

ЕКАТЕРИНА КОРОЛЕВА

КРАТКОЕ
СОДЕРЖАНИЕ
«СПРИНТ. КАК
РАЗРАБОТАТЬ И
ПРОТЕСТИРОВАТЬ
ПРОДУКТ ЗА 5 ДНЕЙ»

Екатерина Королева
Краткое содержание
«Спринт. Как разработать
и протестировать
продукт за 5 дней»
Серия «КнигиКратко»

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=27358294

Библиотека «Главная мысль»; 2017

Аннотация

Этот текст – сокращенная версия книги «Спринт. Как разработать и протестировать продукт за 5 дней». Только самое главное: идеи, техники, ключевые цитаты.

Разработка новых продуктов обычно требует времени. В компании Google придумали пошаговую спринт-методику, которая позволяет протестировать любую идею или продукт всего за пять дней и решить, как он будет выглядеть, кто его будет покупать, какие функции нужно добавить, а какие убрать, чтобы продукт хорошо продавался.

Прочитав наш обзор, Вы сможете:

[ul]протестировать продукт за одну рабочую неделю;

добавить нужные функции и убрать ненужные;
решить, кому показывать прототип;
определить стратегию продвижения нового продукта;
свести к минимуму возможные риски.[/ul]

Несколько слов об авторах книги. Джейк Кнапп работал в Google, затем перешел в Google Ventures, где и разработал методику сверхбыстрого тестирования новых идей. С тех пор провел сотни «спринтов» для стартапов, в том числе, знаменитых 23 and Me, Slack, Nest и Foundation Medicine. Брейден Ковитц руководил разработкой дизайна Gmail, Google Apps for business, « Google Таблицы» и « Google Тренды». Помог 200 стартапам с разработкой новых продуктов. Джон Зерацки работал дизайнером в YouTube и Google Ventures. Пишет статьи о дизайне и продуктивности для The Wall Street Journal, Fast Company и Wired.

Напоминаем, что этот текст – краткое изложение книги

**Авторский обзор по
материалам книги
«Спринт. Как разработать
и протестировать
новый продукт всего
за пять дней». Джейк
Кнапп, Брейден Ковитц
и Джон Зерацки**

Автор обзора: *Екатерина Королева*

Как в Google тестируют идеи и продукты: пошаговая спринт-методика

Разработка новых продуктов обычно требует времени. В компании Google придумали пошаговую спринт-методику, которая позволяет протестировать любую идею или продукт всего за пять дней и решить, как он будет выглядеть, кто его будет покупать, какие функции нужно добавить, а какие убрать, чтобы продукт хорошо продавался.

Прочитав наш обзор, Вы сможете:

- протестировать продукт за одну рабочую неделю;
- добавить нужные функции и убрать ненужные;
- решить, кому показывать прототип;
- определить стратегию продвижения нового продукта;
- свести к минимуму возможные риски.

Биографическая справка

Джейк Кнапп работал в Google, затем перешел в Google Ventures, где и разработал методику сверхбыстрого тестирования новых идей. С тех пор провел сотни «спринтов» для стартапов, в том числе, знаменитых 23 and Me, Slack, Nest и Foundation Medicine.

Брейден Ковитц руководил разработкой дизайна Gmail, Google Apps for business, «Google Таблицы» и «Google Тренды». Помог 200 стартапам с разработкой новых продуктов.

Джон Зерацки работал дизайнером в YouTube и Google Ventures. Пишет статьи о дизайне и продуктивности для The Wall Street Journal, Fast Company и Wired.

Шаг 1. Создайте команду

Выберите лидера – человека, наделенного властью в компании, способного принимать важные решения. Эту функцию может взять на себя генеральный директор, вице-прези-

дент или главный менеджер по продукту. Лидер должен досконально знать проблему, обладать собственным ее пониманием и видеть пути решения. Всю неделю лидер плотно взаимодействует с командой, на каждом этапе «спринта».

Идеальная численность команды для спринта – семь человек. Если их будет 8, 9 или больше, спринт начнет «буксовать» – команде будет сложно прийти к единому мнению. Включите в команду директора по развитию, руководителя клиентской службы или специалиста по продажам, инженера, разработчика, дизайнера, менеджера по производству. Чем разношерстнее команда, тем эффективнее спринт. Проследите, чтобы в группе не оказались лица, конфликтующие друг с другом, ведь вам предстоит выработать общую точку зрения и работать плечом к плечу. Атмосфера сотрудничества – неперенный атрибут успешного «спринта».

Совет. Когда команда собрана, отложите на неделю все дела. Вашим главным местом пребывания на ближайшие пять дней станет комната для совещаний. Если отсрочить текущие дела совсем нет возможности, лидер команды должен освободить под «спринт» хотя бы три ключевых дня: понедельник, – чтобы описать свое видение проблемы и назначить контрольные точки, среду, – чтобы выбрать наилучшую идею для тестирования, и пятницу, – чтобы оценить реакцию потребителей на прототип

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.