

MACIŅA PIEMĒRS PARAUGS

IZPĒTI

UZDEVUMS

1

1. Veidojiet pārus: intervētājs un intervējamais, kurš uzņemas potenciālā klienta lomu. Pavadiet dažas minūtes, mēģinot iejusties klienta lomā.
2. Potenciālā klienta lomas tēlotājs paņem savu maku, un intervētājs sāk to apspriest, uzdodot jautājumus (piemēram, "Vai jūs lietojat citu maku, kad ceļojat?"; "Ko Jūs no maciņa visbiežāk izņemat?").
3. Pēc tam jūs maināties lomām un izspēlējat visu atkārtoti.

DEFINĒ

UZDEVUMS

2

Kad esi sapratis klienta vērtējumu par savu maku, pieraksti secinājumus.

1. Vispirms apkopo visus savus atklājumus (vajadzības, trūkumus, vēlmes utt.).
2. Visbeidzot formulē noslēguma secinājumu. Secinājuma struktūras piemērs: "Manam klientam ir nepieciešams veids kā ... [kas lietotājam ir nepieciešams?] ... Tādā veidā tas viņam radīs ... [radītā ietekme/emocijas] ... [jo] ... [pamatojums kādēļ]."

ATTĪSTI IDEJU

UZDEVUMS

3

1. Visi izdomā dažus piemērus par to, kā varētu izskatīties jaunais maciņš, tie var būt fiziski vai digitāli piemēri. Vispirms īsu brīdi katrs pārdomā idejas individuāli, pēc tam visi apmainās ar idejām ar citiem un tādejādi papildina savas idejas.

PROTOTIPĒ UN TESTĒ

UZDEVUMS

4

1. Mēģini izveidot savas idejas prototipu. Prototipam nav jābūt līdz galam izstrādātam un perfektam, galvenais, lai top skaidra ideja.
2. Parādi savu prototipu kādam, kurš nebija iesaistīts izstrādes procesā. Novēro un klausies, ko viņi saka par Tavu ideju. Ir svarīgi, lai Tu neko nepaskaidrotu.
3. Parasti nākamajā solī Tu izmantotu atsauksmes, lai optimizētu savu ideju un prototipu. Tomēr, lai izprastu procesu, šajā reizē vari izlaist šo soli.