



Добро пожаловать в мир Problem Engineering!

Этот «canvas» поможет вам быстро освоить метод Problem Engineering и будет направлять ваши действия в ходе воркшопа.

Как построить работу?

1. Выберите продукт. Важно зафиксировать его назначение или концепцию — они не должны меняться в ходе воркшопа. Впишите назначение в центр листа №2;
2. Выберите метрики, которые позволят вам понять, что продукт «провален». Впишите их в строки на листе №1;
3. Переходите к мозговому штурму — фиксируйте идеи/проблемы на листе №2 в соответствии с направлениями, в которых проблемы «наносит ущерб» продукту;
4. Отберите 10 проблем, создающих наибольшие сложности для будущих пользователей — ориентируйтесь на метрики. Зафиксируйте отобранные проблемы на листе №3;
5. Инвертируйте проблемы — сформируйте меры противодействия. Вам помогут подсказки на листе №3.

Ура! В ваших руках список наиболее критичных проблем продукта и ... меры по их предотвращению. Переходите к созданию прототипа!

О методе:

Метод Problem Engineering нацелен на быстрое выявление наиболее критических проблем, которые затаились на пути создаваемого продукта. Этот метод позволит быстро зафиксировать проблемы, выявить пути их предотвращения и за пару часов получить первый материал для конструктивного общения с заказчиками.

Если продукт существует давно, Problem Engineering позволит освежить взгляд команды, найти новые точки зрения, вспомнить, что в нем тоже есть проблемы. А может, найти совершенно новое направление развития.

А еще это весело! :)

На что обратить внимание:

- Состав команды — обязательно присутствие знатоков предметной области, иначе идеи и проблемы будут далеки от реальности;
- Фокус на задаче — не отвлекайтесь от назначения продукта, старайтесь не заикливаться на одном месте. Будет полезно пригласить отдельного участника на роль модератора мозгового штурма;
- Избегайте превращения существующего решения в проблемное. Отталкивайтесь от назначения продукта и ищите свежие идеи;
- Регламент — следите за временем, не теряйте фокус. На каждый из шагов достаточно 10–20 минут.

Метрики провала продукта:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____



Цели применения продукта:

Результативность:

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---	---

Контекст, условия, окружающая среда:

Назначение продукта:

Эффективность (затраты ресурсов):

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---	---

Пользователи, целевая аудитория:

Удовлетворенность работой с продуктом:

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---	---



Проблема:

Меры противодействия:

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---	---

Как противодействовать проблемам:

- О проблему можно предотвратить — подбираем подходящее техническое решение;
- Проблему нельзя предотвратить, но можно компенсировать — подбираем решение для компенсации;
- Проблему нельзя ни предотвратить, ни компенсировать — информируем пользователя.

Эрик Райс (ПрофсоUX 2017, Санкт-Петербург, 2017)