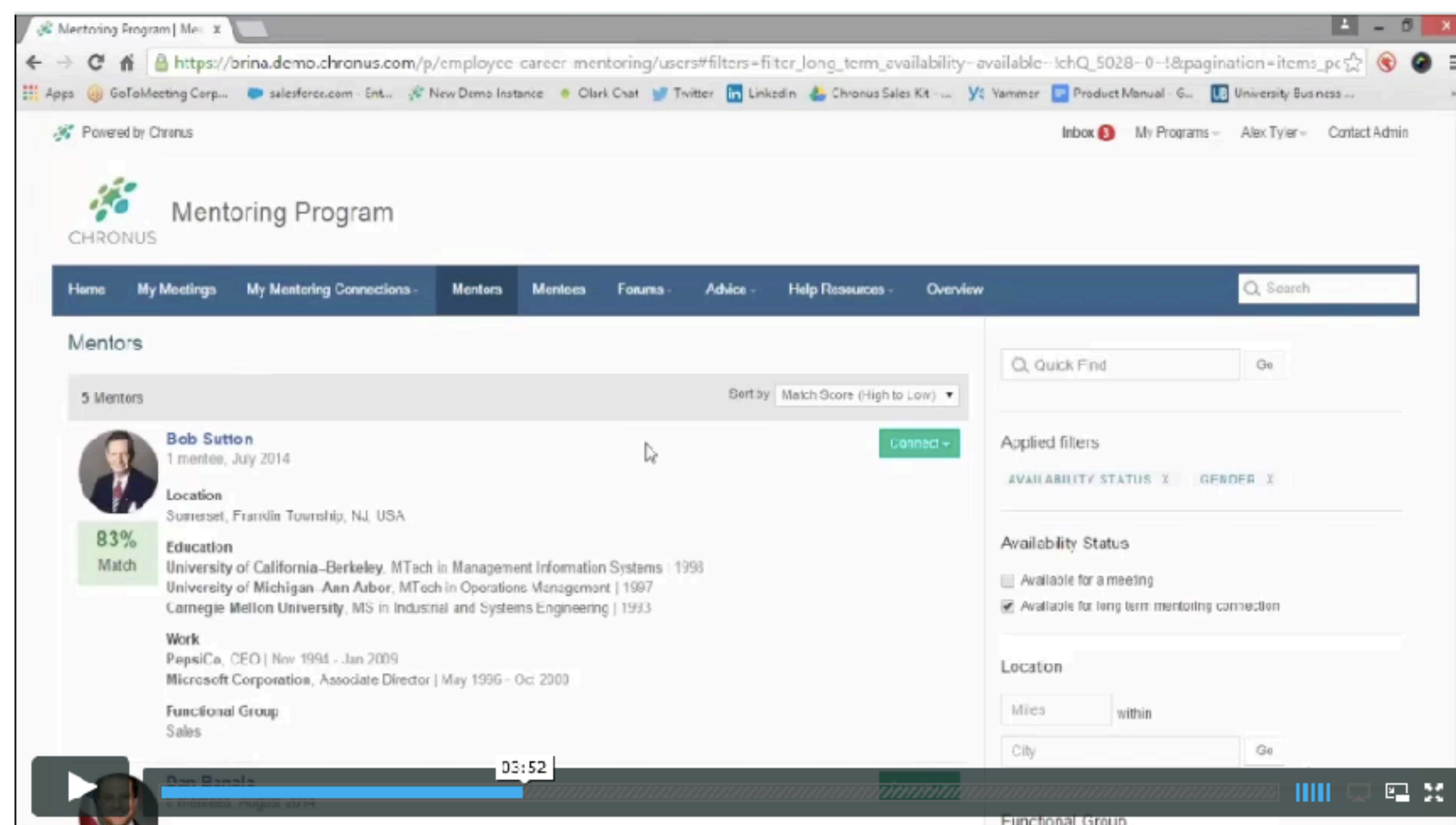
День 1 - часть 2

Определили цели каждого пользователя на платформе и описали бизнес-процесс



День 2 - часть 1

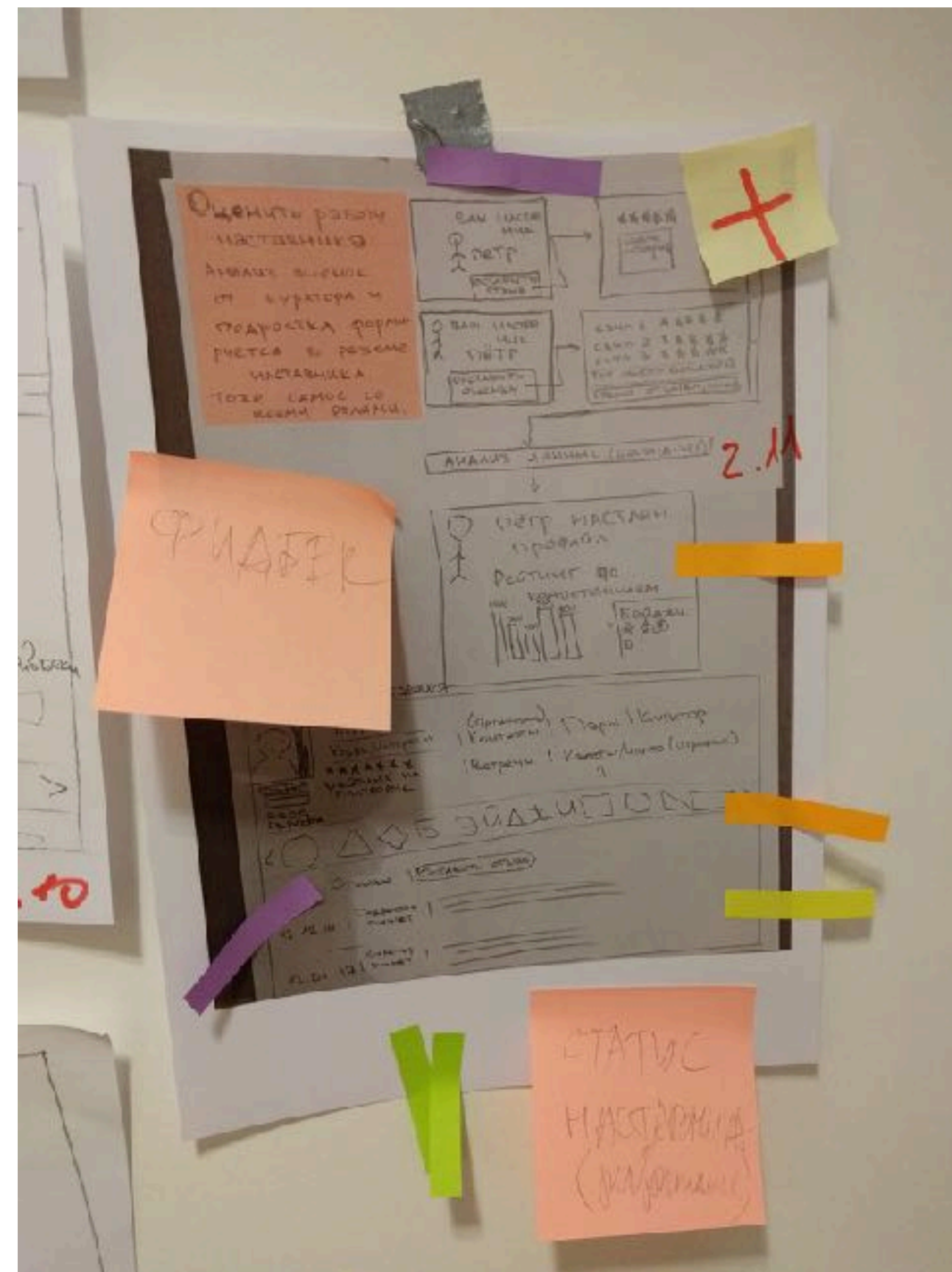
Чтобы вдохновить команду и создать платформу для генерации идей, мы показали команде примеры похожих решений.



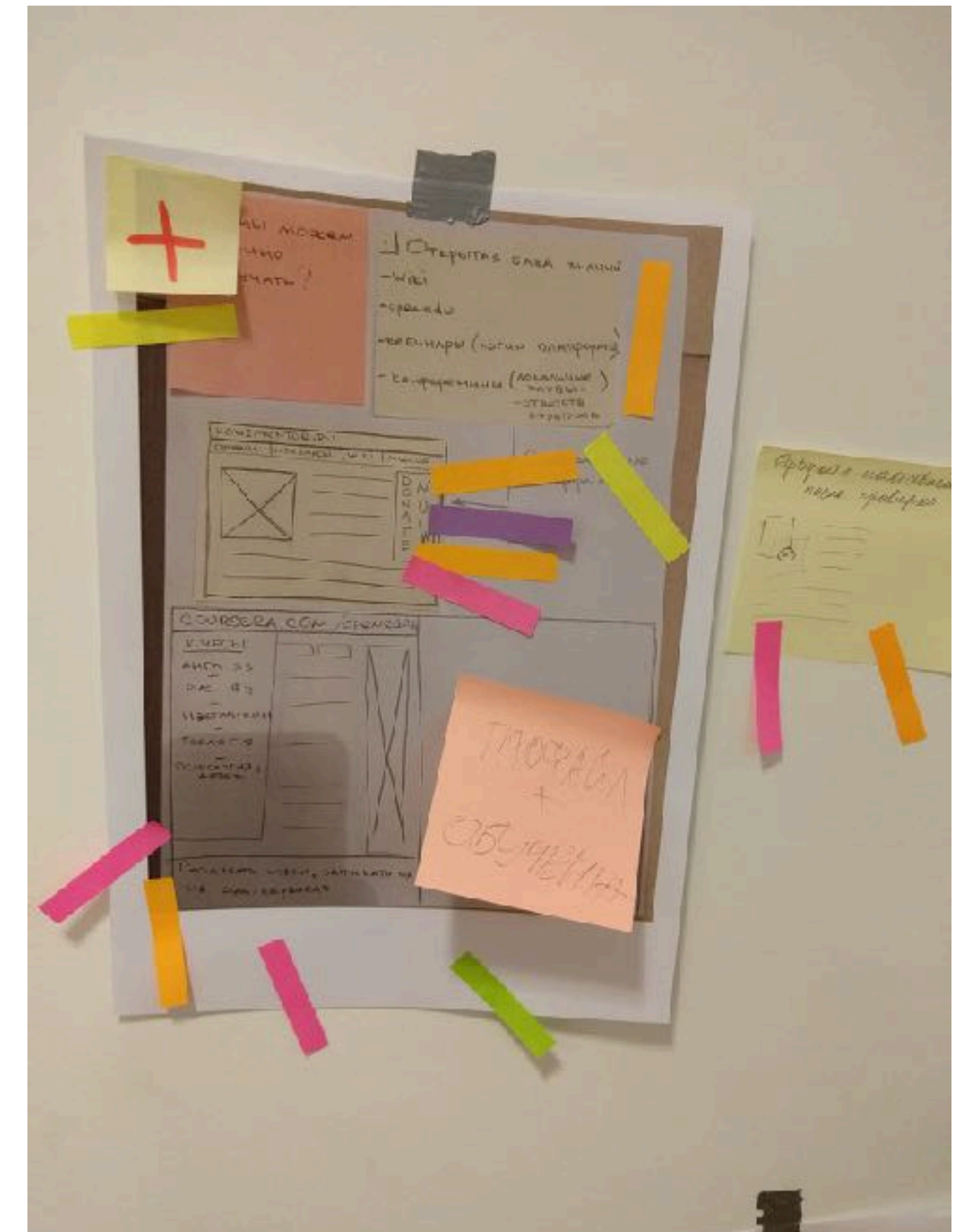
День 2 - часть 2



1. Команда сформулировала вопросы для отдельных частей бизнес процесса

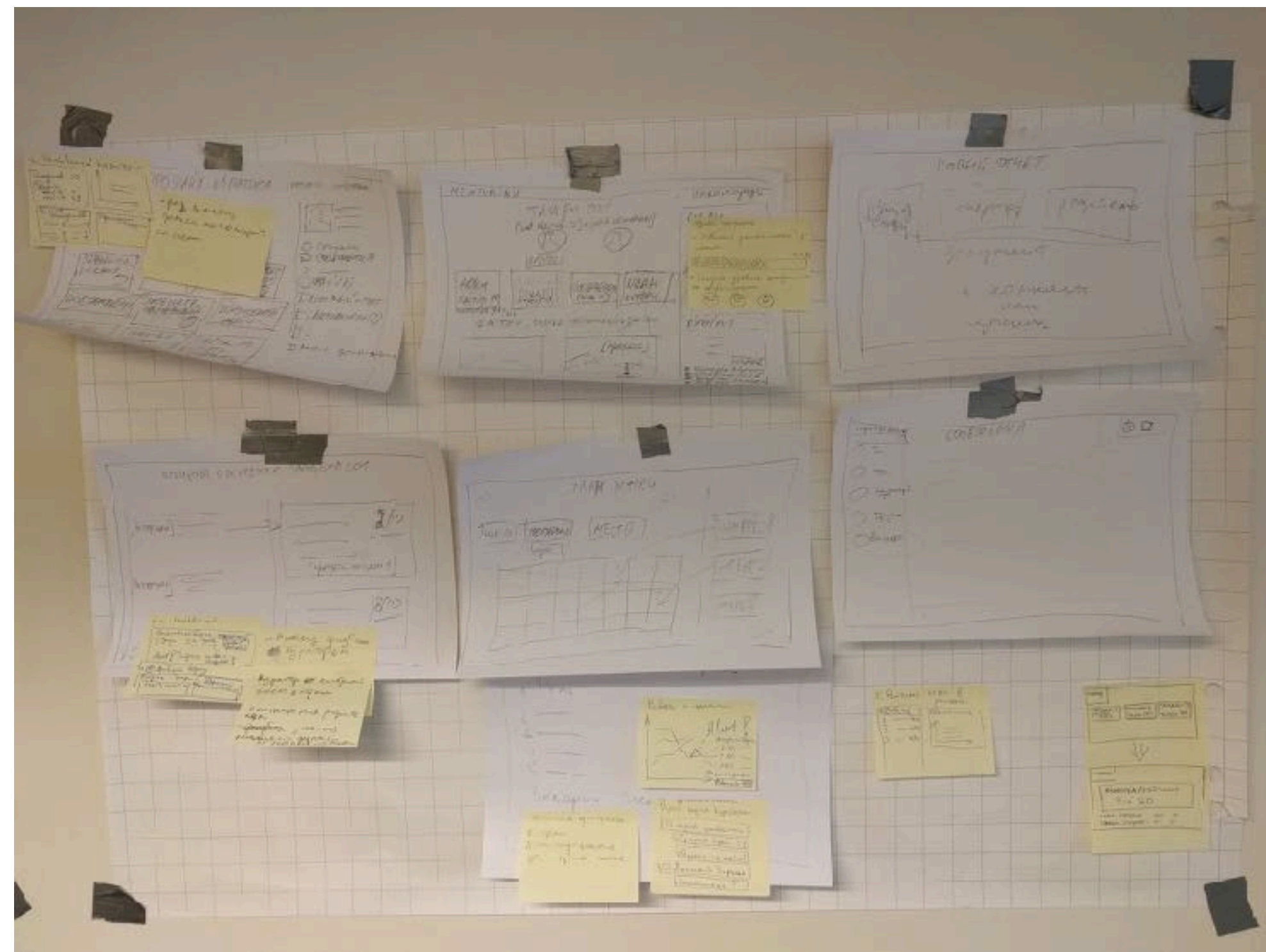


2. В 3 этапа команда придумывала идеи и создавала дизайн-решения для платформы (Вайерфреймы).

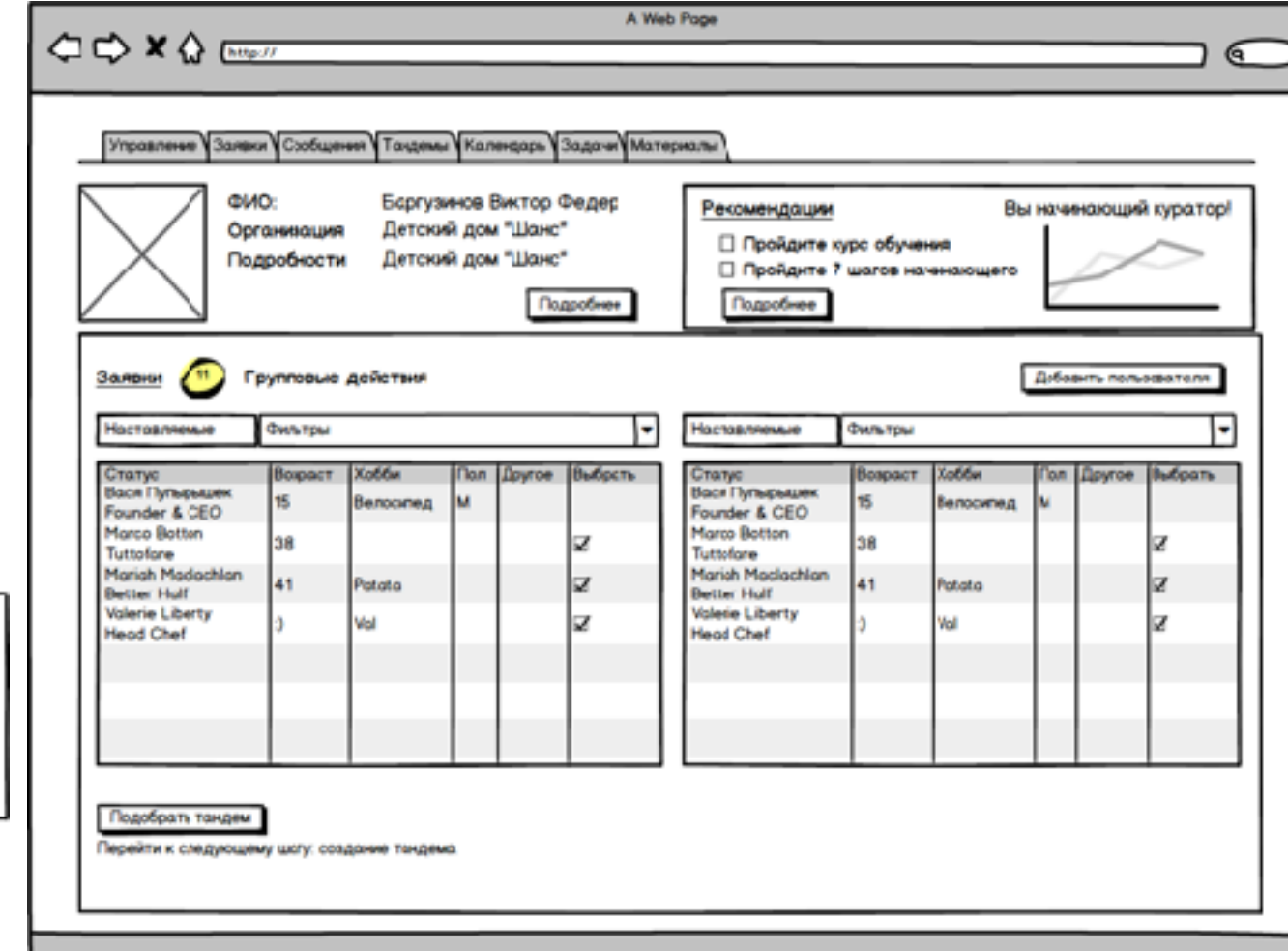
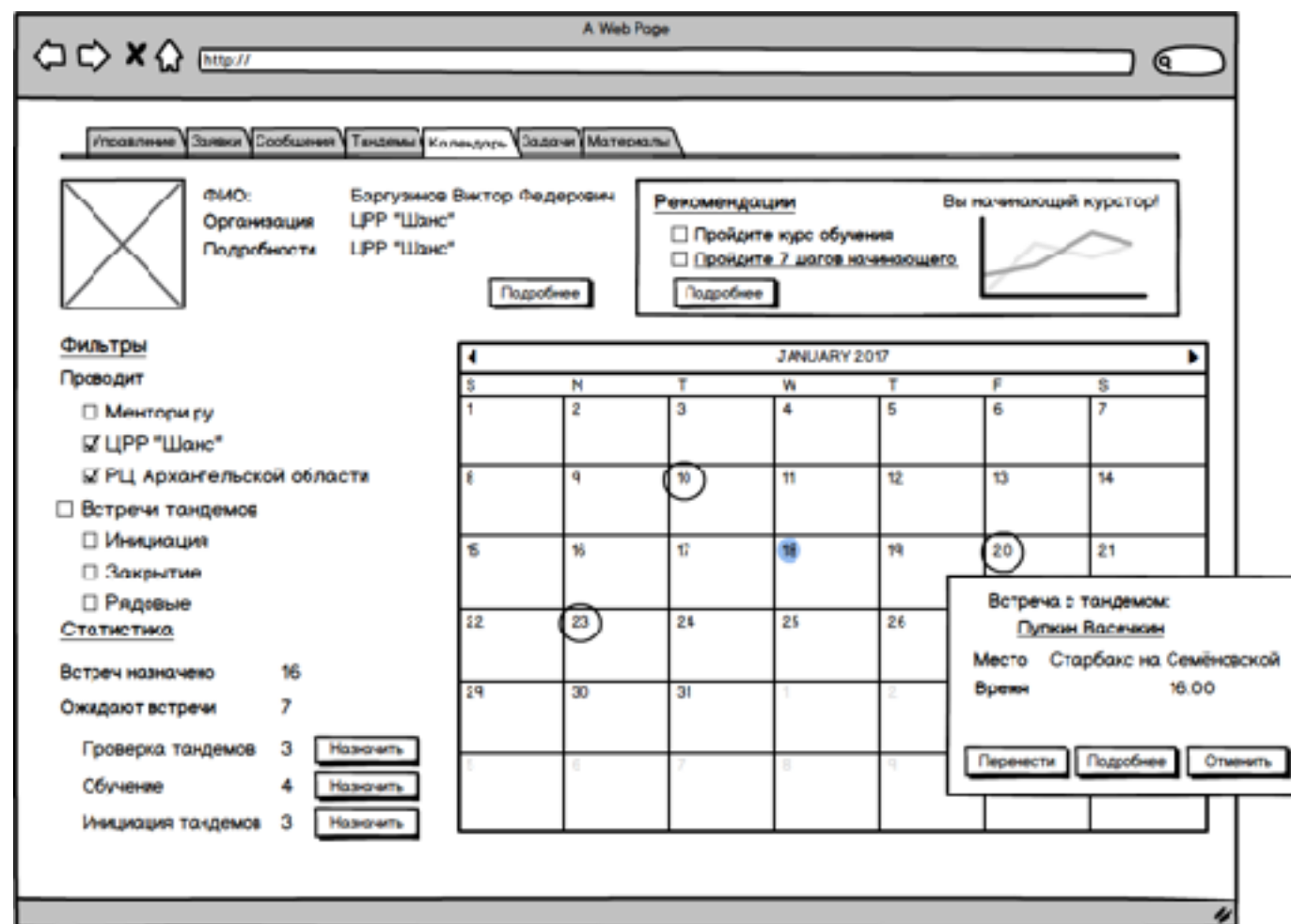
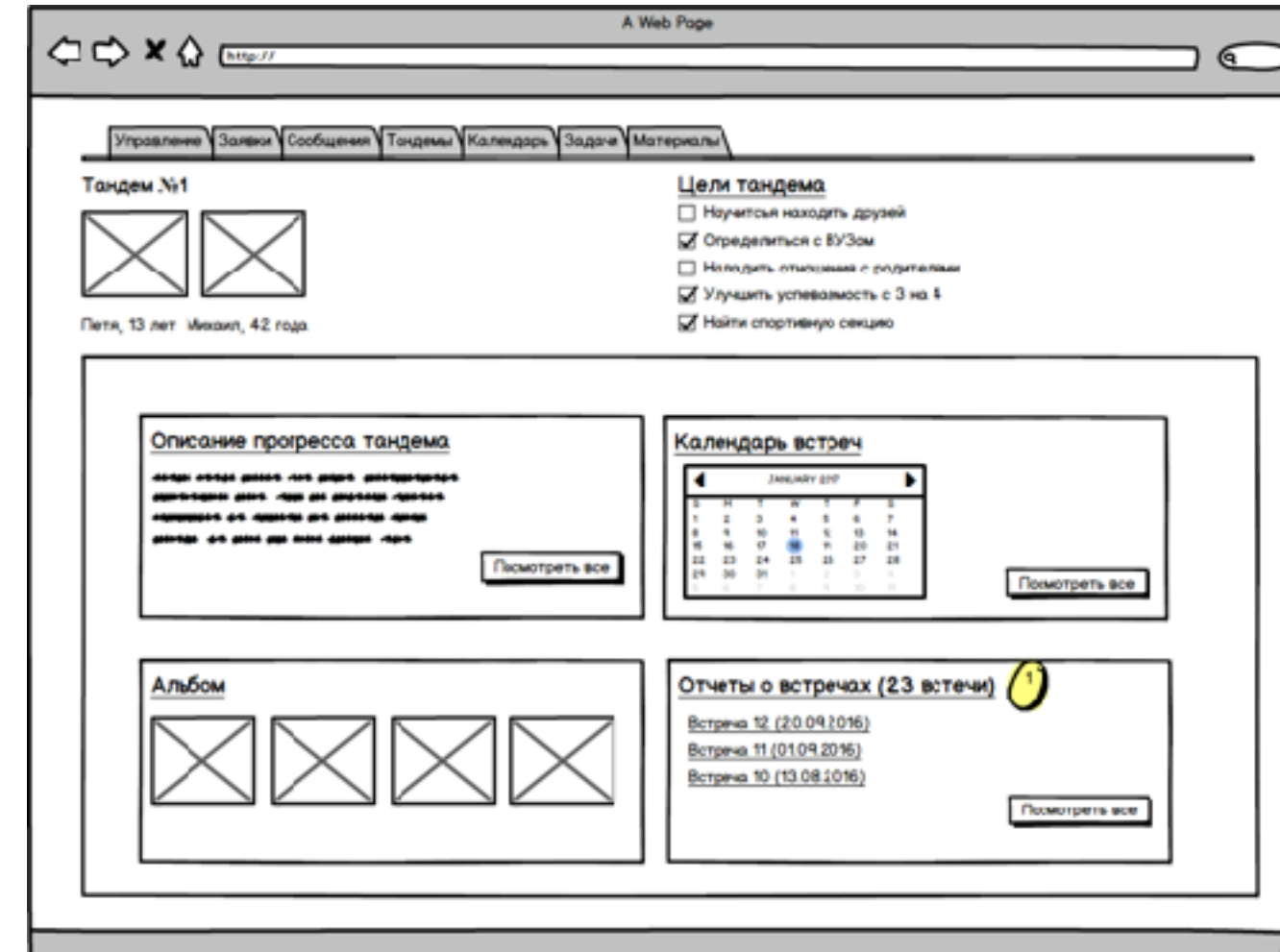
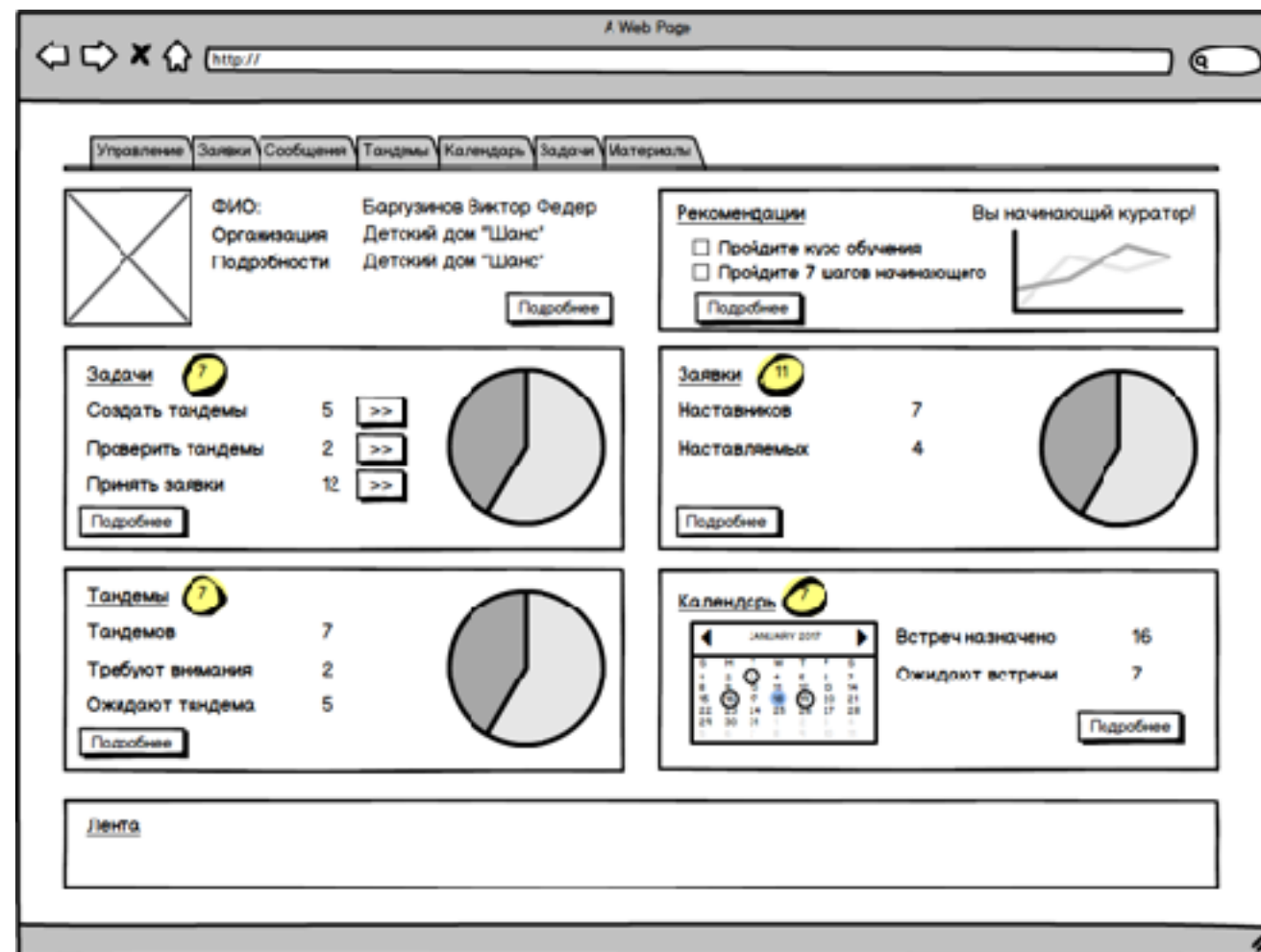


День 3 (2 сессии)

Мы обсудили все решения и команда во главе с руководителем проекта выбрала лучшие, они легли в основу платформы. На их основе созданы сценарии использования продукта Куратором, Наставником, Наставляемым и Опекуном.



День 4



Команда выбрала наиболее важный для теста сценарий использования платформы и создала прототип

День 5

Делали юзабилити-тесты после спринта параллельно с написанием ТЗ для MVP.

После спринта

1. Описали концепцию продукта
2. Описали фичи
3. Сделали ТЗ для MVP
4. Опрос
5. План следующего спринта

Что мы делали не по “книжке”?

Что мы делали не по “книжке”?

1. Пытались сократить спринт (дни и время)

Что мы делали не по “книжке”?

1. Пытались сократить спринт (дни и время)
2. Позволили растянуть его

Что мы делали не по “книжке”?

1. Пытались сократить спринт (дни и время)
2. Позволили растянуть его
3. Перемещались с места на место

Что мы делали не по “книжке”?

1. Пытались сократить спринт (дни и время)
2. Позволили растянуть его
3. Перемещались с места на место
4. Работали над всем продуктом целиком

Что мы делали не по “книжке”?

1. Пытались сократить спринт (дни и время)
2. Позволили растянуть его
3. Перемещались с места на место
4. Работали над всем продуктом целиком
5. Недостаточно жестко модерировали групповые обсуждения

Что мы делали не по “книжке”?

1. Пытались сократить спринт (дни и время)
2. Позволили растянуть его
3. Перемещались с места на место
4. Работали над всем продуктом целиком
5. Недостаточно жестко модерировали групповые обсуждения
6. Не добились проведения тестирования в рамках спринта

Что мы делали не по “книжке”?

1. Пытались сократить спринт (дни и время)
2. Позволили растянуть его
3. Перемещались с места на место
4. Работали над всем продуктом целиком
5. Недостаточно жестко модерировали групповые обсуждения
6. Не добились проведения тестирования в рамках спринта
7. Не вовлекли в спринт топ-менеджмент

Что мы делали не по “книжке”?

1. Пытались сократить спринт (дни и время)
2. Позволили растянуть его
3. Перемещались с места на место
4. Работали над всем продуктом целиком
5. Недостаточно жестко модерировали групповые обсуждения
6. Не добились проведения тестирования в рамках спринта
7. Не вовлекли в спринт топ-менеджмент
8. Не позаботились о питательных снэках

С кем и для чего лучше проводить спринт

С кем и для чего лучше проводить спринт

- + **Инициатор проекта** - запуск нового продукта, когда есть только видение и надо быстро перейти к чему-то осязаемому

С кем и для чего лучше проводить спринт

- + **Инициатор проекта** - запуск нового продукта, когда есть только видение и надо быстро перейти к чему-то осязаемому
- + **Дизайнер и продукт-менеджер** - сделать процесс согласования и внедрения нового продукта / части продукта менее болезненным

С кем и для чего лучше проводить спринт

- + **Инициатор проекта** - запуск нового продукта, когда есть только видение и надо быстро перейти к чему-то осязаемому
- + **Дизайнер и продукт-менеджер** - сделать процесс согласования и внедрения нового продукта / части продукта менее болезненным
- + **Новая команды продукта** - наладить коммуникацию и настроить на одну волну быстро

С кем и для чего лучше проводить спринт

- + **Инициатор проекта** - запуск нового продукта, когда есть только видение и надо быстро перейти к чему-то осязаемому
- + **Дизайнер и продукт-менеджер** - сделать процесс согласования и внедрения нового продукта / части продукта менее болезненным
- + **Новая команды продукта** - наладить коммуникацию и настроить на одну волну быстро
- **Для всех** - если идею нельзя проверить на прототипе

С кем и для чего лучше проводить спринт

- + **Инициатор проекта** - запуск нового продукта, когда есть только видение и надо быстро перейти к чему-то осязаемому
- + **Дизайнер и продукт-менеджер** - сделать процесс согласования и внедрения нового продукта / части продукта менее болезненным
- + **Новая команды продукта** - наладить коммуникацию и настроить на одну волну быстро
- **Для всех** - если идею нельзя проверить на прототипе
- **Дизайн-команда продукта** - как новый процесс разработки интерфейса

С кем и для чего лучше проводить спринт

- + **Инициатор проекта** - запуск нового продукта, когда есть только видение и надо быстро перейти к чему-то осязаемому
- + **Дизайнер и продукт-менеджер** - сделать процесс согласования и внедрения нового продукта / части продукта менее болезненным
- + **Новая команды продукта** - наладить коммуникацию и настроить на одну волну быстро
- **Для всех** - если идею нельзя проверить на прототипе
- **Дизайн-команда продукта** - как новый процесс разработки интерфейса
- ? **Студия дизайна / продакн** - как способ вовлечь клиента на ранней стадии и меньше тратить ресурсов на доработки и обоснование решений

Преимущества спринта

Преимущества спринта

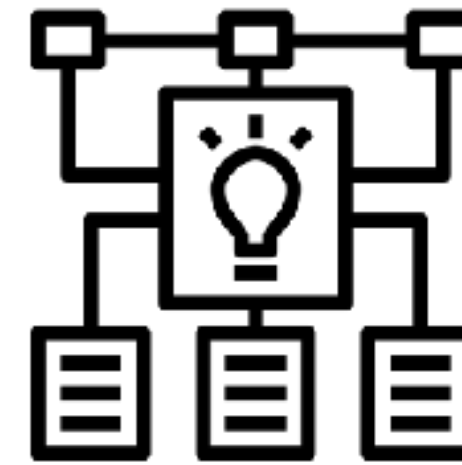


Экономия нескольких месяцев
на запуск проекта

Преимущества спринта



Экономия нескольких месяцев
на запуск проекта

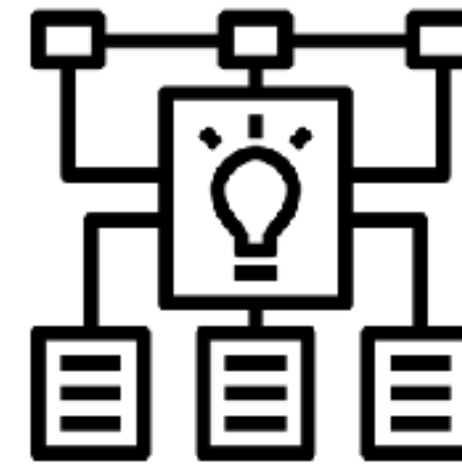


Процесс, который используется в
дальнейшем развитии продукта

Преимущества спринта



Экономия нескольких месяцев на запуск проекта



Процесс, который используется в дальнейшем развитии продукта



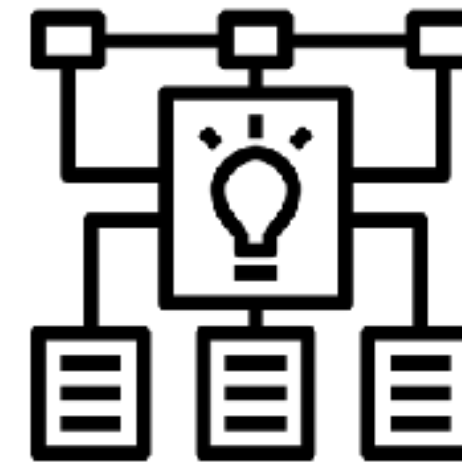
Прототип, созданный всей командой, готовый к имплементации:

1. Концепция продукта, функционал
2. Основа для создания подробного технического задания для разработки

Преимущества спринта



Экономия нескольких месяцев на запуск проекта



Процесс, который используется в дальнейшем развитии продукта



Прототип, созданный всей командой, готовый к имплементации:

1. Концепция продукта, функционал
2. Основа для создания подробного технического задания для разработки



Налаженная коммуникация между участниками спринта и руководством, все понимают какой продукт, зачем и каким образом будут создавать

Недостатки спринта

Недостатки спринта

- Тяжело морально и физически

Недостатки спринта

- Тяжело морально и физически
- Трудно организовать

Недостатки спринта

- Тяжело морально и физически
- Трудно организовать
- Не всегда можно охватить продукт целиком в одном спринте

**Как уговорить руководство
выделить так много времени?**

Как уговорить руководство выделить так много времени?

1. Быстрое решение давно мучающей проблемы - запуск нового продукта или фичи

Как уговорить руководство выделить так много времени?

1. Быстрое решение давно мучающей проблемы - запуск нового продукта или фичи
2. Проверка идеи - не придется тратить ресурсы в пустую, если идея не сработает

Как уговорить руководство выделить так много времени?

1. Быстрое решение давно мучающей проблемы - запуск нового продукта или фичи
2. Проверка идеи - не придется тратить ресурсы в пустую, если идея не сработает
3. Налаживание коммуникации - в первую очередь, это отличный старт для новой команды

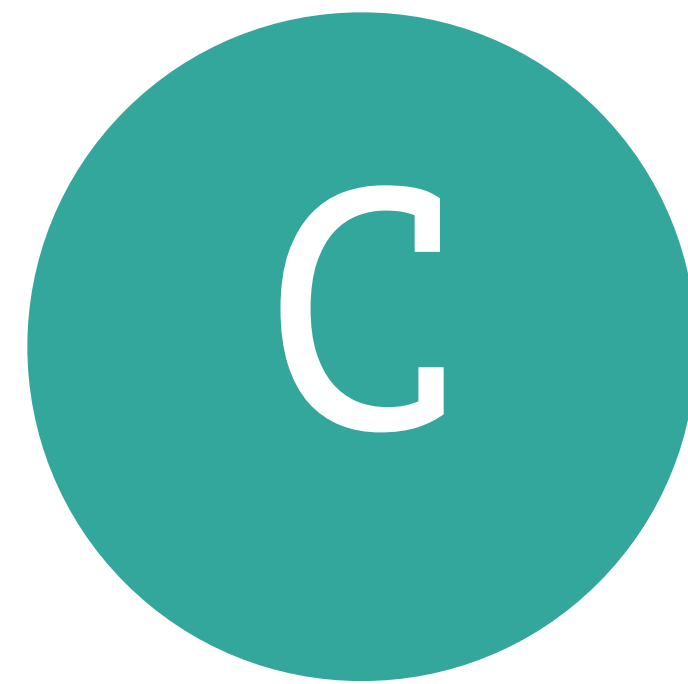
Как уговорить руководство выделить так много времени?

1. Быстрое решение давно мучающей проблемы - запуск нового продукта или фичи
2. Проверка идеи - не придется тратить ресурсы в пустую, если идея не сработает
3. Налаживание коммуникации - в первую очередь, это отличный старт для новой команды
4. Сказать ему что спринты активно проводят в Google

С кем проводить спринт?



Фасилитаторы –
пушат, помогают
выйти из ступора,
структурируют
обсуждения



Спринтеры – PMs,
дизайнеры,
программисты,
исследователи



Эксперты – могут
быстро и емко
поделиться
знаниями



Пользователи –
участники
тестирования
(5 день)

ЛПР должно как минимум участвовать в планировании спринта и одобрить его задачу (challenge)

Как заставить ЛПР принять участие в спринте?

Как заставить ЛПР принять участие в спринте?

1. Вовлекать частично в ключевые для проекта моменты - 1-2 часа в первый, третий и пятый день

Как заставить ЛПР принять участие в спринте?

1. Вовлечь частично в ключевые для проекта моменты - 1-2 часа в первый, третий и пятый день
2. Рассказать как это весело и, что можно что-то поделаться руками и сплотить команду :)

Как заставить ЛПР принять участие в спринте?

1. Вовлечь частично в ключевые для проекта моменты - 1-2 часа в первый, третий и пятый день
2. Рассказать как это весело и, что можно что-то поделаться руками и сплотить команду :)
3. Это возможность быстро погрузиться в продукт и понять его

Как заставить ЛПР принять участие в спринте?

1. Вовлекать частично в ключевые для проекта моменты - 1-2 часа в первый, третий и пятый день
2. Рассказать как это весело и, что можно что-то поделаться руками и сплотить команду :)
3. Это возможность быстро погрузиться в продукт и понять его
4. Наконец, это не так уж много времени – “неделя” звучит долго но результатом является решение реальной проблемы

Как улучшить спринт?

Как улучшить спринт?

1. Провести исследование до начала спринта (интервью напр.)

Как улучшить спринт?

1. Провести исследование до начала спринта (интервью напр.)
2. Определиться с задачей до начала спринта

Как улучшить спринт?

1. Провести исследование до начала спринта (интервью напр.)
2. Определиться с задачей до начала спринта
3. Проводить кик-офф после, чтобы договориться о следующих шагах для внедрения результатов

Как улучшить спринт?

1. Провести исследование до начала спринта (интервью напр.)
2. Определиться с задачей до начала спринта
3. Проводить кик-офф после, чтобы договориться о следующих шагах для внедрения результатов
4. Сделать упражнение по описанию JTBD в спринте

Как улучшить спринт?

1. Провести исследование до начала спринта (интервью напр.)
2. Определиться с задачей до начала спринта
3. Проводить кик-офф после, чтобы договориться о следующих шагах для внедрения результатов
4. Сделать упражнение по описанию JTBD в спринте
5. Уделять больше времени поиску и выступлению экспертов

Где узнать больше про спринт?

1. Сайт Кнаппа и Зератски: книга, бот, емкие видео: <http://www.thesprintbook.com>
2. Кратко структурированная инфа про методологию (альтернатива книге):
<http://www.gv.com/sprint/>
3. Темплейты, FAQ, кейсы: <https://designsprintkit.withgoogle.com>
4. Опыт спринтов от разных компаний: <https://www.invisionapp.com/blog/design-sprint-disasters/>
5. Кейсы: <https://sprintstories.com>
6. Приложение для фасилитатора: <http://duco.newhaircut.com/>
7. Подробно про наш спринт с Ментори: <https://vc.ru/p/useful-instruction>

U S E F U L

Что думаете про спринт?

dima@useful.agency

[www.fb.com/uporlezha](https://www.facebook.com/uporlezha)

Дмитрий Капаев

artem@useful.agency

[www.fb.com/zhiganov](https://www.facebook.com/zhiganov)

Артём Жиганов