
GOOGLE DESIGN SPRINT

RJEŠAVANJE PROBLEMA I TESTIRANJE UNUTAR 5 DANA

Fedā Kulenović | @kulinba |

VIŠE NIJE DOVOLJNO
IZGRADITI ODLIČAN
PROIZVOD. **Morate**
IZGRADITI Pravi
PROIZVOD.

Jonathan Courtney

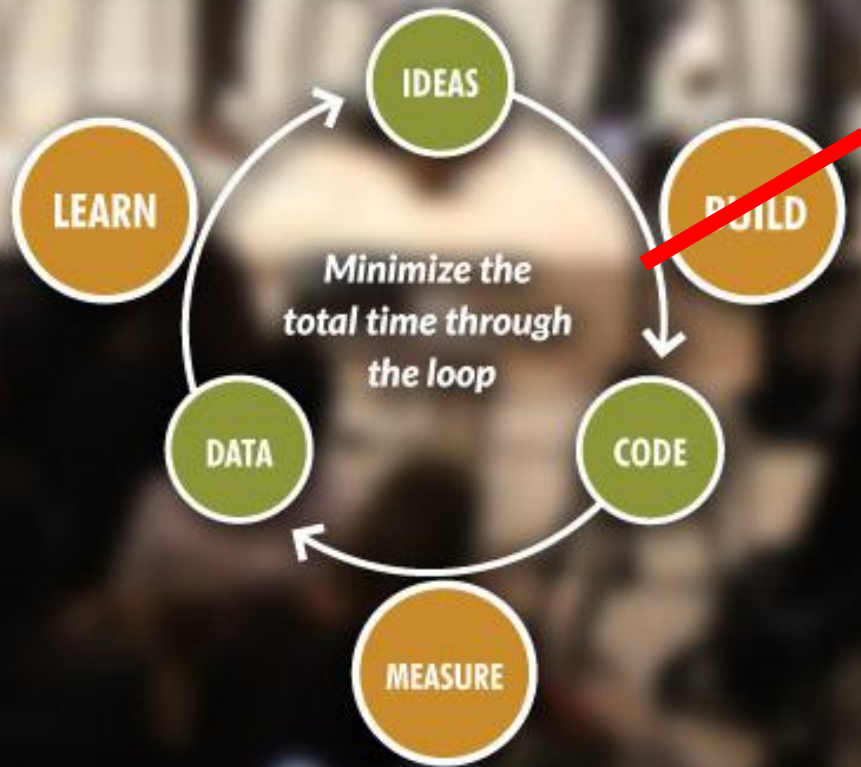
AJ&Smart

A man with a shaved head is sitting in a room filled with stacks of books. He is balancing a pencil on his nose and holding the ends with his index fingers. He is wearing a grey t-shirt with the word 'MEKANISM' printed on it. The background is a light-colored brick wall. The text 'GDJE STE VI SADA' is overlaid on the left side of the image in a white box.

GDJE STE VI SADA

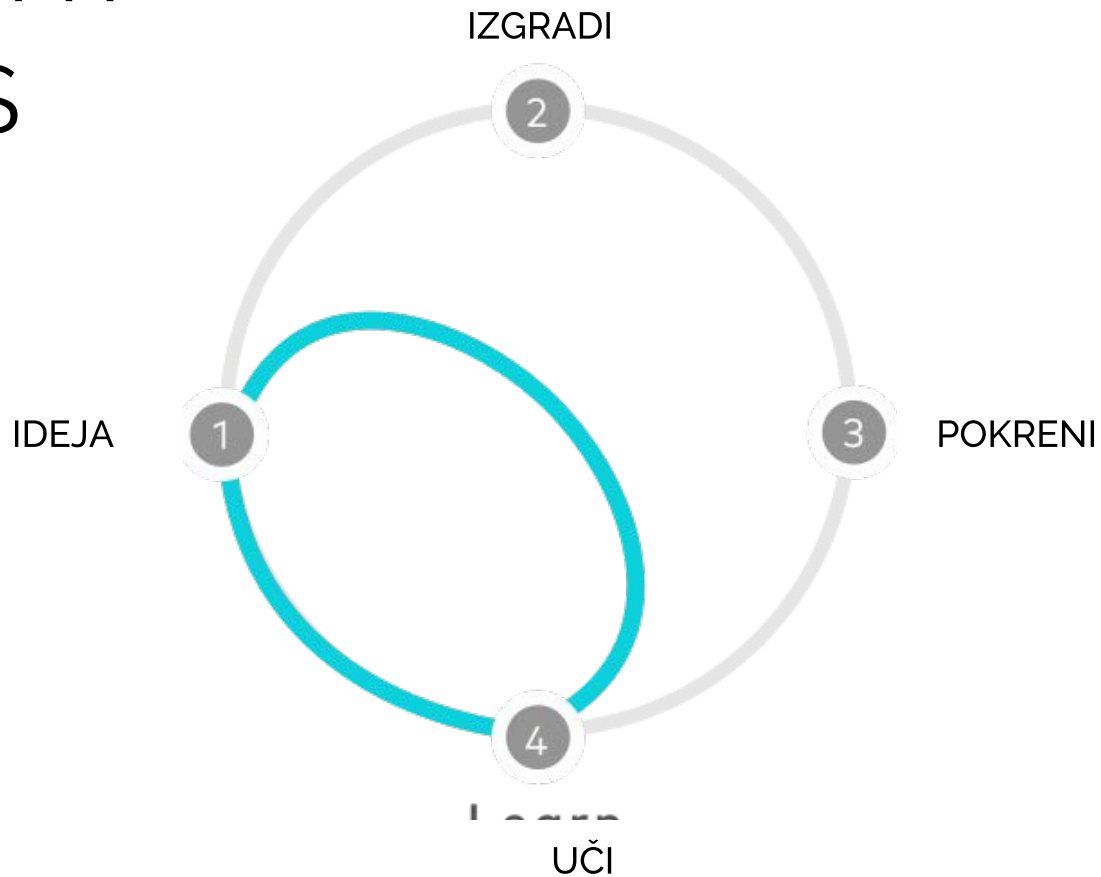
**PRAVAC U
KOJEM BI
TREBALI IĆI**






GV SPRINT PROCES

GV SPRINT PROCES





pro·to·type

/ˈprōtəˌtīp/ 

noun

noun: **prototype**; plural noun: **prototypes**

1. a first, typical or preliminary model of something, especially a machine, from which other forms are developed or copied.

"the firm is testing a prototype of the weapon"

- the archetypal example of a class of living organisms, astronomical objects, or other items.

"these objects are the prototypes of a category of rapidly spinning neutron stars"

synonyms: **original**, first example/model, **master**, **mold**, **template**, **framework**, **mock-up**, **pattern**, **sample**; **More**

- **ELECTRONICS**

a basic filter network with specified cutoff frequencies, from which other networks may be derived to obtain sharper cutoffs, constancy of characteristic impedance with frequency, etc.

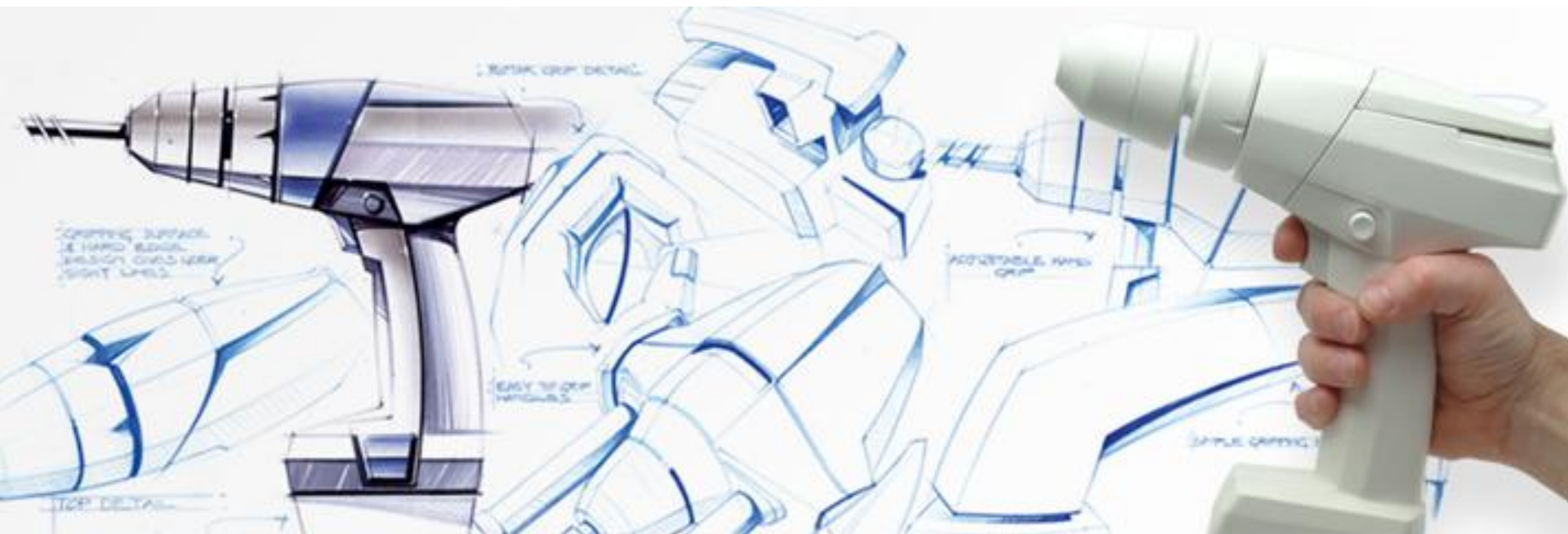
verb

verb: **prototype**; 3rd person present: **prototypes**; past tense: **prototyped**; past participle: **prototyped**; gerund or present participle: **prototyping**

1. make a prototype of (a product).

—
PROTOTIP
NIJE





PROTOTIP JE



KAKO BI SE ZAPOČEO

PROCES UČENJA

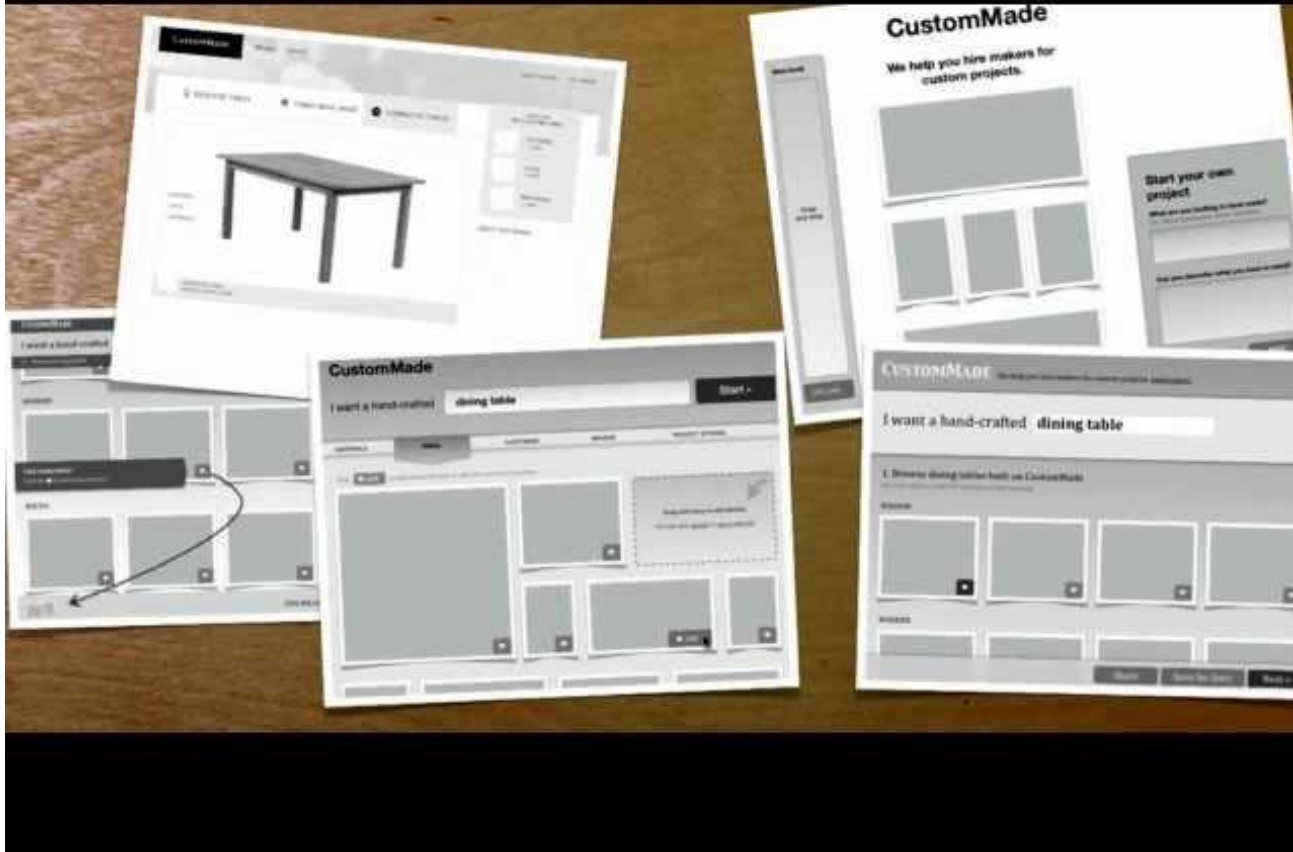
ŠTO JE PRIJE MOGUĆE

MVP RAZVOJ

UČENJE

KAKO POČETI?





PRODUCT DESIGN SPRINT

PRODUCT DESIGN SPRINT

PRIPREMA - OKUPITE POTREBNE STVARI I LJUDE.

D 1 RAZUMIJEVANJE - Uronite u problem kroz istraživanje, istraživanje konkurencije i strateške vježbe.

D2 ODVAJANJE - BRZI RAZVOJ najvećeg mogućeg broja ideja.

D3 ODLUKA - Odaberite najbolje ideje i kreirajte korisničke priče

D4 PROTOTIP - Kreirajte nešto brzo i jednostavno kako biste ga mogli predstaviti korisnicima.

D5 VALIDACIJA - Pokažite svoj prototip pravim ljudima (izvan svog kruga) i naučite

ŠTA RADI, ŠTA SE TREBA POSPJEŠITI?



U POČETKU BI...?

PITANJA ZA INSPIRACIJU

Zašto radimo ovaj projekat?

Gdje želimo biti za 6 mjeseci, godinu,
ili čak 5 godina od sada?

ZAMISLITE PERFEKTNU
BUDUĆNOST

Povratak u budućnost

Zamislite da ste otišli jednu godinu u budućnost i vaš projekat je **PROPAO**.

Šta je uzrokovalo neuspjeh?

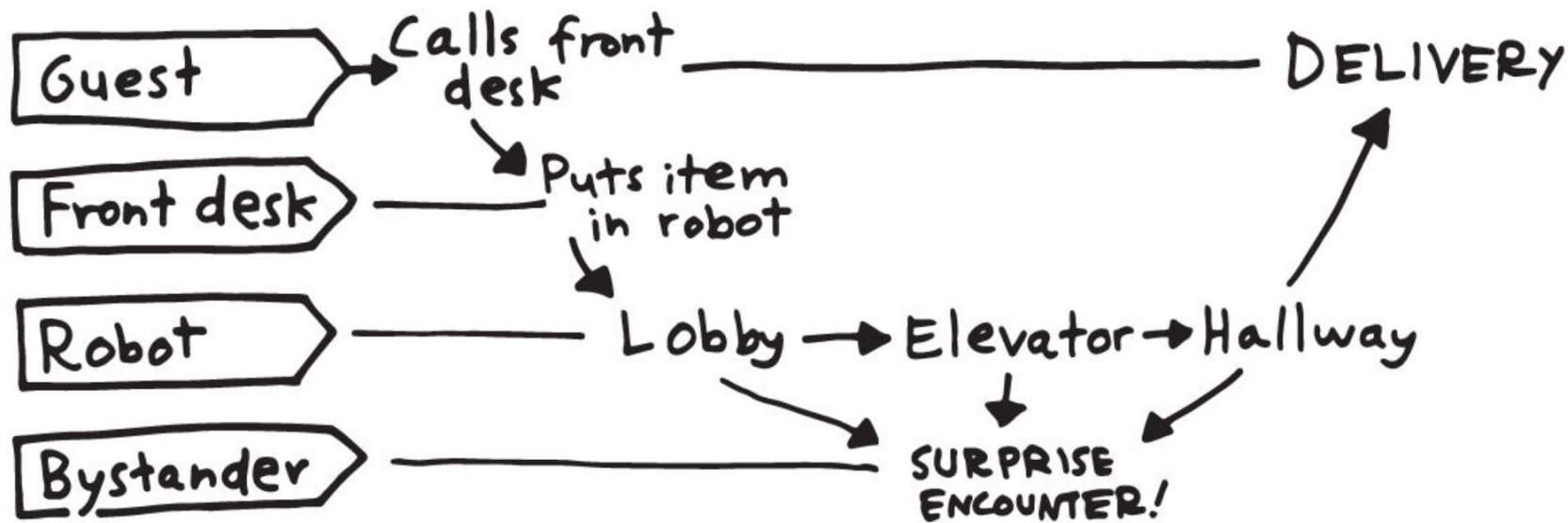
Kako je vaš cilj otišao ukrivo?

–
**Ovo su pitanja koja
vode ka rješenju i
odluci kroz sprint
proces.**

Pitanja vodilje

- Koja pitanja želimo odgovoriti u ovom sprint procesu?
 - Da bismo postigli dugoročni cilj, šta treba biti tačno?
 - Zamislite da ste otišli jednu godinu u budućnost i vaš projekat je **PROPAO**. Šta je uzrokovalo neuspjeh?
-

**Ispričajte
jednostavnu
korisničku priču puta
koji korisnik treba
proći.**



PITAJTE STRUČNJAKA/KINJU

vježba

Tim zna mnogo, ali je znanje distribuirao.

Udruživanje snaga i korištenje svog tog znanja.

EKSPERTI



Glas mušterija

Kako stvari funkcionišu? Ko razumije mehaniku vaešeg projekta?

30 minuta

CILJ: Prikupiti dodatno znanje i **POPRAVITI TABLU PROCESA**



HMW

**“Kako bismo”
pravljenje bilježaka**

KBSM/HMW

Intervju

Pravljenje bilješki

Stavite ih na zid

Organizirati bilješke u grupe

Glasanje

Korelacija odabranih sa mapom puta

ZADATAK ZA DANAS

Sanjati

Odaberite cilj vašeg sprinta

Mapirajte proces