

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт дистанционного образования

УТВЕРЖДЕНО:
директор ИДО-проректор по
развитию дополнительного
образования
М.О. Шепель

Оценочные материалы по дисциплине

Введение в продуктовый подход

по направлению подготовки

09.04.03 Прикладная информатика

Направленность (профиль) подготовки / специализация:
«Дизайн и развитие цифрового продукта»

Форма обучения
Очная

Квалификация
Магистр

Год приема
2024

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
А.В. Кудинов

Председатель Объединенного
административно-методического
Совета ИДО
С.Б. Велединская

Томск – 2024

1. Компетенции и индикаторы их достижения, проверяемые данными оценочными материалами

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

- УК-6 – способность определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки;
- ОПК-1 – способность самостоятельно приобретать, развивать и применять математические, естественнонаучные, социально-экономические и профессиональные знания для решения нестандартных задач, в том числе в новой или незнакомой среде и в междисциплинарном контексте;
- ПК-1 – способность управлять портфелем ИТ-продуктов и подразделениями управления ИТ-продуктами.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

- ИУК-6.1 – Разрабатывает стратегию личностного и профессионального развития на основе соотнесения собственных целей и возможностей с развитием избранной сферы профессиональной деятельности
- ИОПК-1.1 – Владеет фундаментальными математическими, естественнонаучными, социально-экономическими и профессиональными понятиями в контексте решения задач в области информационных технологий
- ИОПК-1.2 – Определяет взаимосвязи, закономерности, обобщает, абстрагирует фундаментальные модели, законы, методики для решения нестандартных задач, в том числе в новой или незнакомой среде и в междисциплинарном контексте
- ИПК-1.4 – Обеспечивает командообразование и управление подразделениями

2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания

Текущий контроль по дисциплине проводится путем проведения тестов по лекционному материалу (включены в электронный учебник) и оценки самостоятельного проекта студента.

Примеры тестов текущего контроля

ИУК-6.1 – Разрабатывает стратегию личностного и профессионального развития на основе соотнесения собственных целей и возможностей с развитием избранной сферы профессиональной деятельности

1) Пример вопроса с множественным выбором

Представьте, что Вы вместе с командой разрабатываете сервис бронирования авиабилетов. В каких случаях для решения задачи необходимо выдвигать гипотезы?

- Нужно добавить форму обратной связи на экране успешной покупки.

Неверный ответ. Фидбек на платформе: В этом случае возможно обсуждение приоритета задачи и уточнение технических деталей, но сама идея уже готова, требуется только реализация. Отличить конкретную техническую задачу можно по тому, указано ли в качестве цели достижение какой-то метрики (например,

повысить коэффициент удержания) или просто указано предметно: нужно внедрить какую-то функцию.

- Нужно найти способ облегчить пользователю выбор аэропорта назначения. Мы считаем, что так пользователи будут покупать больше билетов по некоторым направлениям.

Верный ответ. Фидбек на платформе: Как именно облегчать выбор, пока непонятно. Определённо требуется генерация гипотез по способу достижения цели.

- Разработчики сообщили, что у сервиса временно нет возможности предложить пользователю выбор места в самолёте при бронировании. Нужно исправить сценарий использования, пока возможность не будет восстановлена.

Неверный ответ. Фидбек на платформе: Звучит как техническая задача, не требующая генерации гипотез. Да, возможны варианты в изменении сценария, но требуются более простые действия. Поскольку задача звучит как «убрать функцию выбора при бронировании», успешность решения легко определить по тому, исчезла эта возможность на сайте или нет.

- Аналитика показывает, что клиенты больше всего времени проводят на странице выбора мест в салоне самолёта. Несколько интервью и юзабилити-тестов показали, что клиентам неудобно заполнять форму выбора. Необходимо подумать над дизайном и сократить время на бронирование мест.

Верный ответ. Фидбек на платформе: Да, похоже, что это повод для перечня гипотез. У нас есть проблема в том, что клиенты подвисают на странице выбора мест. Метрика, которую нужно улучшить, — время бронирования. И всего этого нужно достичь с помощью дизайна. В этой ситуации корректно предложить несколько вариантов улучшений, каждый из которых и будет гипотезой по решению проблемы.

2) Пример вопроса с одиночным выбором

Переходим к следующей истории. Представьте: Вам, как продуктовому дизайнеру поставлена задача подготовить макет статьи для образовательной платформы. Требования к разделу описаны, а за контентом необходимо обратиться в редакцию.

Что скажете: нужна ли здесь декомпозиция?

- Всё хорошо, можно планировать работу.

Неверный ответ. Фидбек на платформе: Если член продуктовой команды не может выполнить задачу самостоятельно и для её решения нужно обратиться к другому специалисту, то эта задача недостаточно декомпозирована.

- Задача недостаточно декомпозирована.

Верный ответ. Фидбек на платформе: Для более продуктивной работы эту задачу стоит разбить на две. Одна — редактору на проработку контента, вторая — дизайнеру.

ИОПК-1.1 – Владеет фундаментальными математическими, естественнонаучными, социально-экономическими и профессиональными понятиями в контексте решения задач в области информационных технологий

1) Пример вопроса с одиночным выбором

Выберите корректное определение бэклога.

- Бэклог продукта — это список новых функций продукта, после реализации которых проект будет завершён.

Неверный ответ. Фидбек на платформе: Ошибочка, и не одна. В бэклоге встречаются не только фичи, но и другие виды работ. Бэклог постоянно обновляется, а продукт постоянно совершенствуется. В этом ответе произошло смешение понятий «продукт» и «проект».

- Бэклог продукта — это упорядоченный и постоянно обновляемый список всего, что планируется сделать для создания и улучшения продукта.

Верный ответ. Фидбек на платформе: Это правильный ответ! Бэклог постоянно пополняется, а продукт постоянно совершенствуется. Идеи по развитию продукта приходят со временем.

2) Пример вопроса с множественным выбором

Отметьте названия задач, которые сформулированы **НЕ** вполне корректно.

- Ускорить скорость загрузки карточки товара в два раза.

Неверный ответ. Фидбек на платформе: Здесь с названием всё в порядке: цель ясна, объект понятен, а сама формулировка лаконична.

- Поиск на странице проектов.

Верный ответ. Фидбек на платформе: С этой задачей хорошо бы поработать, потому что из описания совершенно не ясна цель. Нужно добавить функцию на указанной странице? Или в работе этой функции есть ошибки? Если название задачи вызывает вопросы, то это плохое название.

- Почему при выборе элемента не обновляется список?

Верный ответ. Фидбек на платформе: Название-вопрос не вписывается в правила. Это плохая практика. Непонятно, где и какой элемент нужно выбирать, какой список не обновляется. Задача должна быть ответом, что делать дальше, а такая формулировка вызовет недоумение и необходимость задавать уточняющие вопросы.

- Добавить на страницу заказов фильтр по дате.

Неверный ответ. Фидбек на платформе: Название корректное. Понятно, над чем поработать и что необходимо сделать.

ИОПК-1.2 – Определяет взаимосвязи, закономерности, обобщает, абстрагирует фундаментальные модели, законы, методики для решения нестандартных задач, в том числе в новой или незнакомой среде и в междисциплинарном контексте

1) Пример вопроса на соотнесение

Мы написали несколько потенциальных задач из бэклога. Вам нужно определить, что это: пользовательская история, фича или ошибка.

- Я как пользователь приложения, хочу видеть на карте ближайшие велопарковки, чтобы точно знать, где я могу оставить велосипед.

Правильный ответ: пользовательская история. Фидбек на платформе: Да, это пользовательская история. Есть взгляд со стороны пользователя, его потребность и польза от новой фичи.

- Реализовать автосохранение введённого текста заявки.

Правильный ответ: фича. Фидбек на платформе: Верно, это фича. Команда продукта точно знает, что нужно сделать. Остаётся только взять в работу и реализовать.

- Не загружается фотография при перетаскивании её в зону загрузки.

Правильный ответ: ошибка. Фидбек на платформе: Точно, это ошибка. Что-то сломалось в продукте, и это необходимо починить.

- Добавить возможность одновременного редактирования документа несколькими пользователями.

Правильный ответ: фича. Фидбек на платформе: Да, это явно фича. В продукте явно недостаёт функциональности.

2) Пример вопроса с множественным выбором

Давайте попробуем разобрать историю.

«Как маркетолог я хочу добавить на лендинг пять форм захвата с кнопкой “Купить”, чтобы увеличить количество взаимодействий и повысить конверсию»

Какие проблемы Вы тут видите?

- Нельзя писать пользовательскую историю от лица маркетолога: он не пользователь.

Неверный ответ. Фидбек на платформе: Не совсем. На самом деле маркетолог — заинтересованная сторона и влияет на развитие продукта. Поэтому он такой же пользователь со своими задачами и выгодой от продукта.

- Абстрактный и неизмеримый результат. Например, непонятно, что такое «повысить конверсию».

Верный ответ. Фидбек на платформе: Верно. Конверсию можно повышать различными способами, и не всегда формы на неё влияют. Так же и с количеством взаимодействий: непонятно, зачем и что это даст бизнесу.

- Непонятно, что должно произойти после нажатия кнопки.

Верный ответ. Фидбек на платформе: Верно, это ошибка. История должна отражать сценарий использования, поэтому лучше написать, что произойдёт после нажатия.

- В истории описано дизайнерское решение, а не решение задачи пользователя.

Верный ответ. Фидбек на платформе: Правильно. Маркетологу важно сосредоточиться не на количестве форм, которые будут на лендинге, а на общей пользе от того продукта, который рекламирует лендинг.

ИПК-1.4 – Обеспечивает командообразование и управление подразделениями

1) Пример вопроса с множественным выбором

Отметьте тех, кто может добавлять задачи в бэклог.

- Владелец продукта

Верный ответ. Фидбек на платформе: Да! Как мы и говорили, это главный смотритель за бэклогом.

- Продуктовый дизайнер

Верный ответ. Фидбек на платформе: Верно! Это может быть и большое предложение по новому функционалу, и небольшие задачки по изменению отдельных элементов дизайна.

- Бизнес-аналитик

Верный ответ. Фидбек на платформе: Да, аналитик — часть продуктовой команды. Он вправе предлагать задачи в бэклог.

- Аудитор

Неверный ответ. Фидбек на платформе: Нет. Обычно аудитор — внешний сотрудник. Он проверяет корректность процессов компании. Напрямую на продукт он не влияет, поэтому и не может быть источником новых задач.

- Разработчик

Верный ответ. Фидбек на платформе: Разумеется! Разработчики добавляют задачи, связанные с технической стороной продукта.

- Тестировщик

Верный ответ. Фидбек на платформе: Ещё как может! Если тестировщик находит ошибку, он добавляет в бэклог задачу.

2) Пример вопроса с одиночным выбором

Команда планирует взять в работу User Story: «Я, как клиент сервиса регистрации бизнеса, хочу иметь возможность на последнем шаге проверить подготовленные документы, чтобы быть уверенным в корректности их оформления».

Нужна ли ей декомпозиция?

- Эта история не требует декомпозиции.

Неверный ответ. Фидбек на платформе: Это история (User Story), а все истории нуждаются в декомпозиции.

- Эта история нуждается в декомпозиции.

Верный ответ. Фидбек на платформе: Всегда разбиваем истории на задачи. Над решением истории работает целая команда, а значит, каждый член команды должен получить конкретную задачу.

3. Оценочные материалы итогового контроля (промежуточной аттестации) и критерии оценивания

Студент получает **зачет** по результатам одного выполненного проекта – определения наиболее приоритетных пользовательских историй в бэклоге. Завершенный и положительно оцененный преподавателем проект является основанием для получения зачета.

Пример самостоятельного проекта: необходимо провести изучение продукта для последующего решения задач, поставленных заказчиком в брифе.

Бриф: Вам предстоит изучить бэклог Лавки, составить пользовательские истории, а затем ранжировать их по приоритету. Результатом Вашей работы будет список из трёх пользовательских историй, одну из которых Вы аргументированно предложите взять в работу команде Лавки.

Яндекс Лавка — это сервис быстрой доставки продуктов, который был разработан с целью облегчить повседневную жизнь пользователей, предоставляя им возможность получать свежие продукты и товары первой необходимости в кратчайшие сроки. Основной акцент сделан на скорость доставки, удобство интерфейса и широкий ассортимент товаров.

Яндекс Лавка выделяется благодаря своей уникальной бизнес-модели, которая сочетает элементы электронной коммерции и логистики. Сервис автоматизирует процесс заказа и доставки, используя современные технологии, такие как машинное обучение для оптимизации маршрутов и прогнозирования спроса. Это позволяет пользователям получать заказы в течение короткого времени, зачастую в течение 10-15 минут, что делает его идеальным решением для занятых городских жителей.

Кроме того, Яндекс Лавка активно работает над улучшением пользовательского опыта, предлагая персонализированные рекомендации, удобные способы оплаты и возможность отслеживания статуса заказа в реальном времени. Все это способствует созданию лояльной аудитории и обеспечивает устойчивый рост и развитие сервиса на рынке.

Как и в большинстве продуктов, в Яндекс Лавке есть над чем поработать — не все боли пользователей закрыты. Сейчас команде нужно расставить приоритеты и решить, какие задачи стоит взять в работу в ближайший спринт.

О формате работы. Это задание выполняется индивидуально. В конце задания есть фрейм с чек-листом, с помощью которого ты сможешь проверить свою работу на соответствие критериям задачи перед отправкой на ревью.

Алгоритм выполнения задания:

Знакомство с задачей. Сначала изучите задачу самостоятельно. Это поможет Вам лучше ориентироваться на воркшопе.

Воркшоп. Работа с бэклогом и исследование. Присоединяйтесь к воркшопу. На нём Вы спланируете работу, которая поможет лучше понять проблемы пользователей Лавки и дополнить бэклог новыми User Stories.

Работа с бэклогом. Дополните бэклог новыми User stories, опираясь на инсайты и выводы, сделанные в ходе изучения продукта. Если останется время, провалидируйте существующий бэклог Лавки и отметьте задачи, для которых планируете организовать скоринг.

Воркшоп. Скоринг и груминг (PBR). Приходите на воркшоп по скорингу и грумингу. Воркшоп будет состоять из двух частей. В первой Вы сможете сопоставить сложность, влияние (импакт) и уверенность историй, а во второй — декомпозировать наиболее приоритетные истории и оценить их трудоёмкость.

Выбор User Stories для реализации. Определите, какую историю Вы рекомендуете взять в реализацию команде Лавки.

Ревью. Отправьте задание на ревью.

При оценке проекта будут учитываться следующие критерии из этапов исследования:

User Stories

Что проверяется:

- На основе выводов и инсайтов собрано не менее 5 User Stories.

- Использована корректная структура шаблона для формулирования историй.
- В структуре историй обозначена роль пользователя.

Скоринг

Что проверяется:

- Проведён скоринг не менее 5 User Stories.
- Каждой истории присвоен балл.
- Введена шкала для оценки, оценены влияние, лёгкость реализации, уверенность.
- Составлен рейтинг историй — от более высокой оценки к более низкой.
- Прикреплён файл PDF или скриншот таблицы со списком историй.

Груминг

Что проверяется:

- Декомпозировано не менее трёх историй из верхушки рейтинга. Проведён груминг.
- Прикреплён файл PDF или скриншот с результатами груминга трёх самых рейтинговых историй.

Аргументация

Что проверяется:

- Выбрана одна история для реализации.
- Есть обоснование выбора в свободной форме.

Как выставляется оценка

Оценка по дисциплине выставляется путем складывания баллов, полученных за каждый критерий, указанный выше:

- «Отлично» — 7–8 баллов,
- «Хорошо» — 5–6 баллов,
- «Удовлетворительно» — 4 балла,
- «Неудовлетворительно» — если по любому из критериев получен 0.

Проект засчитывается или не засчитывается в соответствии с критериями и требованиями к оцениванию. Итоговый зачет по дисциплине выставляется на основании сдачи самостоятельного проекта с обязательным соблюдением в нем указанных критериев. Несданный самостоятельный проект определяется оценкой “незачтено”.

4. Оценочные материалы для проверки остаточных знаний (сформированности компетенций)

- УК-6 – способность определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки;
- ОПК-1 – способность самостоятельно приобретать, развивать и применять математические, естественнонаучные, социально-экономические и профессиональные знания для решения нестандартных задач, в том числе в новой или незнакомой среде и в междисциплинарном контексте;
- ПК-1 – способность управлять портфелем ИТ-продуктов и подразделениями управления ИТ-продуктами.

Остаточные знания по дисциплине можно проверить путем выполнения студентами задания, аналогичного самостоятельному проекту дисциплины.

Пример брифа:

Teamcheck — инструмент планирования задач, то есть с его помощью пользователи ставят и отслеживают личные задачи. Фишка Teamcheck — в синхронизации с командой. Пользователи видят задачи любого тиммейта, могут ставить им лайки, оставлять комментарии и даже предлагать задачи от себя. С помощью Teamcheck команды оптимизируют рабочие процессы и не сваливаются в микроменеджмент.

Ещё пользователи Teamcheck могут отмечать своё эмоциональное состояние в конце дня. Оно выражается в количестве сердечек: от одного до пяти. Как и задачи, их видят все участники команды. Как говорят сами ребята из Teamcheck: «Всё в одном рабочем пространстве: успехи, коллеги и самочувствие».

Инструмент уже используют в YouDo и Tele2. Да и команда нашего курса каждый день открывает Teamcheck — нам нравится поддерживать друг друга.

Как и в большинстве продуктов, в Teamcheck есть над чем поработать — не все боли пользователей закрыты. Сейчас команде нужно расставить приоритеты и решить, какие задачи стоит взять в работу в ближайший спринт.

О формате работы. Задание Вы будете выполнять в команде — как в реальной работе. Куратор распределит студентов на группы и напишет состав каждой команды. Этот опыт поможет Вам прокачать навыки коммуникации и коллаборации, которые очень важны при работе в продуктовой команде. В конце задания есть фрейм с чек-листом, с помощью которого Вы сможете проверить свою работу на соответствие критериям задачи перед отправкой на ревью.

Что нужно сделать:

Задача Вашей команды в этом спринте – определить 3 наиболее приоритетных провалидированных бэклог-items. Чтобы найти решение, Вам нужно погрузиться в продукт, провести исследование, чтобы узнать, как пользователи работают с таск-трекерами, и понять, с какими проблемами они сталкиваются. Далее от Вас потребуется изучить и дополнить бэклог Teamcheck, а затем провести скоринг и груминг. В результате Вы сможете выявить наиболее приоритетные истории, а затем выбрать одну и порекомендовать её команде Teamcheck.

Это действующий продукт, поэтому часть артефактов Вы получаете из первых рук, то есть непосредственно от Teamcheck.

Информация о разработчиках

Спасская Ксения Максимовна, разработчик трека «Продакт-менеджмент», руководитель продуктового кластера и продуктовый ментор