

Как и зачем применять принципы Agile в ТРИЗ для бизнеса



Бездель Зоя Вячеславовна

Школа востребованных продуктов «Спинакер», Москва, Россия

www.spinakers.ru/around_the_world

@zoibezdel

Бездедь Зоя Вячеславовна

- Бизнес-тренер
- Сертифицированный руководитель проектов IPMA. Опыт управления проектами - 15 лет.
- Руководила программой проектов в Сбербанке с бюджетом более 1 миллиарда рублей.
- Внедрила около 20 крупных проектов с применением ТРИЗ и дизайн-мышления.
- Основатель школы создания востребованных продуктов "Спинакер".
- Лектор РЭУ им. Плеханова, автор научных статей
- Яхтенный капитан



Почему не внедряется до 80% идей?

1. Продукт не решает проблемы клиента
2. Нет достаточного финансирования
3. Нет команды
4. Нет бизнес-модели
5. Пилотный запуск не успешен
6. Игнорируются клиенты
7. Непонимание того, что инновации не внедряются с первого раза
8. Продукт не дружелюбен для потребителя (дизайн, упаковка и т.д.)
9. Недостаток знаний для создания продукта
10. Не правильное использование нетворкинга



Водопадная модель разработки ТРИЗ-идеи

1. Сбор и анализ требований
 2. Поиск противоречий
 3. Генерация идей
 4. Выбор идеи
 5. Реализация идеи
 6. Тестирование
 7. Опытная эксплуатация
 8. Развитие продукта
- Срок – от 6 месяцев до 1 года.



Результат – в 80% пилотный запуск неуспешен

1. Превосходное техническое решение не удобно для конечного пользователя
2. Страх неудачи, опускаются руки – не понимание, что инновации не внедряются с первого раза
3. Пропадает мотивация
4. Потрачено много денег, времени и ресурсов (традиционная модель)



Для чего нужна методология Agile?

- Ускорить вывод продукта на рынок
- Быстро управлять изменениями
- Улучшить взаимодействие между инженерами-ТРИЗ, бизнесом и клиентами
- Учит ошибаться часто и быстро, не тратя много времени на исправление ошибок. Опыт
- Учит находить альтернативы, дает новый шанс на успех и верное направление



Ценности Agile

- 1. Люди и взаимодействие** важнее процессов и инструментов.
- 2. Работающий продукт** важнее исчерпывающей документации.
- 3. Сотрудничество с заказчиком** важнее согласования условий контракта.
- 4. Готовность к изменениям** важнее следования первоначальному плану.



У вас есть первоначальный план на год, вы через 3 месяца предоставили первую версию продукта, пользователи его пощупали, вы сняли метрики, узнали что-то новое, и после этого первоначальный план можно менять.



12 принципов Agile

1. Удовлетворение потребностей заказчика благодаря ранней поставке ценного для него продукта
2. Готовность изменять требования, даже на поздних стадиях проекта
3. Работающий продукт выпускают максимально часто – от 2х недель до 2х мес.
4. Бизнес обязательно должен работать вместе с ТРИЗ-инженерами и разработчиками продукта
5. Наилучших результатов достигает команда замотивированных профессионалов
6. Самый простой и эффективный способ узнать требования клиента и заказчика – поговорить с ними



12 принципов Agile

7. Степень готовности проекта измеряется не словами, а количеством реализованного функционала.
8. Бизнес и разработчики всегда должны улучшать текущий процесс.
9. Внимание на качестве!
10. Простота дизайна
11. Команда должна быть самоорганизованной.
12. Команда должна постоянно анализировать свою работу, процессы: что получилось, как они этого добились, и постоянно улучшать организацию работ.



Практики

1. **Стендапы.** Ежедневно в определенное время команда собирается на 15 минут и синхронизирует свою деятельность:

- Что я делал вчера?
- Чем я буду занят сегодня?
- Что мешает мне работать?



2. **Планирование** объема работ на ближайшую итерацию

3. **Прототипирование** и получение обратной связи

4. **Планирование выпуска** продукта (релиза)

● 5. **Ретроспектива.** Анализ того, что уже сделали



Что нам дает ТРИЗ?

Закон полноты частей:

Необходимым условием принципиальной жизнеспособности технической системы является наличие и минимальная работоспособность основных частей системы.

Принцип Копирования:

а) вместо недоступного, сложного, дорогостоящего, неудобного или хрупкого объекта использовать его упрощенные и дешевые копии

б) заменить объект или систему объектов их оптическими копиями (изображениями)

• в) использовать изменение масштаба (увеличить или уменьшить копии)



Прототипирование

Проверка ТРИЗ-решения в реальном мире:

дешевое изготовление решения для проведения тестирования на реальных клиентах.

Человек включается в процесс!

Это средство общения между инженерами-ТРИЗ, разработчиками продукта и клиентами.



Что такое прототип?

Прототип – это макет, модель или симуляция найденного решения, которые можно собрать из подручных материалов.

Бизнесу важно быстро отыскать ошибки, допущенные на этапе проектирования без высоких затрат на создание полноценного продукта.



Быстро и дешево

- **Физические объекты:** бумага, картон, пластилин, скотч, ножницы, конструктор Лего.
- **Более сложные решения:** 3D принтеры, лазерная резка, ПО для 3D моделирования.
- **Создание сайтов и ПО:** бумага или любая программа, с помощью которой можно рисовать на компьютере.



Этапы прототипирования

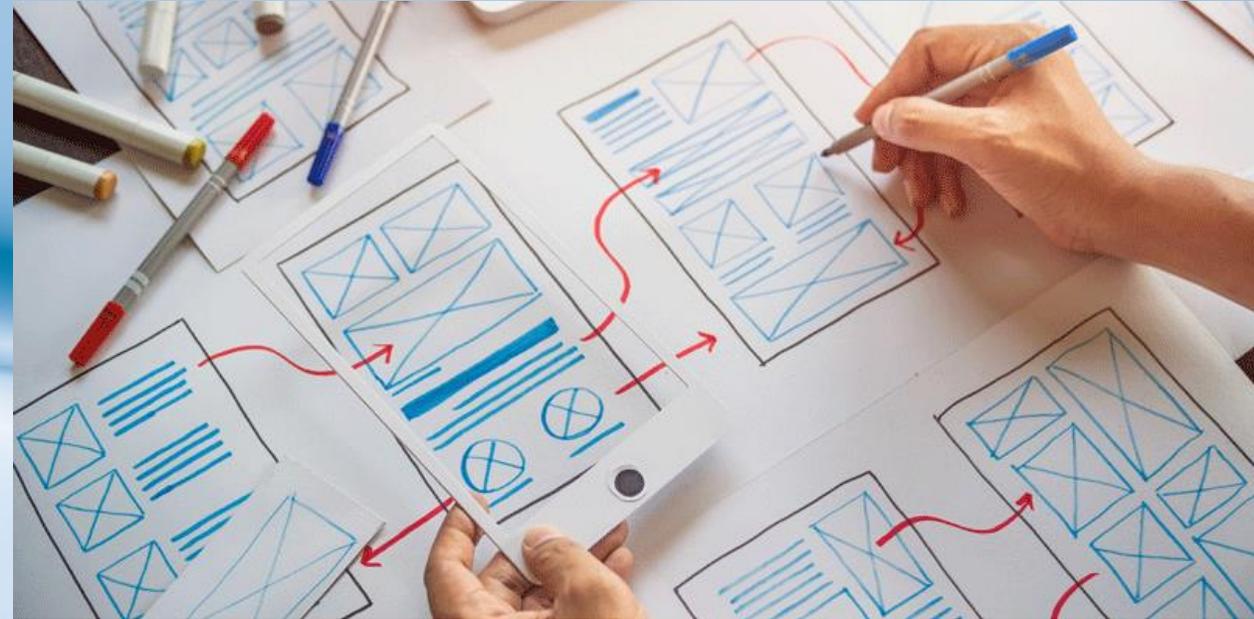
1. Создание наброска
2. Создание прототипа
3. Тестирование прототипа (прототипирование опыта)
4. Анализ полученного опыта
5. Уточнение решения
6. Повторение!



Этап 1. Создание наброска

С помощью бумаги, лекционной доски или планшетов создаются наброски, чтобы:

- «вытащить» гипотезы найденных решений в реальный мир
- показать и получить критическую оценку **внутри команды**
- получить обратную связь
- отобрать самые сильные идеи для создания прототипа.



Этап 2. Что важно при создании прототипа

- Инструменты или среда, с которыми удобно работать
- Реализовать самые важные характеристики продукта, чтобы наиболее эффективно передать главную мысль клиентам



Этап 3. Тестирование.

1. Пригласить реальных пользователей и воссоздать реальные ситуации из жизни для тестирования решения
2. Продемонстрировать прототип
3. Наблюдать за поведением:
 - что удобно, а что нет
 - получить обратную связь.



Грустная правда:

первая идея не так уж и хороша. #Epicfail.

Томас Эдисон сделал 1000 прототипов, прежде чем, создал первую коммерчески лампу накаливания



Этап 4. Анализ и уточнение

При создании новой версии прототипа:

- Анализ полученного опыта
- Внесение небольших обновлений
- Радикальная переработка
- Повторное тестирование



Сложности

Создать прототип не сложно.

Сложно **терпеть неудачу** при тестировании прототипа.

Относиться к неудаче как к опыту!

Это всего лишь прототип!



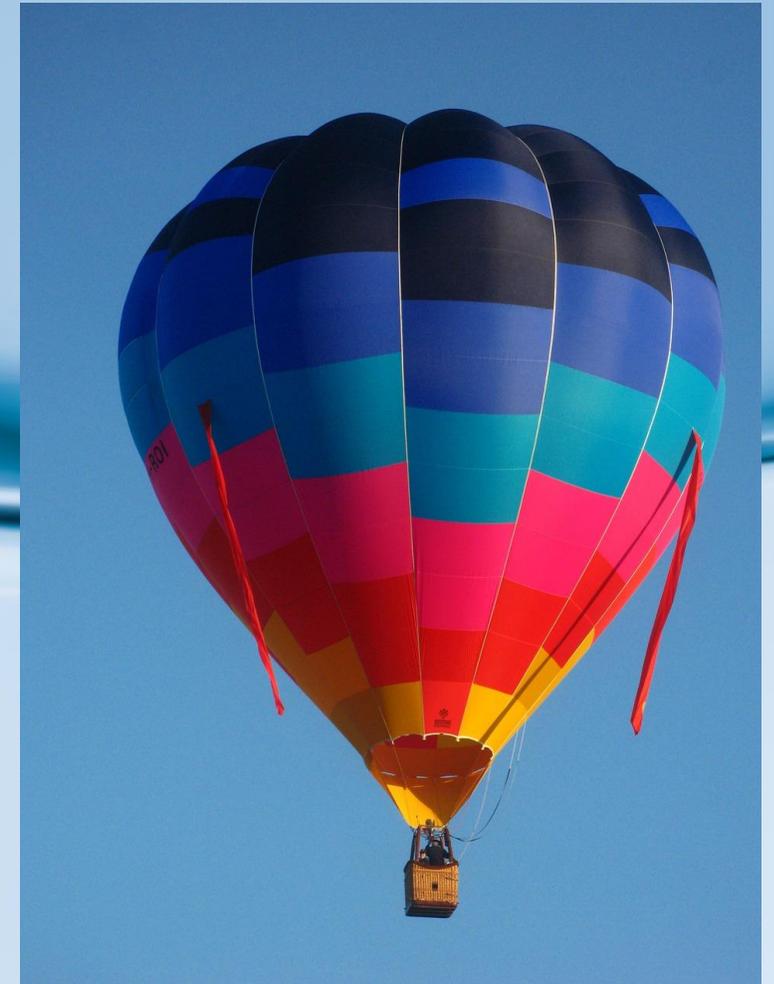
Как обойти сложности?

- Изучить целевую аудиторию
- Провести интервью, наблюдать за клиентами
- Не создавать из прототипа законченного продукта.
- Выделить на создание прототипа не более 70% времени.



Подведем итог прототипирования

- Подробное исследование найденного решения. Удобно оно для пользователей или нет?
- Более глубокое понимание продукта. Что именно в продукте помогает клиенту, а что мешает?
- Вовлечение реальных пользователей в тестирование продукта как в игру
- Снижение расходов на создание продукта
- Помогает справиться со страхом неудачи
- Снижает вероятность неправильного восприятия идеи клиентом
- Сокращение объема напрасного труда
- Дает возможность продать продукт до его реализации



Ложка дегтя

1. Создание прототипа не про дешевизну, а про то, как с минимальными затратами настроить контакт с клиентом.

Чем быстрее вы выйдете на контакт с клиентом, тем быстрее вы создадите востребованный рынком продукт.

2. Очень важна Ретроспектива!

Прототип может быть отличным,

но если не правильно обсудить результаты его тестирования, то на выходе может оказаться не то, что нужно клиенту.



ВОПРОСЫ?

Бездель Зоя, info@spinakers.ru

27 августа - бесплатный вебинар

«Современные принципы создания легендарных продуктов»,

Регистрация здесь: https://spinakers.ru/free_web

