

УДК 658.5
ББК 65.291.5
К53

Переводчик А. Олейник
Редактор И. Беличева

Кнапп Дж.

К53 Спринт: Как разработать и протестировать новый продукт всего за пять дней / Джейк Кнапп, Брейден Ковитц, Джон Зерацки ; Пер. с англ. — М. : Альпина Паблишер, 2017. — 368 с.

ISBN 978-5-9614-6383-5

Существует множество методов разработки новых продуктов, но все они требуют времени. Поэтому в Google разработали «спринт» — методику, которая позволяет протестировать любую идею всего за пять дней. Ее авторы помогли сотням стартапов научиться быстро решать самые важные задачи. Как продукт должен выглядеть? Кто будет его покупать? Какие функции стоит добавить, а какие — убрать? Кому показывать прототип?

Книга, моментально ставшая мировым бестселлером, рассказывает о «спринте» всё: как создать новый продукт за одну рабочую неделю, протестировать его на потенциальных потребителях, определить дальнейшую бизнес-стратегию и свести к минимуму все возможные риски.

УДК 658.5
ББК 65.291.5

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети интернет и в корпоративных сетях, а также запись в память ЭВМ для частного или публичного использования, без письменного разрешения владельца авторских прав. По вопросу организации доступа к электронной библиотеке издательства обращайтесь по адресу tylib@alpina.ru

ISBN 978-5-9614-6383-5 (рус.)
ISBN 978-1-5011-2174-6 (англ.)

© 2016 by John Knapp, John Zeratsky, and Braden Kowitz
© Издание на русском языке, перевод, оформление.
ООО «Альпина Паблишер», 2017

Содержание

| | |
|------------|----|
| От автора | 9 |
| Вступление | 19 |

Подготовка сцены

| | |
|--|----|
| 1. Вызов | 39 |
| Чем сложнее проблема, тем эффективнее «спринт» | |
| 2. Команда | 51 |
| Она должна включать Распорядителя, Модератора и экспертов в различных областях | |
| 3. Время и место | 64 |
| Освободите пять полных рабочих дней и найдите подходящее помещение | |

Содержание

Понедельник

- | | |
|---|-----|
| 4. Начните с конца | 83 |
| Определите долгосрочную цель | |
| 5. Карта | 90 |
| Визуализируйте проблему | |
| 6. Опрос экспертов | 102 |
| Проведите интервью с членами команды и внешними экспертами | |
| 7. Точка приложения усилий | 122 |
| Выберите точку приложения усилий во время «спринта» | |
-

Вторник

- | | |
|--|-----|
| 8. Комбинирование и усовершенствование идей | 139 |
| Ищите вдохновение в уже существующих идеях | |
| 9. наброски решений | 151 |
| Создайте на бумаге первые детальные наброски | |
-

Среда

- | | |
|--|-----|
| 10. Выбор решения | 181 |
| Отберите лучшие решения, избегая «группового мышления» | |
| 11. «Битва гигантов» | 204 |
| Подробно запишите обнаруженные решения | |
| 12. Сториборд | 211 |
| Создайте пользовательскую историю, которой будет следовать ваш прототип | |

Четверг

- | | |
|---|-----|
| 13. Главное — видимость | 229 |
| Стройте фасад, а не реальный продукт | |
| 14. Прототип | 256 |
| Выбрав подходящие инструменты, следуйте принципу «разделяй и властвуй» | |

Пятница

- | | |
|--|-----|
| 15. «Маленькие данные» | 271 |
| Как получить ценную информацию всего от пяти потенциальных потребителей | |
| 16. Интервью | 279 |
| Задавайте правильные вопросы | |
| 17. Поиск закономерностей | 300 |
| Найдите повторяющиеся мотивы и составьте план дальнейших действий | |

-
- | | |
|-------------------------------------|-----|
| Взлетаем! | 314 |
| Последние наставления перед стартом | |

-
- | | |
|------------------------------|-----|
| Закрепляем пройденное | 322 |
|------------------------------|-----|

- | | |
|---|-----|
| Приложение. Часто задаваемые вопросы | 347 |
| Благодарности | 359 |
| Авторы иллюстраций | 367 |