

КП1. План тестирования идеи

Основные даты

22 января – консультация по методам; приносите выбор и обоснование методов

29 января – консультация по полному плану; приносите драфт для обсуждения

5 февраля – сдача плана и материалов для проведения

Тестируемая идея

1. Для новых идей: описание самого решения. Если это новая идея, которой не было в вашем задании 4 предыдущего семестра, или она изменилась, то опишите её. Если эта идея уже была описана, то описывать заново не нужно; просто скопируйте из шортлиста
2. Проверяемые допущения, гипотезы и вопросы
 - a. Допущения могут касаться взаимодействия и реакций пользователей на продукт, их опыта в процессе, итогов взаимодействия и результатов, которые они получают
 - b. Допущения должны опираться на ваши представления о пользователях и контексте.
 - c. Если ваша идея подразумевает взаимодействие пользователей между собой, то нужны допущения о том, каким оно должно быть, чтобы идея работала
 - d. Избегайте слишком общих допущений без уточнений (“наша идея имеет ценность”)
 - e. Если у вас нет изначальных представлений о чём-то, но вы хотели бы узнать, формулируйте это как вопрос

Руководство по проведению

Консьержское исследование

1. Общее описание консьержского сервиса
2. Выборка и рекрутинг
3. Руководство для консьержа
 - a. Стартовые инструкции для участников и объяснение сути сервиса (если это делает сам консьерж)
 - b. Оказание самой услуги и взаимодействия с участниками по ходу
 - c. Взаимодействие с командой, например, промежуточные встречи для корректировки оказываемой услуги
 - d. Ведение заметок и сбор информации консьержем по ходу
4. Руководство для команды
 - a. Стартовые инструкции для участников и объяснение сути сервиса (если это делает команда)

- b. Роль команды в оказании услуги
 - c. Руководство по сбору обратной связи, промежуточной и окончательной
- 5. Критерии успеха и интерпретация результатов

Wizard of Oz

1. Общее описание сервиса
2. Схема работы продукта:
 - a. Вся последовательность событий от момента, когда пользователь обращается к сервису, и до момента, когда пользователь получает конечный результат
 - b. Перечислите все сервисы, которые будете использовать, интерфейсы, которые нужно будет разработать
 - c. Опишите, что будут делать члены команды “волшебников”, как обрабатывать и хранить информацию
3. Интерфейс, который непосредственно видят пользователи
 - a. Подготовьте дизайн макет или первый прототип
4. Привлечение участников
 - a. Кто и как будет приглашаться для участия
 - b. Описание сервиса и инструкции, которые им будут даваться
5. План проведения эксперимента:
 - a. Когда и как долго будет доступен сервис, в какое время будет работать команда “волшебников”
 - b. Какие остались подготовительные работы, и когда они будут завершены
6. Обратная связь
 - a. Опишите все способы сбора обратной связи
 - b. Составьте анкеты и руководства для интервью
7. Критерии успеха и интерпретация результатов
 - a. По каким показателям можно оценить работу сервиса
 - b. Что считается хорошим результатом, и что отрицательным, и почему

Совместное прохождение сценариев

1. Сам сценарий для прохождения
 - a. В итоговом виде, в котором будет показываться респондентам
 - b. Может (но не обязательно должен) включать сториборды, наброски интерфейсов
2. Выборка и рекрутинг
3. Руководство по проведению
 - a. Инструкции для респондента
 - b. Вопросы после первого знакомства со сценарием
 - c. Инструкции для модератора по проведению детального разбора сценария
 - d. Итоговое обсуждение и оценка идеи
4. Интерпретация
 - a. Как отличать положительные результаты от отрицательных

Ранжирование концепций

1. Сами концепции
 - a. Должны быть представлены в том виде, в котором будут показываться респондентам
2. Выборка и рекрутинг
3. Руководство по проведению
 - a. Организация встречи или созвона с группой
 - b. Стартовые инструкции для группы
 - c. Порядок и формат презентации идей
 - d. Инструкция для модератора по ведению обсуждения
 - e. Инструкция для модератора по организации голосования
 - f. Инструкции для группы по голосованию
4. Интерпретация результатов

Критерии оценки

Качество описания идеи

1. Понятность: по описанию новых идей можно составить первое представление о будущем продукте
2. Полнота допущений: нет пропущенных критически важных для идеи допущений (riskiest assumptions). Если вы не проверяете важные допущения, то вы их упоминаете и объясняете, почему (например, технически невозможно на этом этапе)

Качество руководства

1. Полнота описания: по руководству можно воспроизвести ваше исследование, оно включает основные материалы, которые вы будете использовать (анкеты, сценарии, прототипы¹)
2. Соответствие целям: выбранный метод действительно позволяет (хотя бы частично) проверить допущения, которые вы перечисляете
3. Чёткий образ результата: руководство позволяет понять, что вы будете считать удачным и неудачным результатом. Если ваши цели в основном познавательные, они тоже должны быть отражены
4. Отбор участников: выборка соответствует целевой аудитории продукта, обоснованы принципы отбора
5. Качество материалов
 - a. Сценарии: высокая детализация, описан ключевой сценарий, понятность для респондента, структурированность и читаемость
 - b. Описания идей и дизайн-макеты: ясно коммуницируют возможности и ключевые сценарии использования решения. При использовании в сочетании со сценариями соответствуют им
 - c. Инструкции и анкеты: однозначность формулировок

¹ Для сложных прототипов может быть выделено дополнительное время на подготовку материалов