

Opis warsztatów

Google Design Sprint - Marketplace

Cel	3
Dzień 1	3
Dzień 2	5
Dzień 3	13

Cel

Opracowanie makiety Marketplace, w którym dostępny będzie system EZD.

Dzień 1

1. Przedstawienie agendy i idei sprintu
2. Zrozumienie i zdefiniowanie problemu
3. Lightning Talks - 10 min dla każdego uczestnika - uczestniczą w nim osoby, które mają największą wiedzę o produkcie. Jeśli to możliwe, warto również wykonać wywiady z użytkownikami i je przedstawić w dyskusji.
4. Zdanie prezentujące problem, jaki chcemy rozwiązać:

XXX jest Dyrektorem Generalnym w MC, który chce zainstalować EZD, aby szybciej podejmować decyzje i zredukować ilość dokumentów w resorcie.

Przez cały dzień na małych karteczkach spisywaliśmy wszystkie pomysły i zagadnienia, które miałyby posłużyć rozwiązaniu problemu. Następnie głosowaliśmy i wybraliśmy następujące:

- Co, jeśli coś nie działa?
- Czy różni użytkownicy w danej organizacji mogą mieć różne moduły do tego samego?
- Jak zarządzamy wybranymi modułami i kto co może (instalacja, aktualizacja, usuwanie)?
- Czy użytkownik musi wchodzić do Marketplace'u?
- Zachęcenie użytkownika do korzystania z większej części modułów.

5. Wyznaczniki sukcesu

Trzy punkty, które obrazują, jakie odczucia powinny mieć osoby testujące, aby można było uznać, że prototyp jest satysfakcjonujący, że przeszedł pomyślnie testy:

- I. *coś się dzieje za nas, sklep robi coś za mnie* - rozwiązanie jest gotowe i proste do użytkowania
- II. *marketplace podpowiada, jakiego narzędzia potrzebuję* (automatyzacja)
- III. *czuję, że platforma jest dedykowana dla urzędnika* - wiem, że jestem w systemie rządowym

Dzień 2

1. Poszukiwanie i prezentowanie benchmarków dla naszego projektu (lub jego poszczególnych funkcji)

Przykłady:

Netflix - kategorie

- wybrane
- sugerowane na podst obecnych
- status pobrania przy każdym module

Pitchfork - wyszukiwanie

- po wpisaniu czegoś w wyszukiwarkę, wyniki są posortowane na kategorie

Spotify

- podpowiada na podstawie tego, co słuchają znajomi,
- wg historii przeglądania,
- podobne kategorie

Tylko.com

- dokładna dokumentacja projektu w atrakcyjnej formie
- przejrzystość czytelność
- różne formy graficzne (ruchome i statyczne)

Google.com

- wybranie na podstawie filtrowania wyników

Ikea

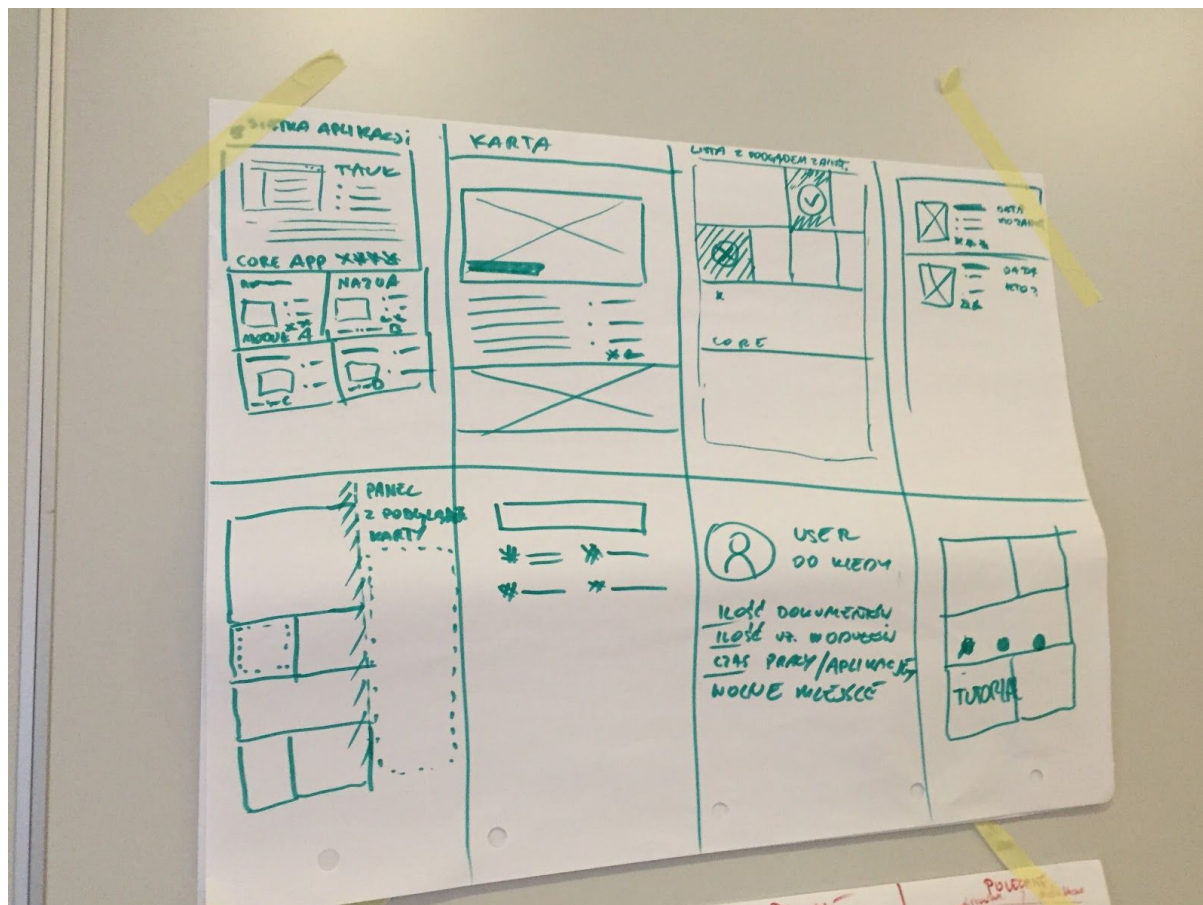
- dobra kategoryzacja

Microsoft.com

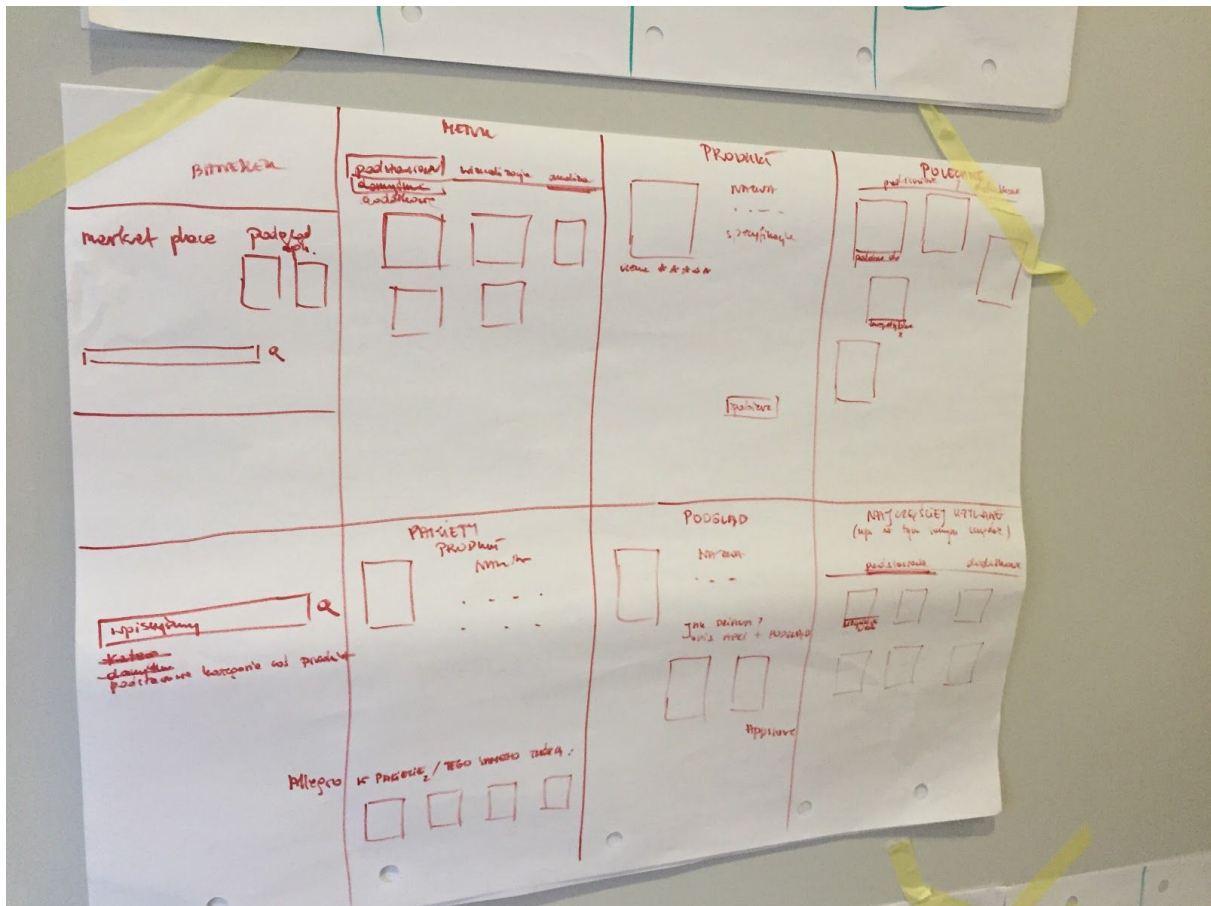
- screeny/tutoriale prezentujące funkcjonalność

2. Wypracowanie propozycji

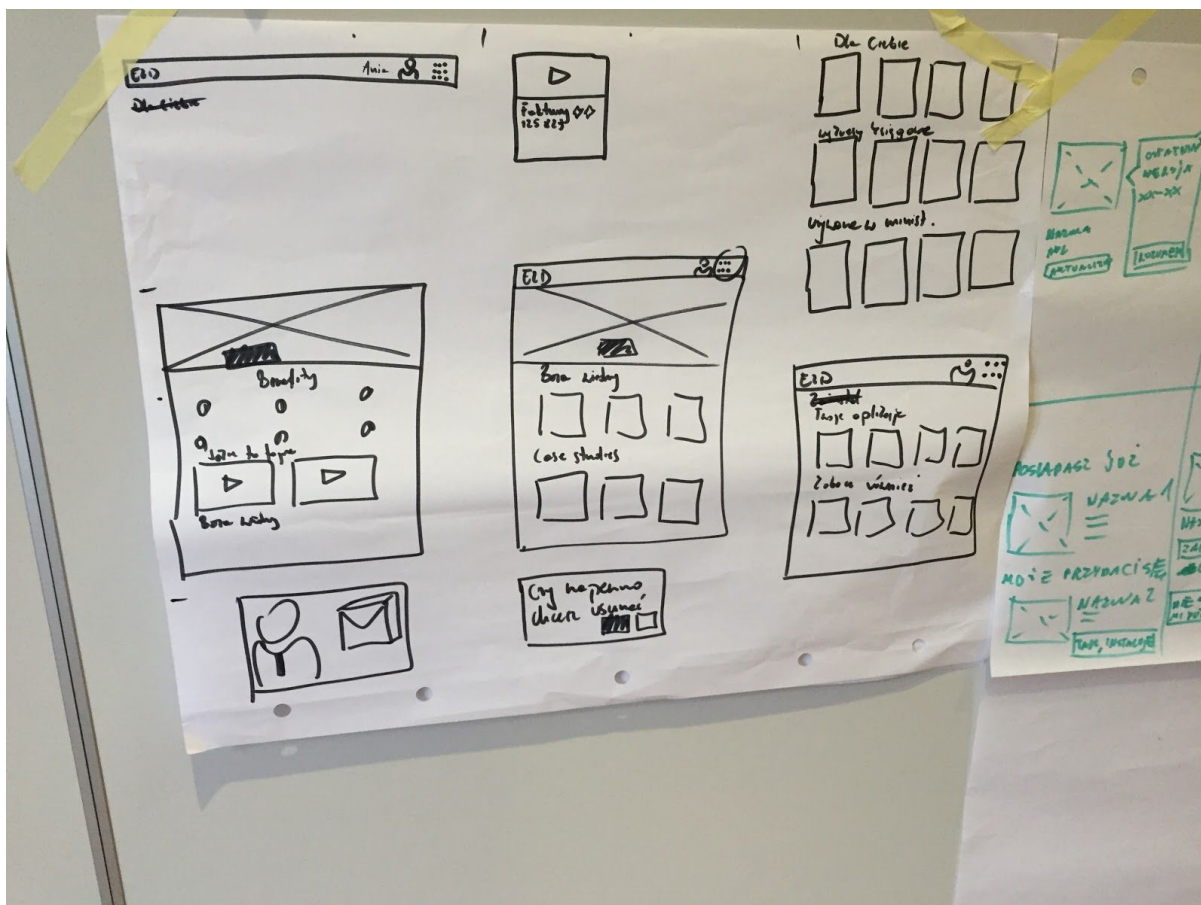
8 min na narysowanie 8 szkiców rozwiązań do poszczególnych kroków użytkownika w ścieżce. Wielką kartkę dzielimy na 8 części i w każdej z nich rysujemy po jednym rozwiązaniu. Wypracowaliśmy następujące propozycje:



- siatka aplikacji, ocena, podgląd, najważniejsze funkcjonalności
- mapa aplikacji, z których już korzystam, które są najczęściej wybierane
- wyszukiwanie po tagach
- powiększenie panelu z boku
- z poziomu listy wyboru aplikacji jest możliwość przejścia tutorialu, powinny być dostępne kursy



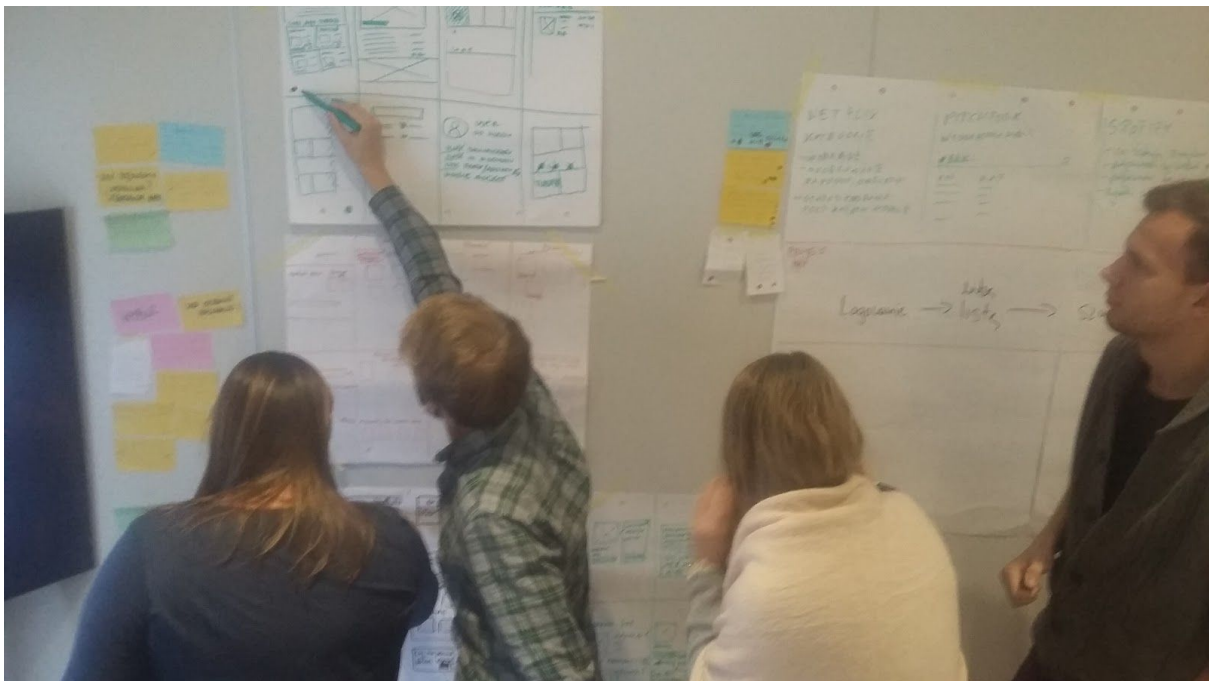
- najczęściej używane aplikacje i rekomendowane
- wyszukiwarka z kategoriami
- aplikacje podstawowe i dodatkowe
- podgląd ekranów i jak to działa
- powiązane moduły
- podsumowanie ilu użytkowników używa tej aplikacji w ramach danej instytucji



- użytkownik powinien być cały czas w ramach EZD, czyli wspólne menu sklepu i systemu
- kafel z ratingiem z podziałem na to, kto to lubi, z czego korzysta
- lista produktów skategoryzowana wg użytkowników
- opis korzyści danej funkcjonalności i baza wiedzy o danym feature + case study
- case study o module dla dyrektorów i jak to będzie działało w jego aplikacji i z czym wiąże się pobranie tego do organizacji
- elementy potwierdzenia, że chce to zainstalować



- informacja o aktualizacji
- powiadomienie, że posiadasz już podobne aplikacje
- silnik wyszukiwania - synonimy
- usuwanie pokazuje do wyboru: czy nie jest Ci potrzebna, czy potrzebuje inną podobną i tam pokazane są do wyboru lepiej oceniane
- zbieranie feedbacku po przejrzaniu aplikacji
- ekran pozwalający na aktualizację wszystkich aplikacji na jednym widoku w tabelce do zaznaczenia

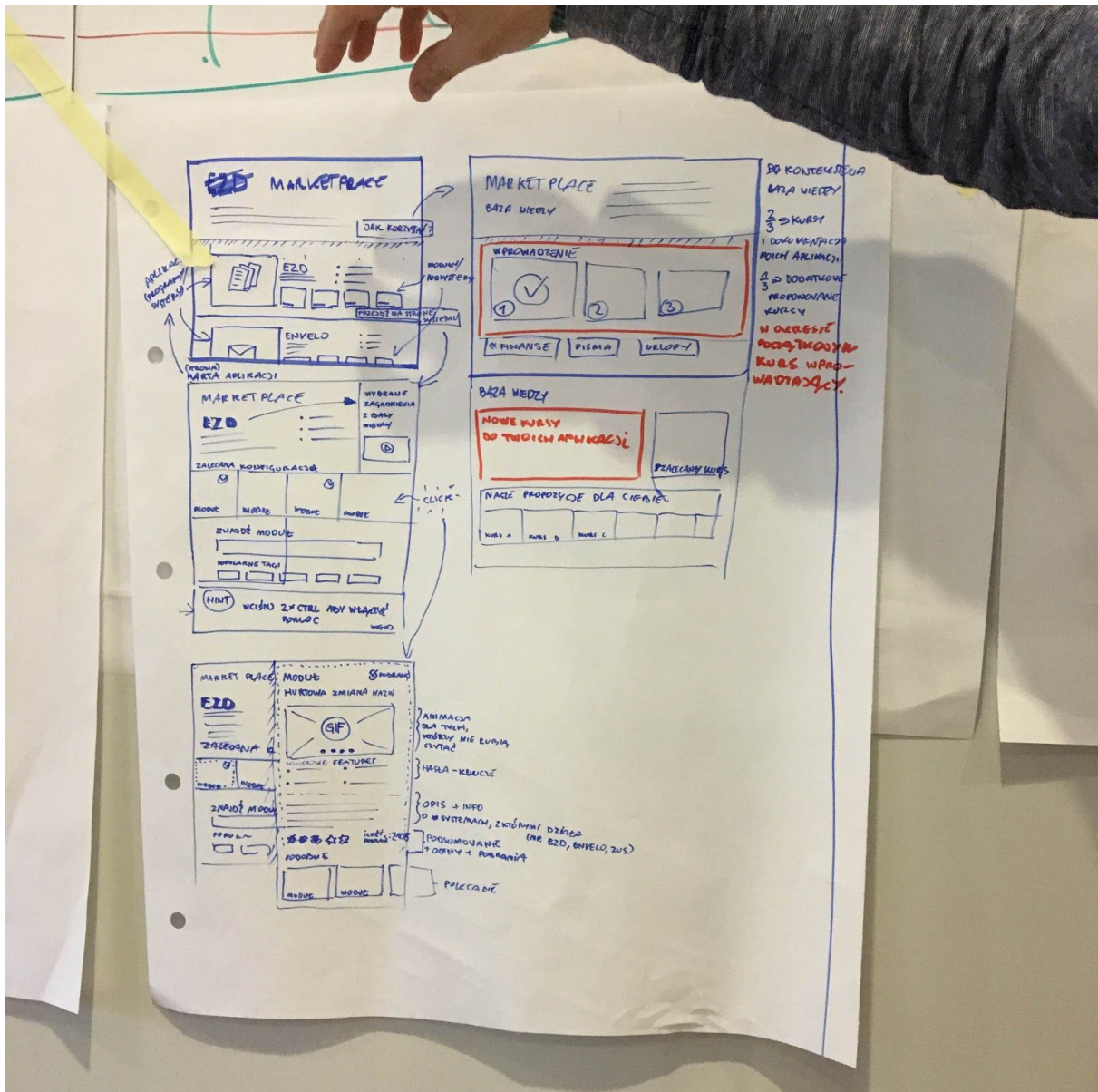


3. Wybieramy, jakie kroki chcielibyśmy naszkicować i eksplorować (wybieramy skróconą ścieżkę)

- wchodzę do marketplace
- widzę listę
- wybieram - karta produktu
- baza wiedzy

Wybrany obszar: **lista produktów - wybór - karta produktu.**

4. Szkicowanie całej ścieżki z wykorzystaniem najlepszych pomysłów i prezentacja swoich prototypów - np. https://www.youtube.com/watch?v=f_yS0isRhWE



Ogólne elementy, które projektanci chcieli podkreślić w swoich propozycjach.

- podział kategorii tylko wg profesji
- przedstawienie, które aplikacje już posiada dany urzędnik
- pierwszy widok wyszukiwarki już coś podpowiada (np tagi)
- marketplace jest podzielony na główne systemy (Envelo, RP, EZD)
- po wejściu w EZD mam one page z opisem głównych funkcjonalności
- zaznaczone moduły polecane, zaznaczone są już aplikacje, które już mam
- możliwość korzystania z klawiatury do przeglądania sklepu
- baza wiedzy - zawiera kurs wprowadzający, dający wewnętrzny certyfikat na korzystanie z systemu, popularne problemy, nowe kursy do twoich aplikacji, nasze propozycje na podstawie tego, co używasz

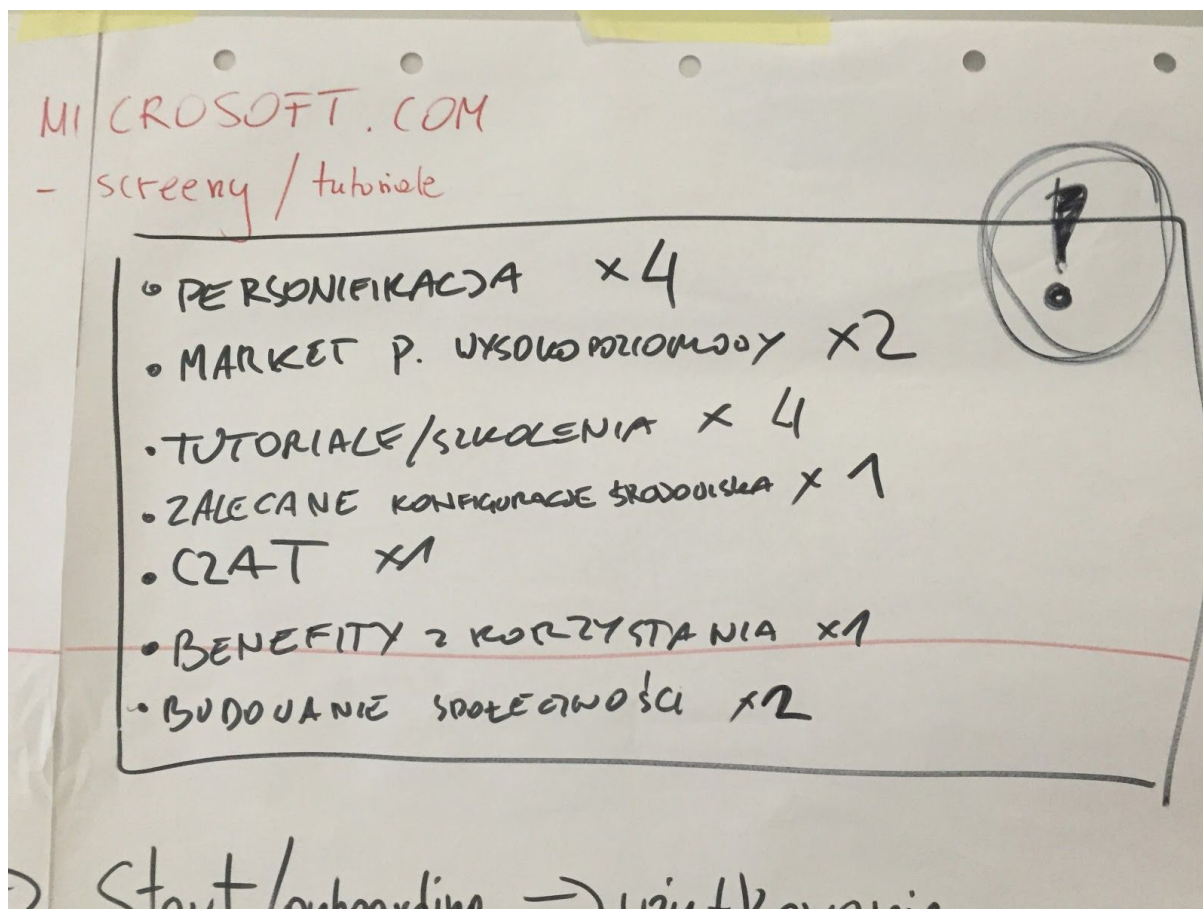
5. Kilkuminutowa dyskusja nad propozycjami.

Wyniki dyskusji:

- trzeba się odnosić do tego, co używa dany urzędnik
- trzeba mu sugerować czego potrzebuje
- na pewno przez pierwsze dwa lata instalacja i wybór aplikacji będzie po stronie wysokopoziomowych urzędników i dyrektorów - sklep indywidualny zacznie funkcjonować dopiero po zapoznaniu się z systemem i oswojeniem
- ważne jest jasne i zrozumiałe przedstawienie wysokopoziomowego marketplace
- baza wiedzy jest bardzo istotna - ma ona przyspieszyć wdrażanie EZD
- ważne jest budowanie społeczności w ramach EZD w urzędach
- ważna jest personalizacja
- dopóki nie wiemy, jakie mają być moduły i aplikacje, to ten sklep nie będzie mógł powstać

6. Wybieramy, co chcemy przetestować z użytkownikiem na testach:

- personalizacja
- marketplace wysokopoziomowy
- tutoriale i szkolenia
- zalecane konfiguracje środowiska
- livechat
- benefity z korzystania
- budowanie społeczności



8. Założenia, jakie przyjęliśmy przy budowie prototypu:

- przedstawiamy system przed zalogowaniem, co jest na początku? - musi być ekran 0
- placeholder dla wysokopoziomowego MP
- tutorial i szkolenia są bardzo ważne
- ważniejsza jest perspektywa dyrektora generalnego niż urzędnika
- każdy resort ma inną konfigurację - nie standaryzujemy wszystkich jednostek do tego core'u
- po wejściu do sklepu dyrektor instaluje core i dobiera do niego dodatkowe moduły

Storyboard

- *powinien być na tyle szczegółowy, że na jego podstawie tester jest w stanie przygotować plan testów*
- *powinien zawierać ekrany rozrysowane*
- *najlepiej zacząć od ogółu do szczegółu*

Dzień 3

1. Praca nad prototypem do testów
Efekt: http://3hi1pg.axshare.com/#g=1&p=1_0_strona_glowna
2. Testy z użytkownikami





3. Podsumowanie

Po testach przechodzimy do podsumowania, określamy główne wnioski i elementy do poprawy.

Wady prototypu:

- nie wiadomo, czego dotyczą filmiki w bazie wiedzy
- nie widać, że strona jest scrollowana
- prototyp wskazuje, że strona jest dla wszystkich urzędników, a nie tylko tych wyższego szczebla
- zbyt mało informacji o samym EZD
- niezrozumiałe nazwy przycisków
- nie ma wyszukiwarki
- brak informacji o tym, jak skonfigurować system w swojej organizacji
- brak jasnego podziału funkcjonalności na kategorie
- brak demo systemu do sprawdzenia jak działa
- brakuje informacji technicznych o instalacji dla całego departamentu

Zalety prototypu:

- wstawienie filmików instruktażowych
- strona jest przejrzysta
- rekomendacja Pani prezes + lista instytucji korzystających - jako oznaka bezpieczeństwa budująca wiarygodność systemu
- rekomendowane moduły dla danego typu instytucji

Ściana po warsztatach:

