

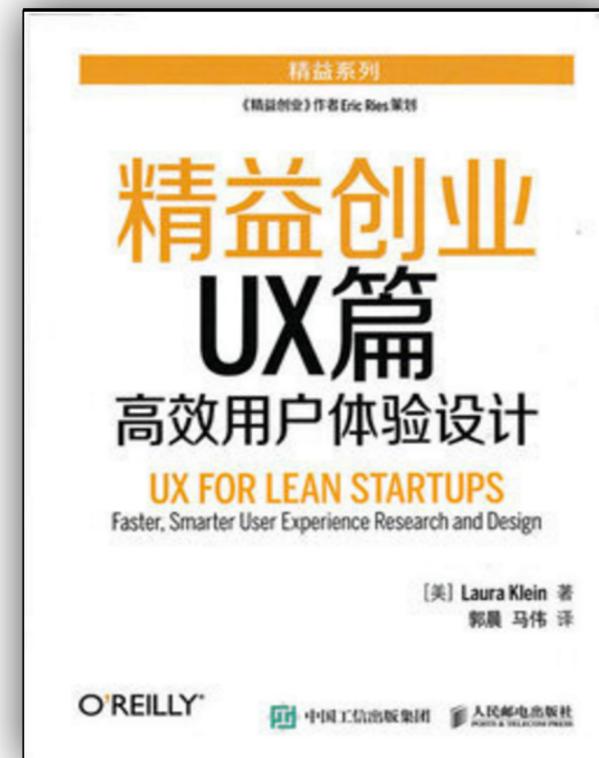
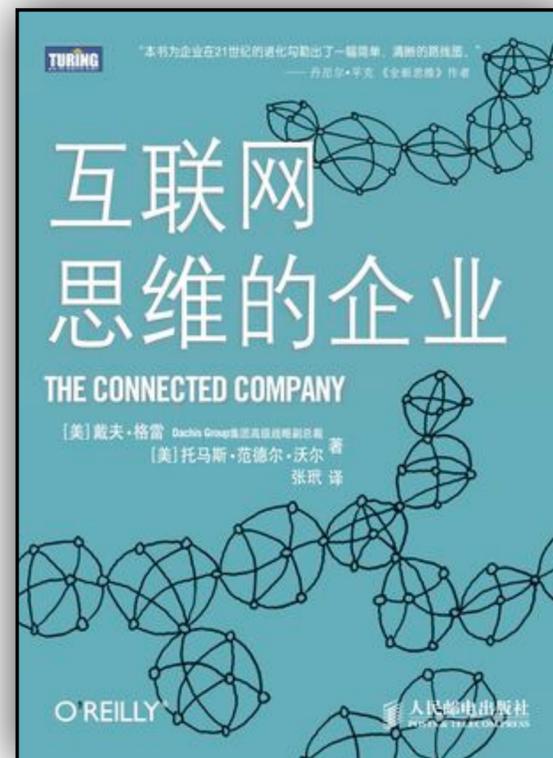
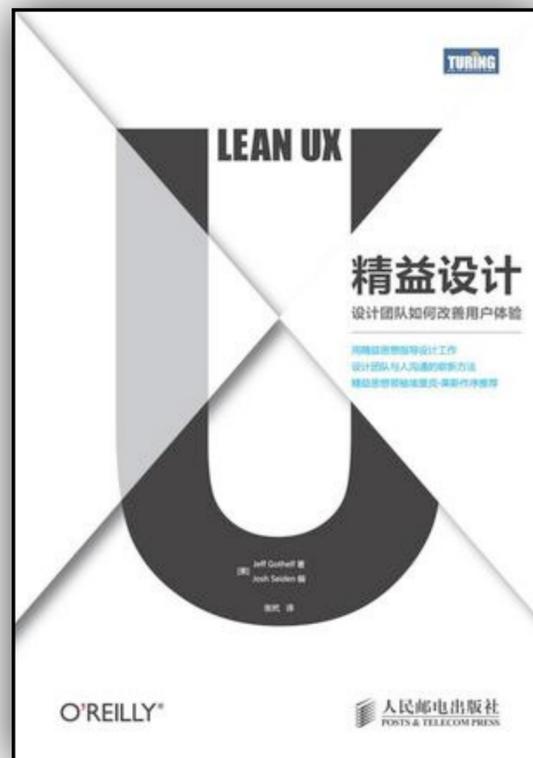
精益产品创新设计

ThoughtWorks XD 郭晨

JUN 2017

精益社区

ThoughtWorks 的设计师们撰写和翻译了多本设计相关著作，而且也是 IxDC、UXPA 等行业协会的常客。



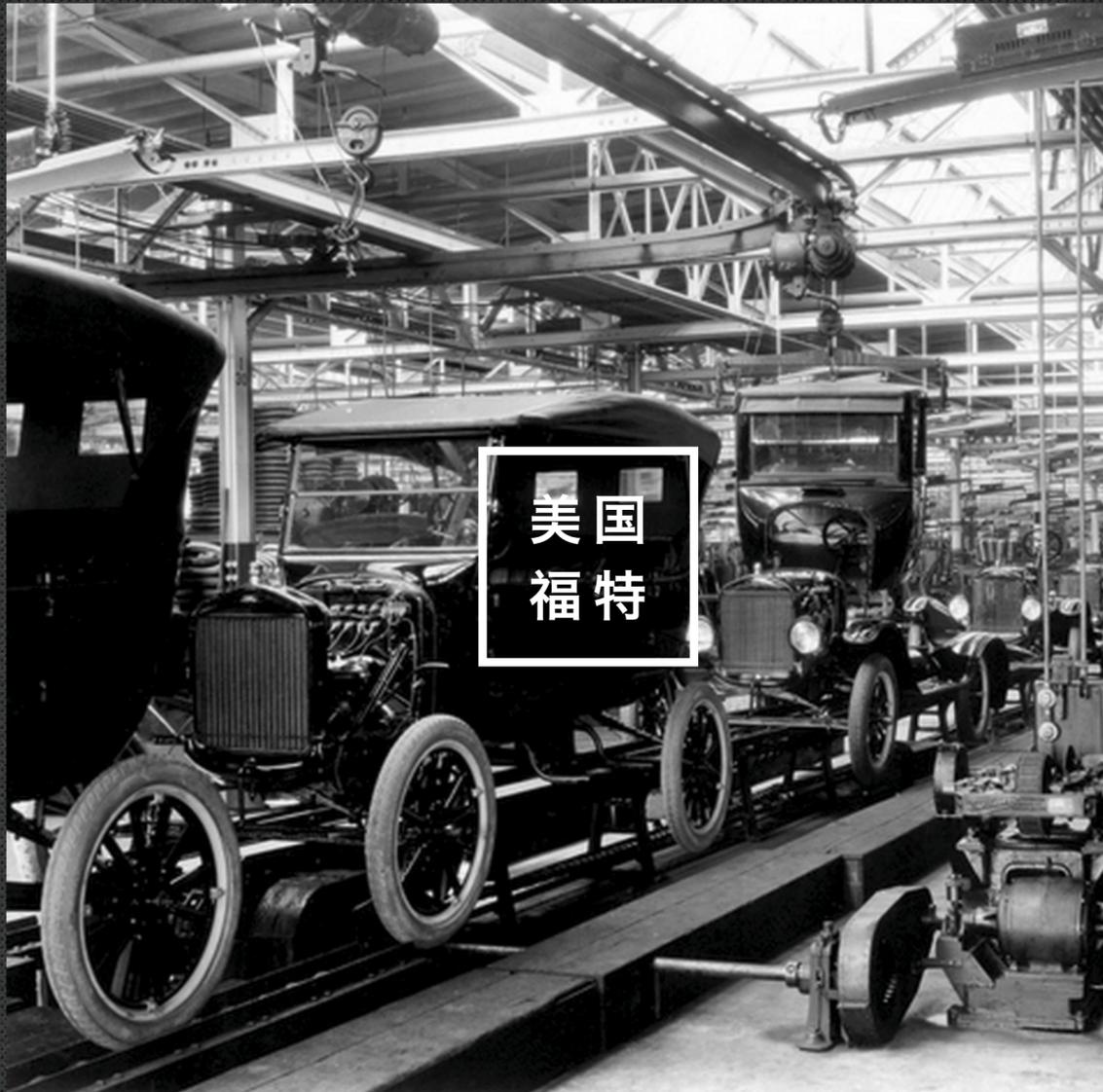
Agenda

- 精益创业概述
- 精益画布
- 传统设计与精益产品创新设计
- 精益设计成功实践

精益创业



创新为什么不工作？



大批量、标准化



小批量、多品种

精益创业的根基是什么？



2006年开始的非洲旋转游戏水泵计划 (PlayPump)



\$70,000,000

募集超过7000万美元的资金

\$14,000 4,000

造价14000美元

计划建造4000座旋转水泵

100,000,000

满足全非1亿人的饮水要求

27

四千台水泵上需要8个孩子每天
转上27个小时

[http://www.guardian.co.uk/
commentisfree/2009/nov/24/africa-
charity-water-pumps-roundabouts](http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2009/nov/24/africa-charity-water-pumps-roundabouts)

3年

从第一笔6000万美元合作计划
到出现质疑

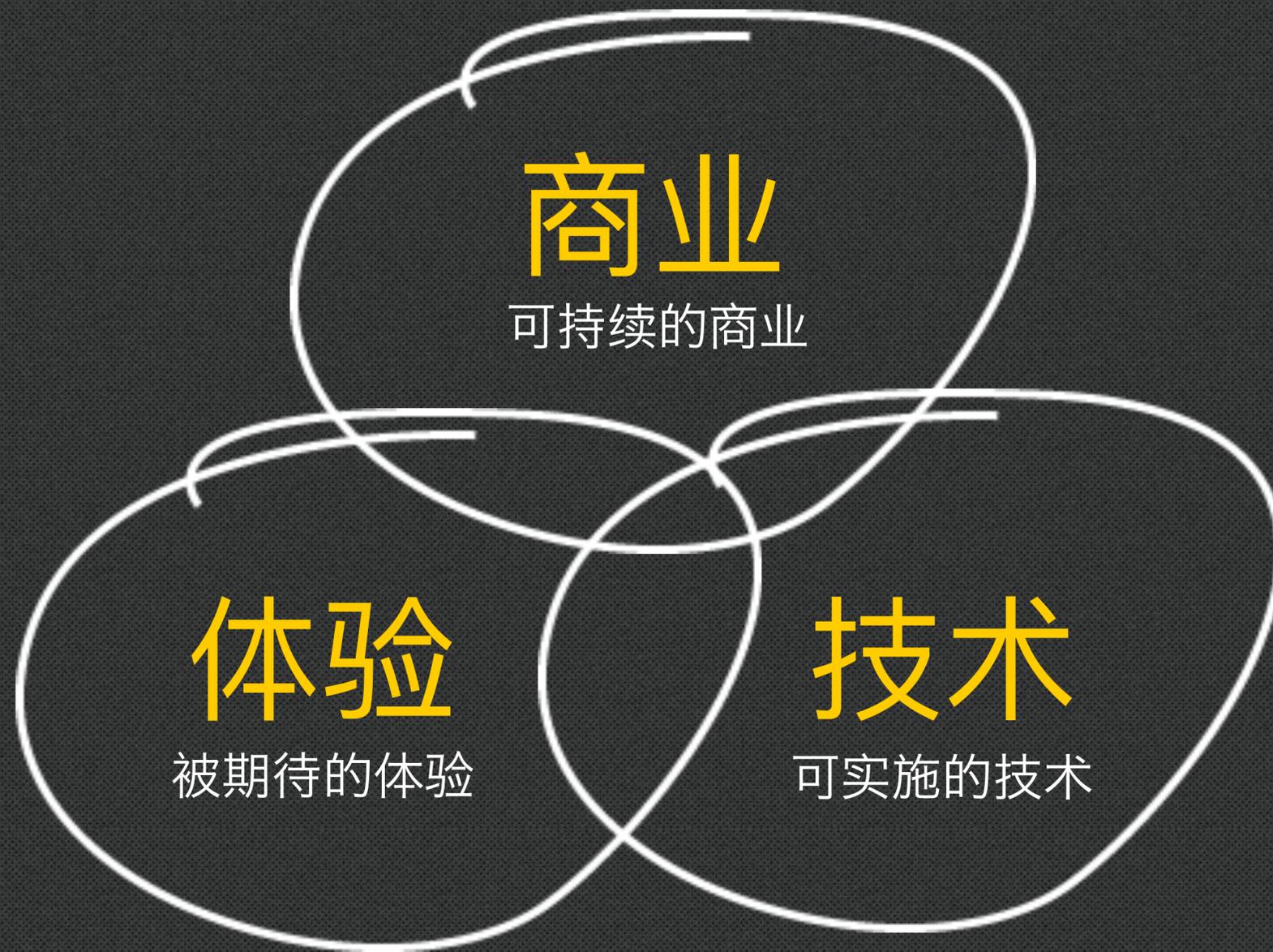
1年

从质疑到宣告失败

没有人对可行性进行 验证

对事实的验证效率先于可行性

Efficiency over Viability



问题的复杂度



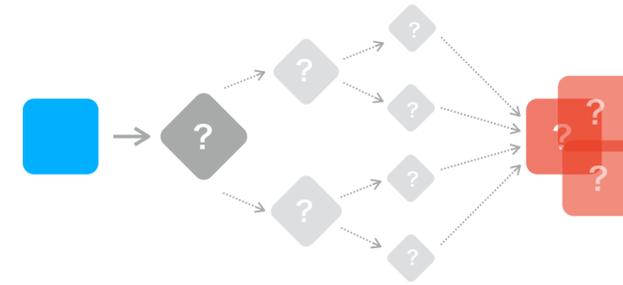
Simple

简单的问题很容易解决。它的目标是明确的，达成路径也是明确的，只要依照步骤来就一定能达成目标。



Complicated

在解决**麻烦的问题**时，虽然有清晰的目标和路径，但是需要同时控制很多种元素，每个元素都影响最终的成败，可以通过大量经验来控制。

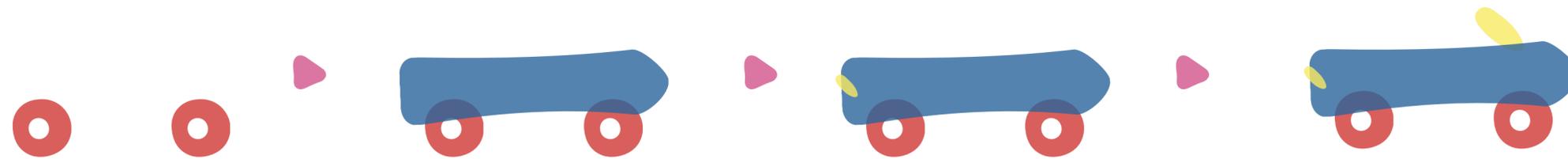


Complex

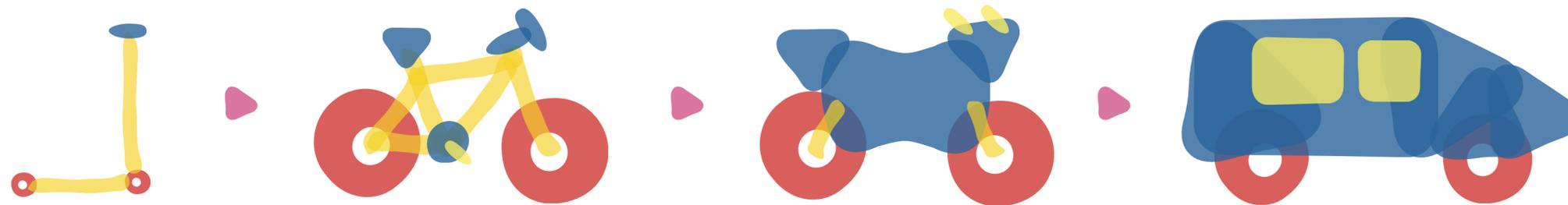
对于**复杂的问题**，目标和路径都是不清晰的。在推进的时候需要不断根据遇到的情况进行决策，没有现成的经验可以借鉴。**创新解决的是复杂的问题。**

两种生产模式的对比

福特：稳定、大批量、执行计划



VS



丰田：灵活、单件流、需求拉动

精益的基本方法论

Minimize **total** time through the loop

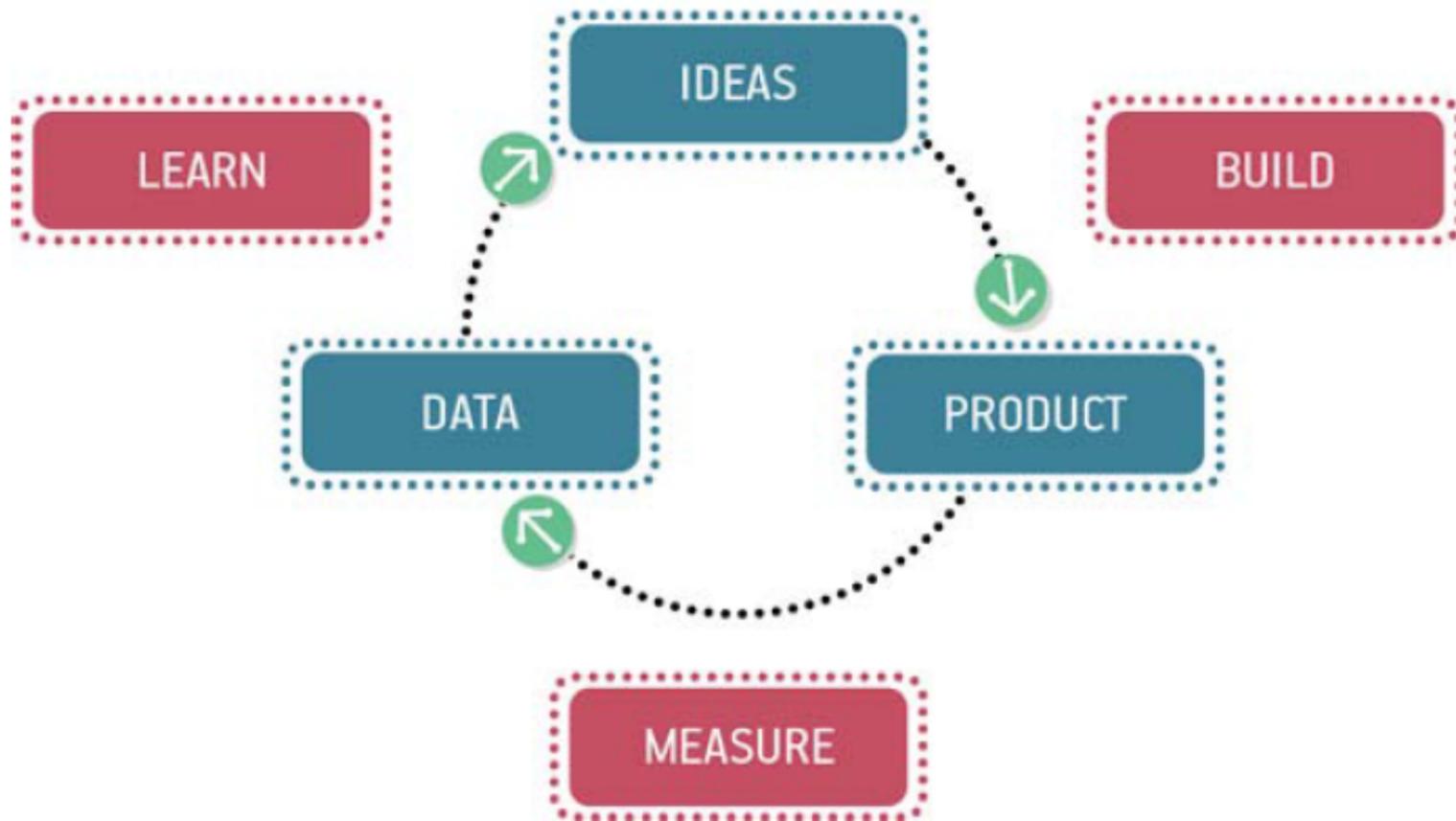
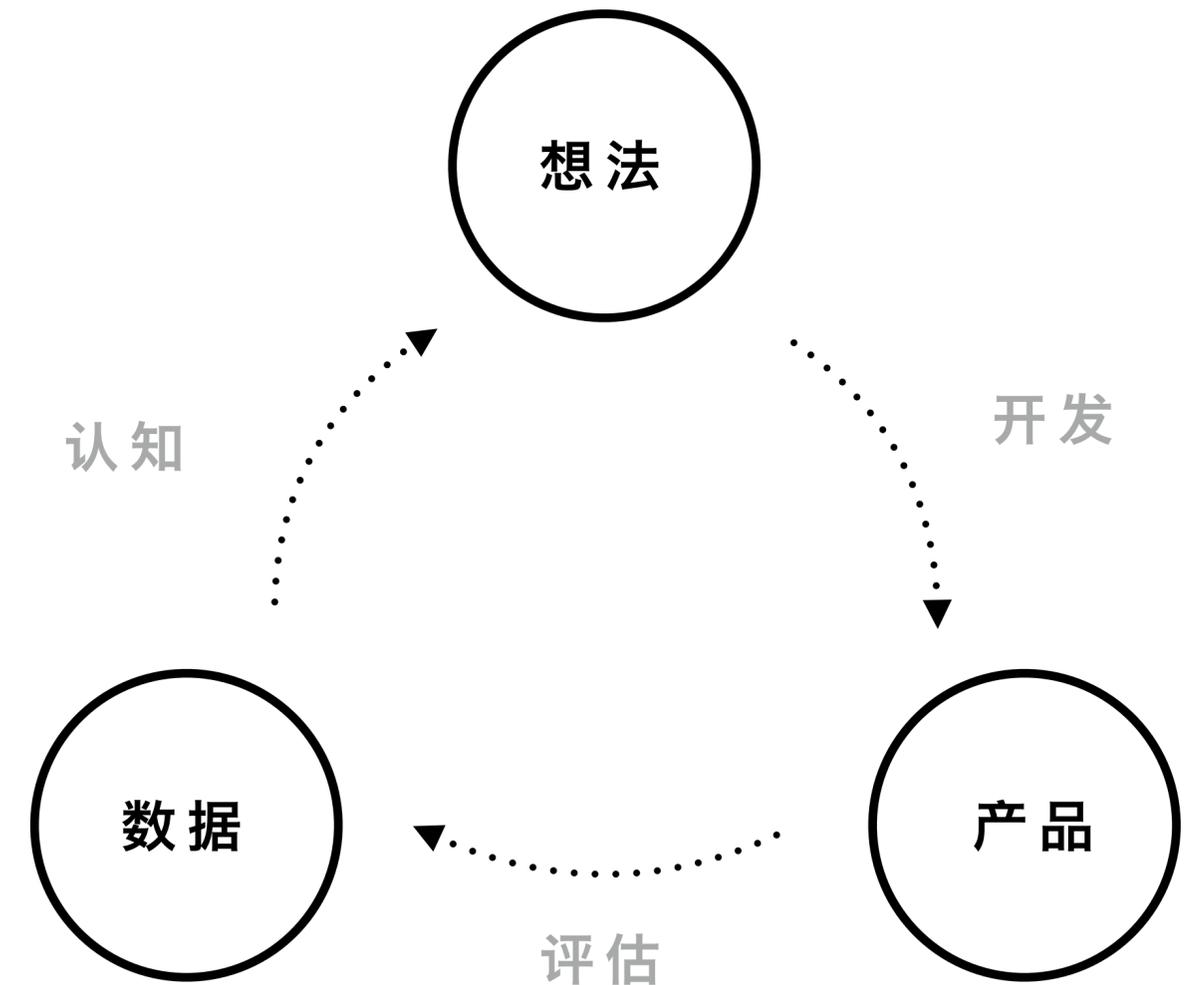


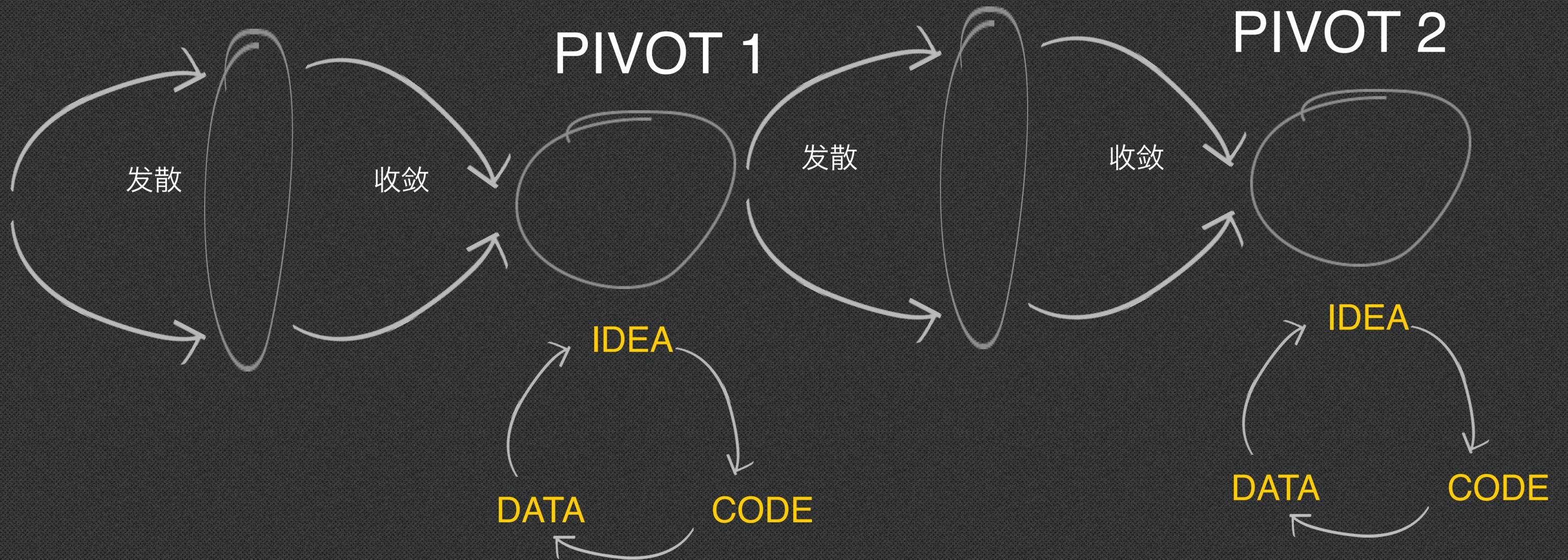
Figure I-1. The Lean loop



精益的核心价值观

专注于学习未知，积极验证假设

从实验中获得对前一个PIVOT的验证依据进行 发散并收敛成为新的PIVOT



不断找出破坏性的风险并设计实验在早期参与者中进行验证；不断进行PIVOT

如何设计

PIVOT

并及时验证

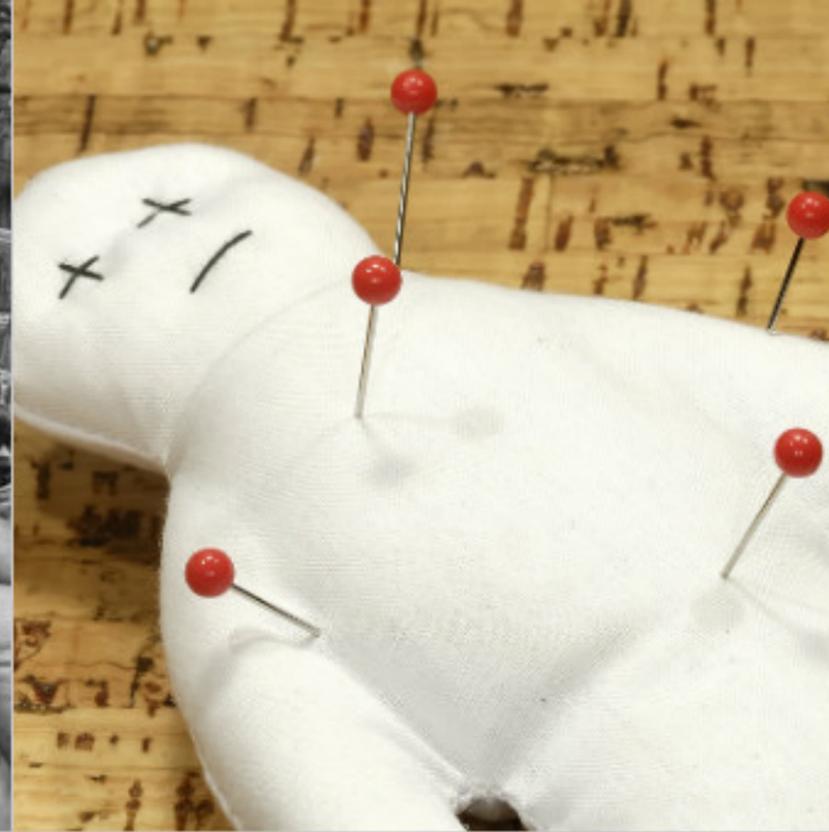
建立第一个PIVOT

- 一 建立第一个价值定位
- 二 制作第一个最小可验证产品
- 三 寻找早期参与者 (Early Adopter)



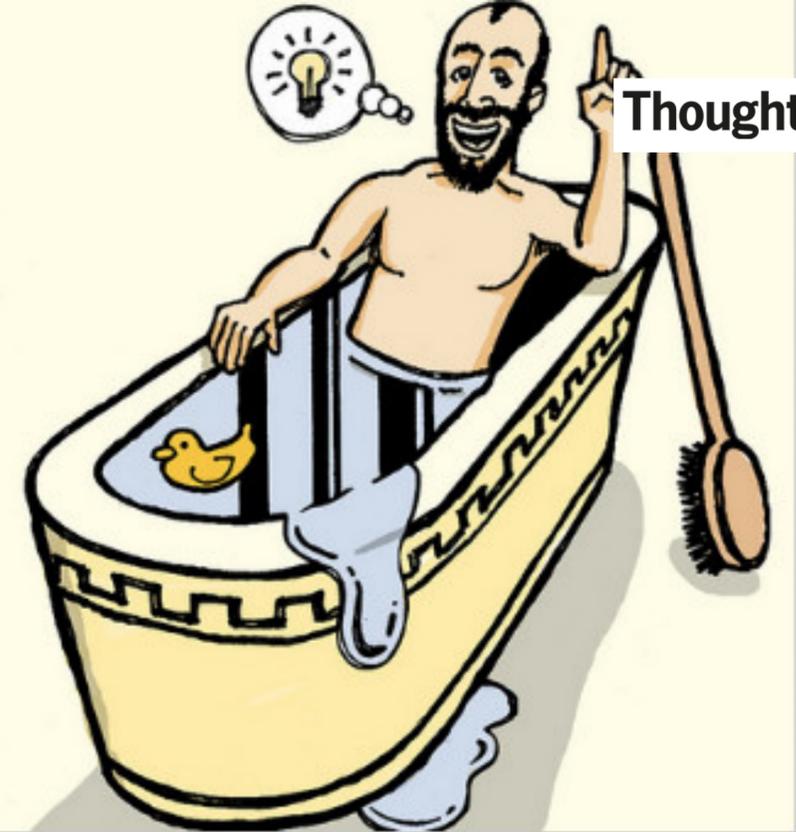
用户假设

我**假设**用户有这样的驱动
和需要



问题假设

我**假设**用户在获得这种需
要的过程中遇到问题



方案假设

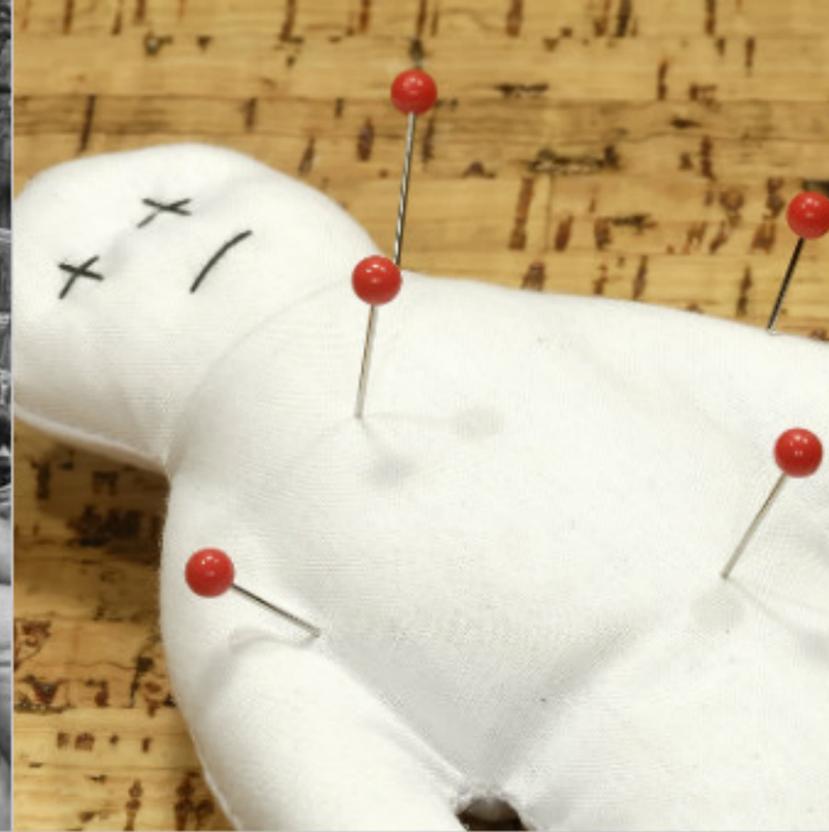
我**假设**用户会使用我提供
的方案解决这些问题

■ 定义价值定位



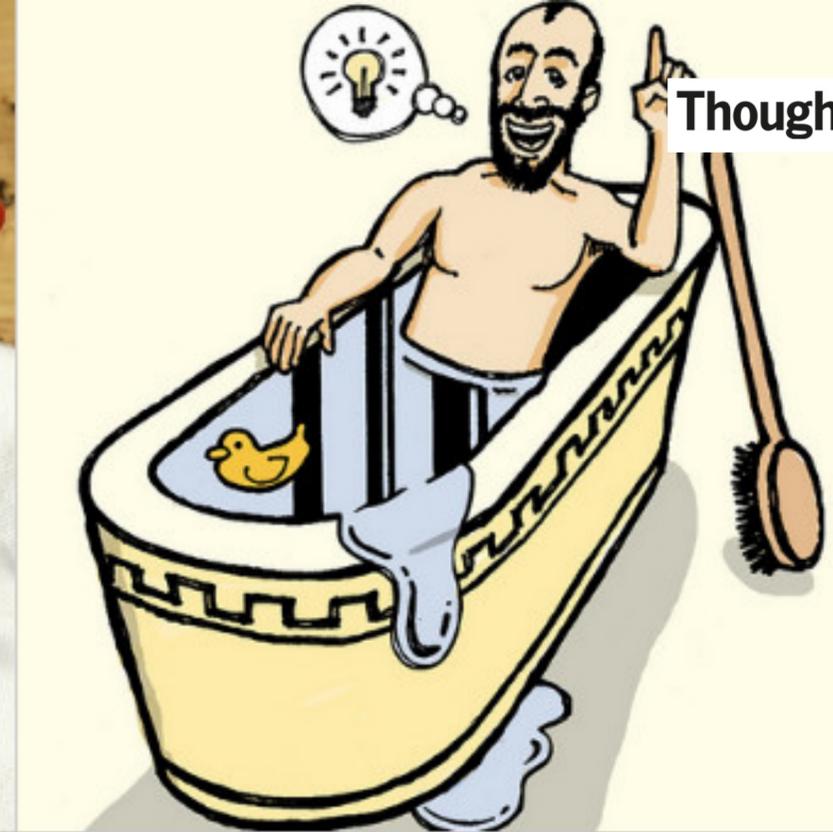
用户假设成立

我用户有这样的驱动和需要



问题假设成立

我用户在获得这种需要的过程中遇到问题



方案假设成立

我用户会使用我提供的方案解决这些问题

价值定位成立

豆瓣 douban



ThoughtWorks® IT大咖说 知识分享平台

Things Cloud

Interested in becoming a test pilot? You no longer need to sign up for the beta. You can

利用社交网络

从社交网络中存在的用户组合中研究用户的用户划分和存在问题，也可直接利用社交网络和用户进行交流；

利用用户访问

在现实生活中寻找典型用户进行面对面的用户访问，对假设进行验证；

利用Beta网站

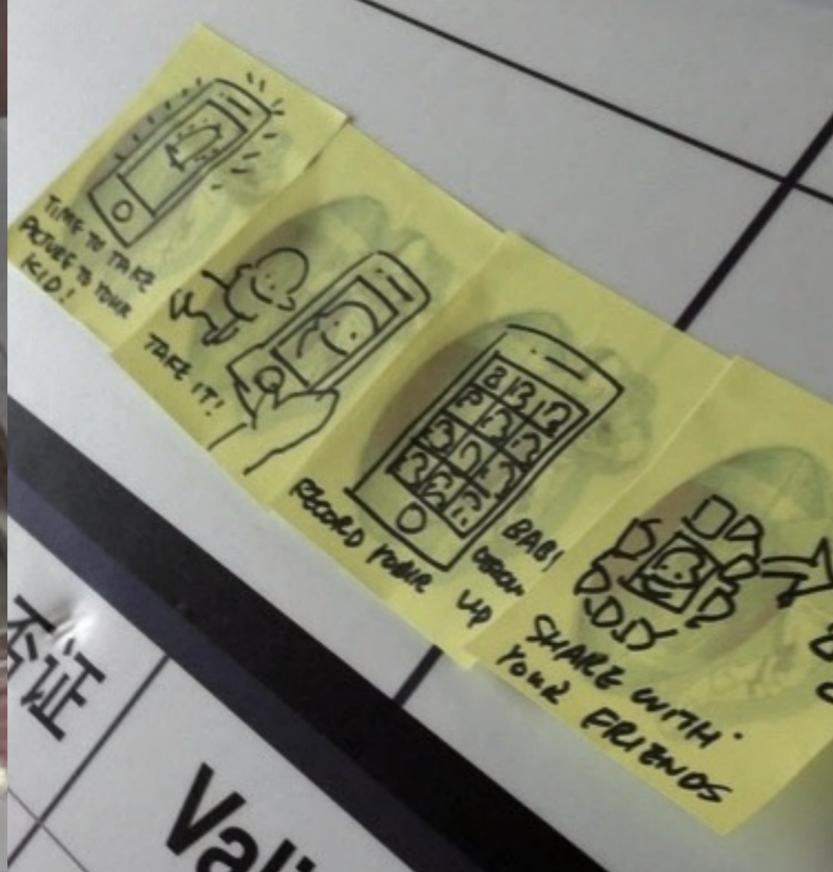
设计BETA网站，吸引网络用户的内测邮件，通过分析数据和直接通过邮件联系对假设进行验证。

设计实验进行验证



最小功能

表达一个最能够引起用户共鸣和喜欢的最小功能集合，基于已验证的假设；



描述故事

表达一个使用的过程给用户，让他们了解方案是如何解决他们的问题的；



反复演进

通过收集用户的调整MVP的设计直到设计出让用户满意的产品方向；

制作最小可行性产品



留下邮箱

用户表示对MVP的满意并留下自己的邮箱;



留下电话

用户愿意为产品未来设计提供更多帮助, 留下了电话 (或社交网络帐号)



直接付费

用户直接在产品还未上线前便支付了相关费用, 以表示支持。

■ 获得早期参与者

精益画布

产品创新中的风险

P. 产品风险

1. 现有解决方案
2. 独特卖点
3. 关键指标

产品是否合适

C. 客户风险

1. 客群细分
2. 早期试用者
3. 获客渠道

能否建立起客户渠道

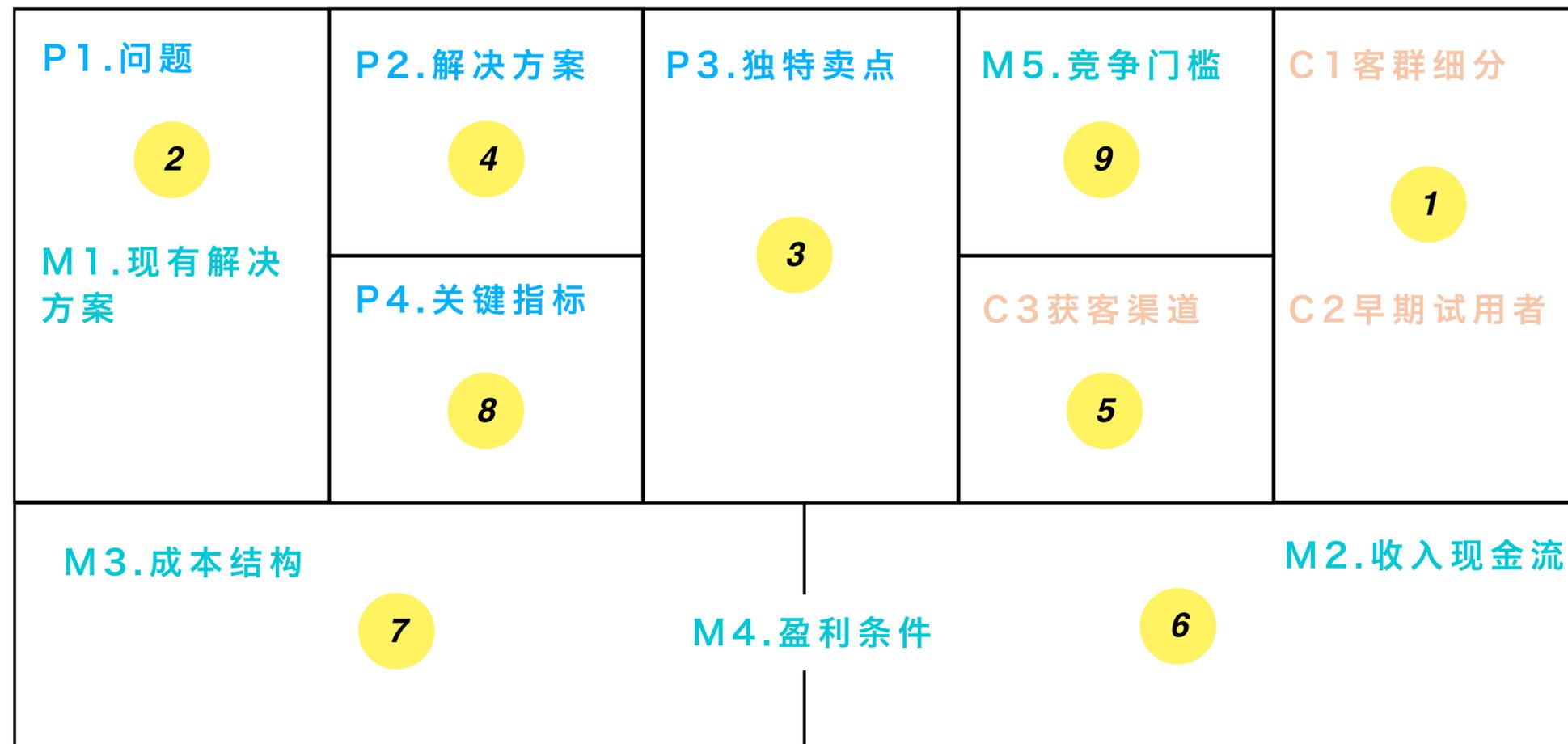
M. 市场风险

1. 市场问题
2. 收入现金流
3. 成本结构
4. 盈利条件
5. 门槛优势

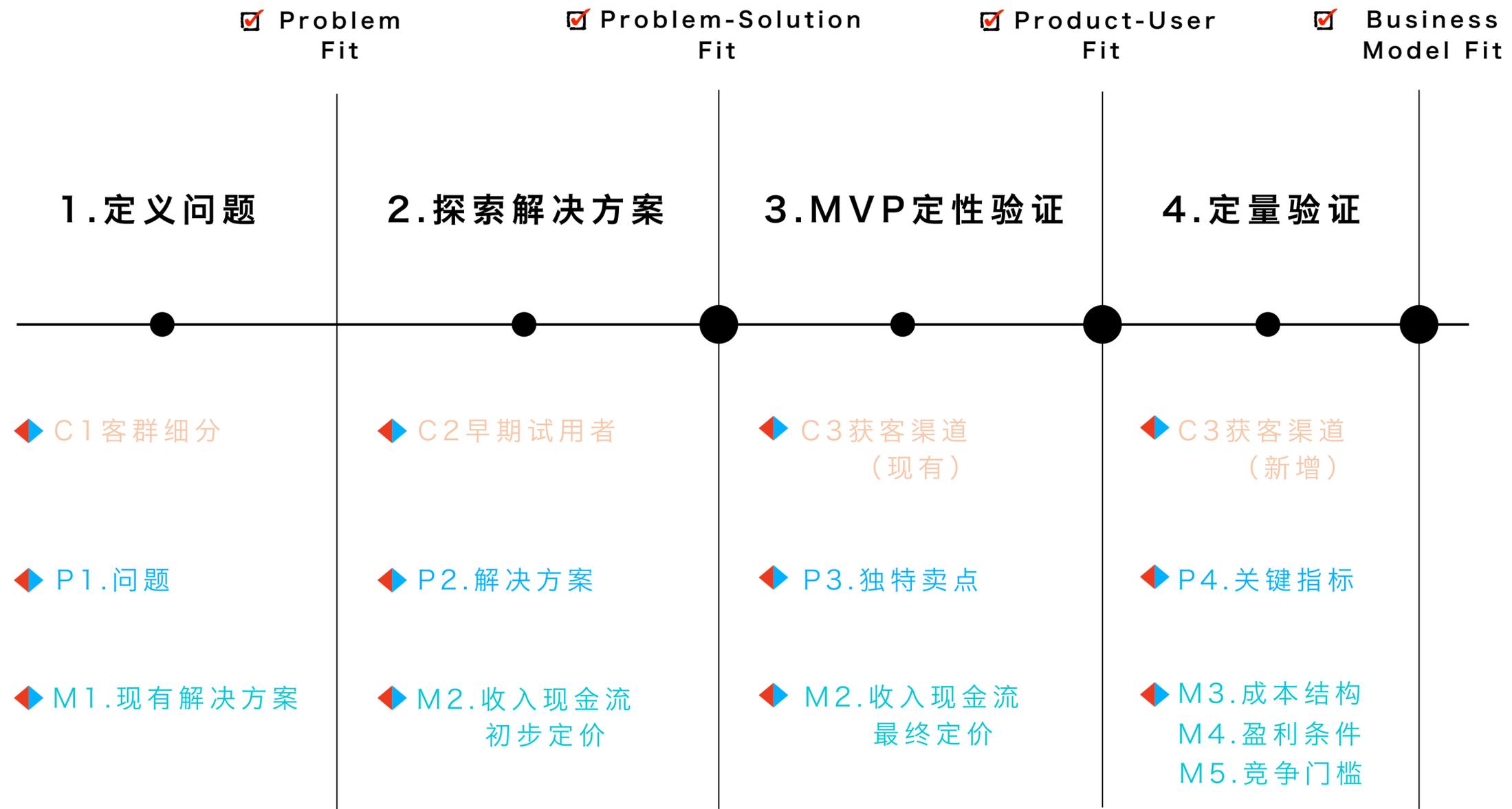
能否建立起可持续发展的商业模式

精益画布

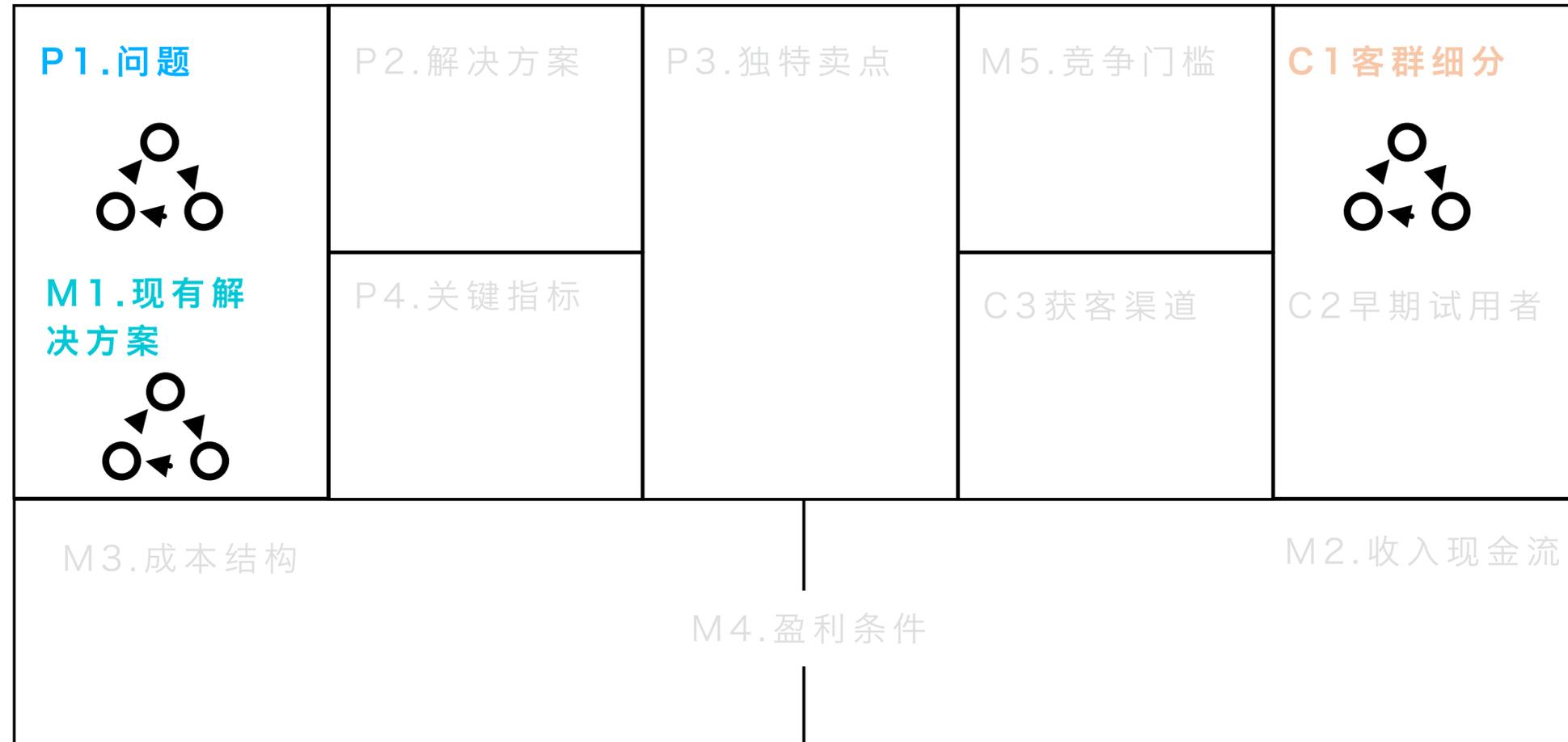
精益画布将产品创新过程各种风险元素放在一张画布上，以便进行系统地验证。



风险分步验证



1. 定义问题

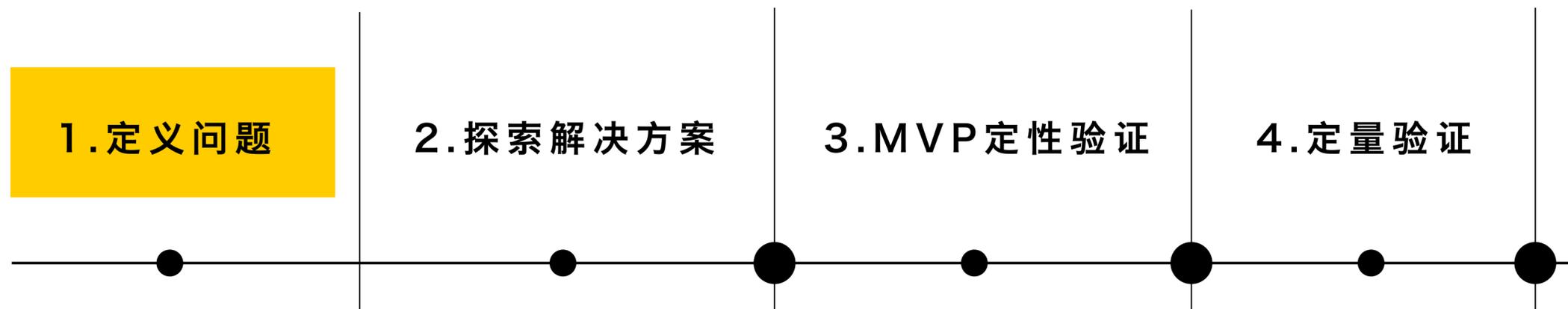


Problem Fit

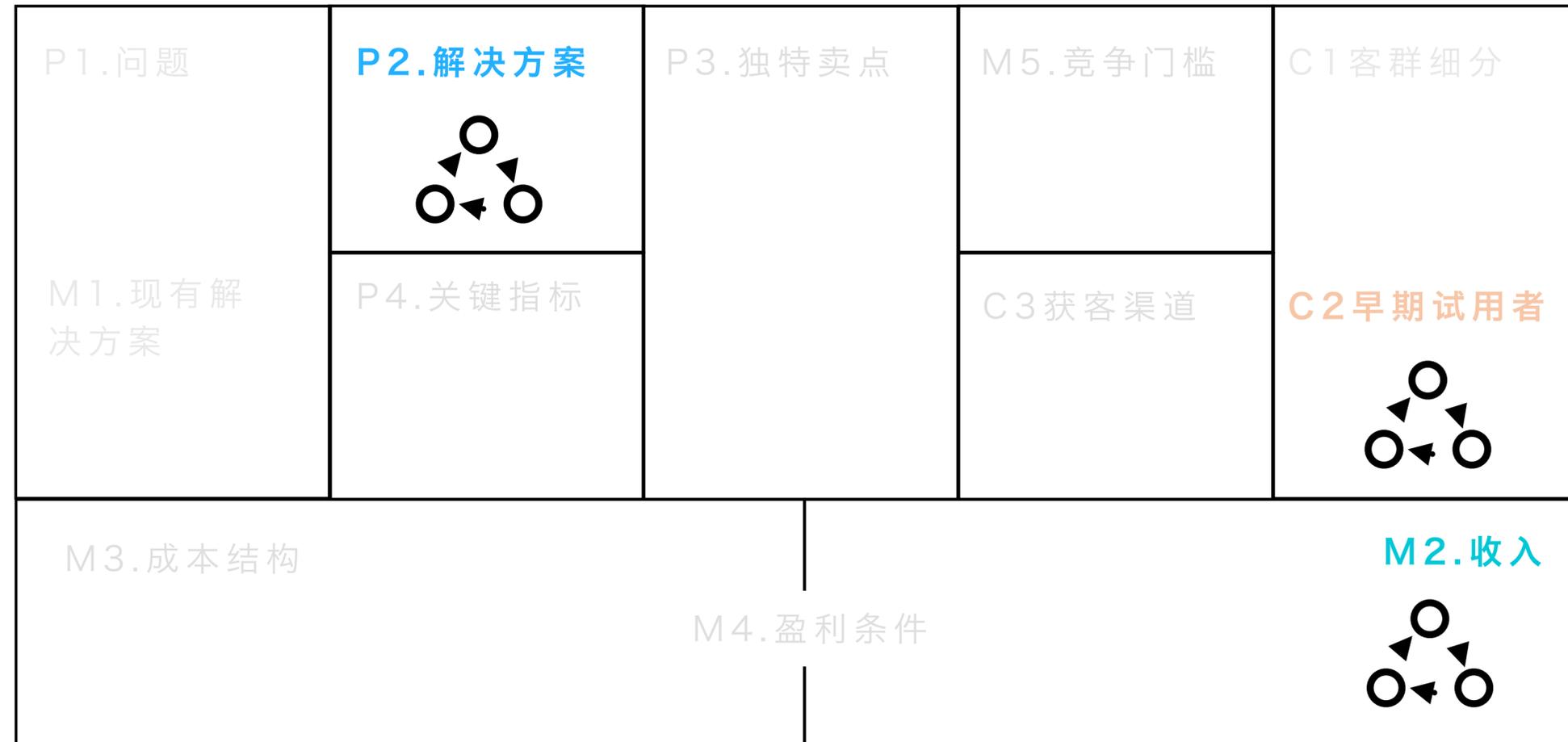
Problem-Solution Fit

Product-User Fit

Business Model Fit



2. 探索解决方案

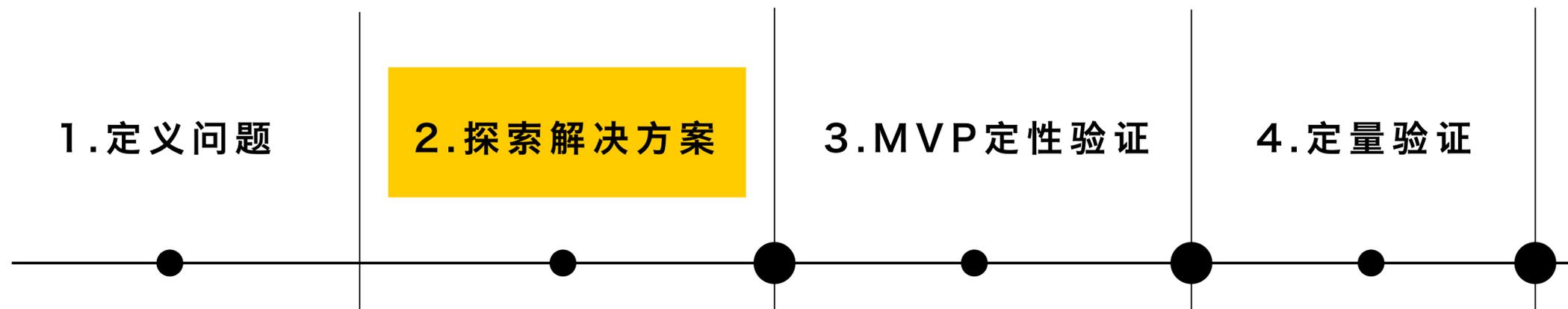


Problem Fit

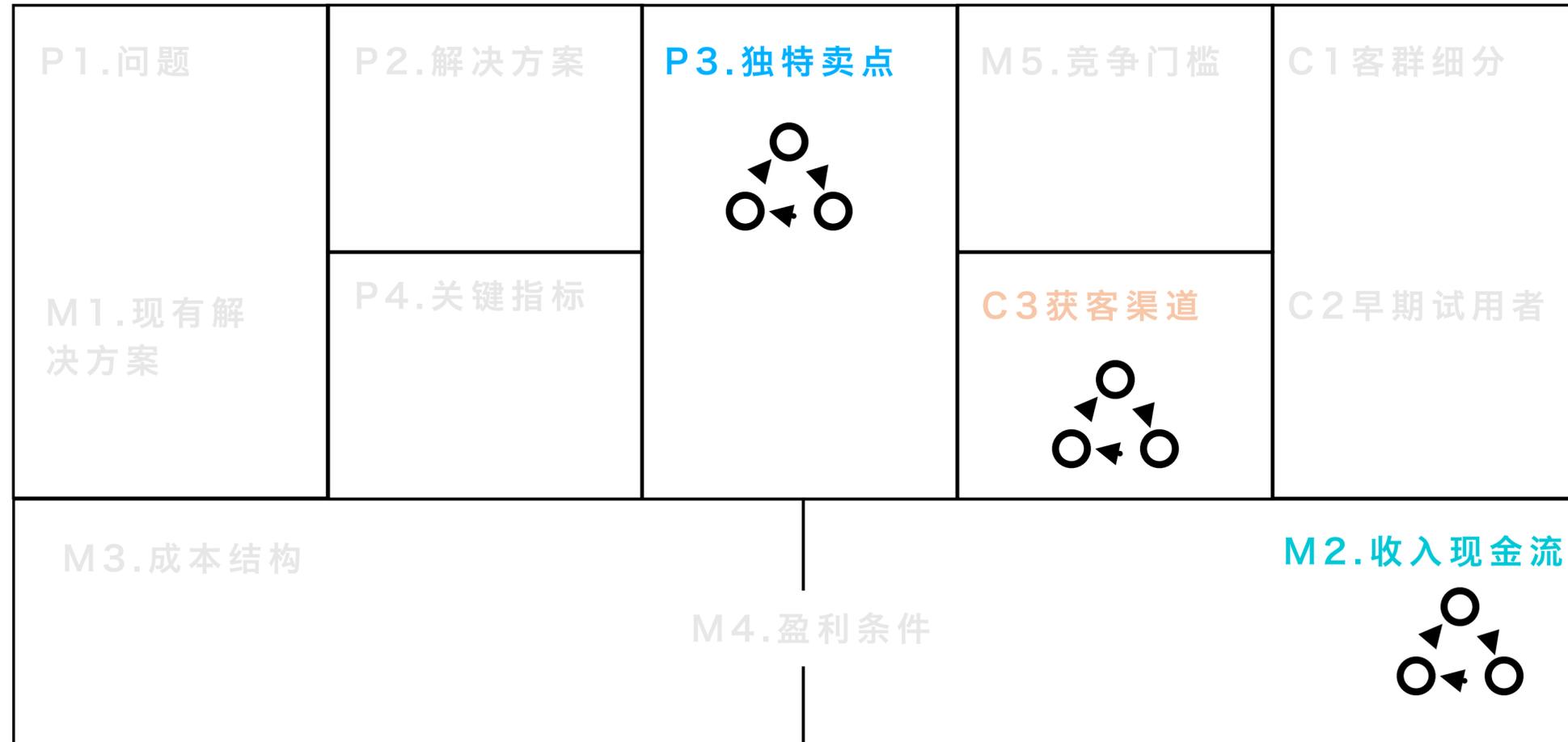
Problem-Solution Fit

Product-User Fit

Business Model Fit



3. MVP定性验证

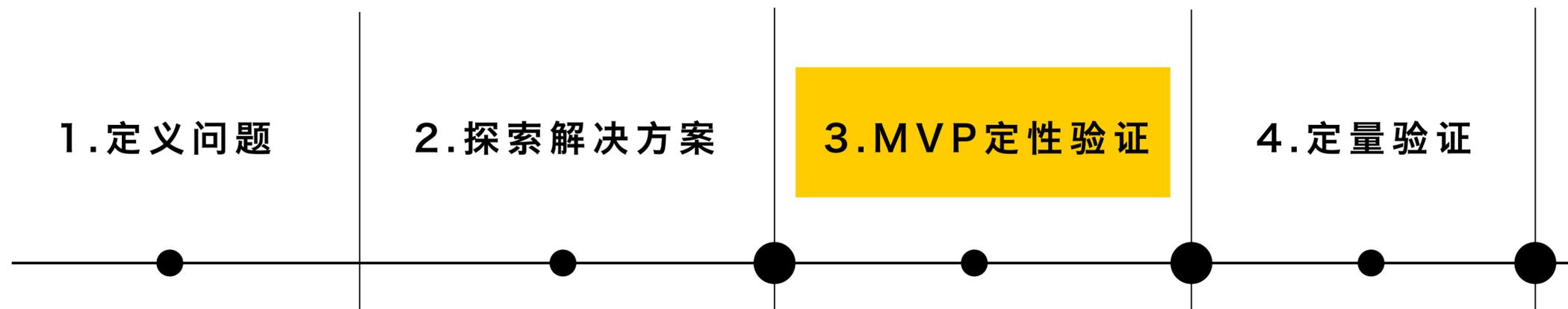


Problem Fit

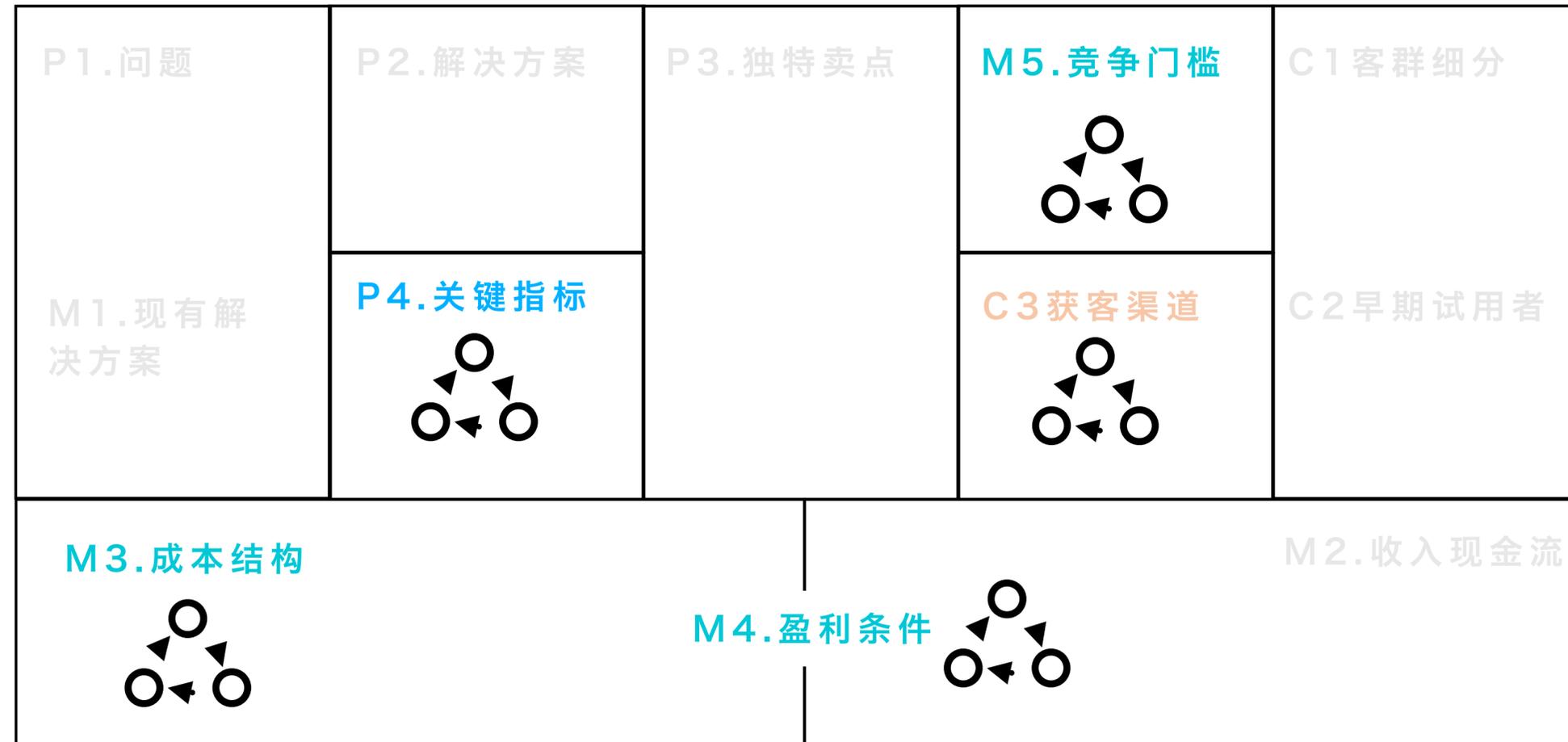
Problem-Solution Fit

Product-User Fit

Business Model Fit



4. 定量验证



Problem Fit

Problem-Solution Fit

Product-User Fit

Business Model Fit

1. 定义问题

2. 探索解决方案

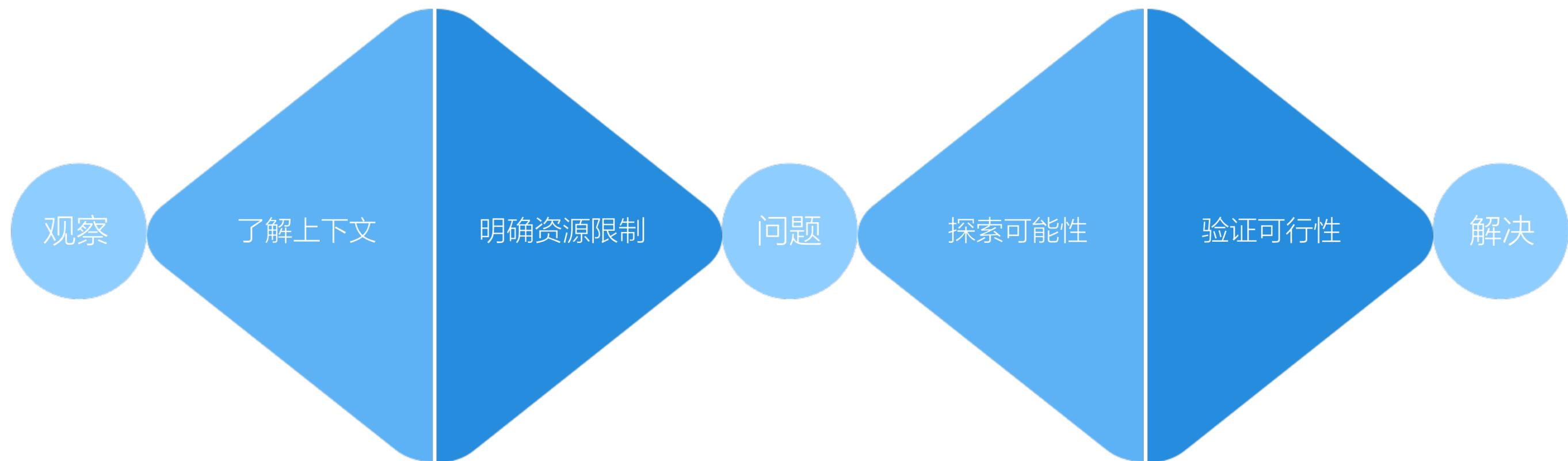
3. MVP定性验证

4. 定量验证

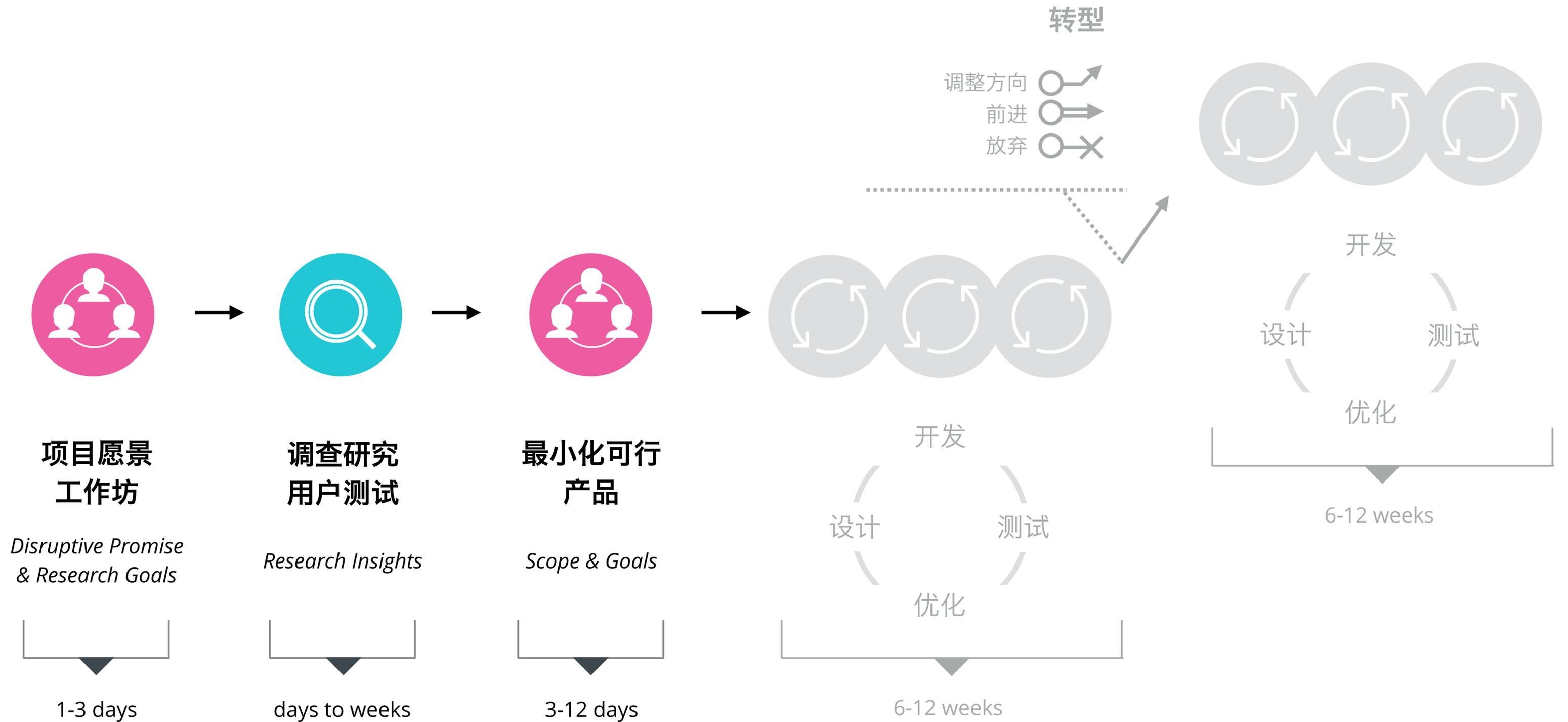
精益产品创新设计流程

创新服务

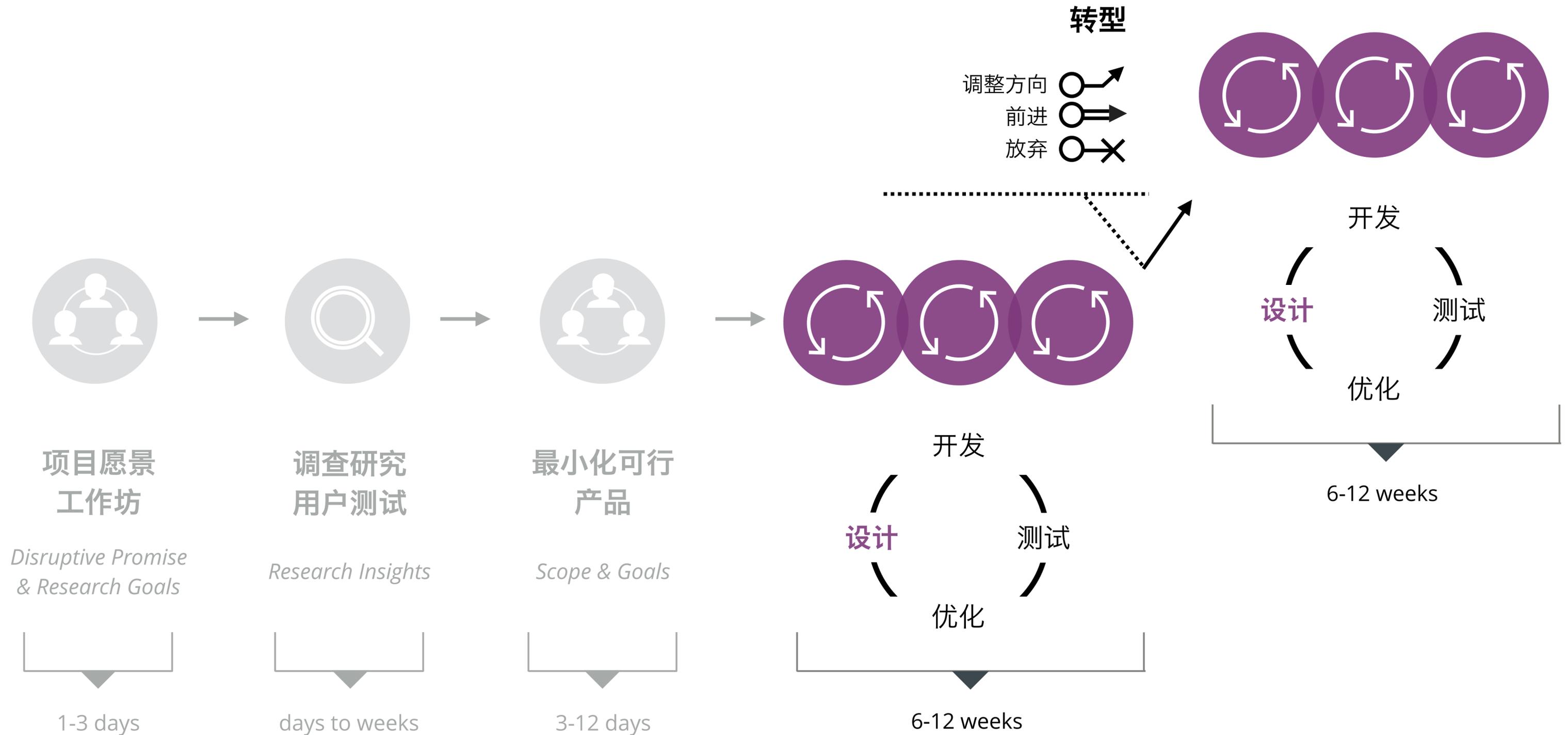
对于想要突破现状的公司，我们提供产品和服务。采用观察，问题，解决，三个步骤形成一系列充满创意而且可行的创新设计。



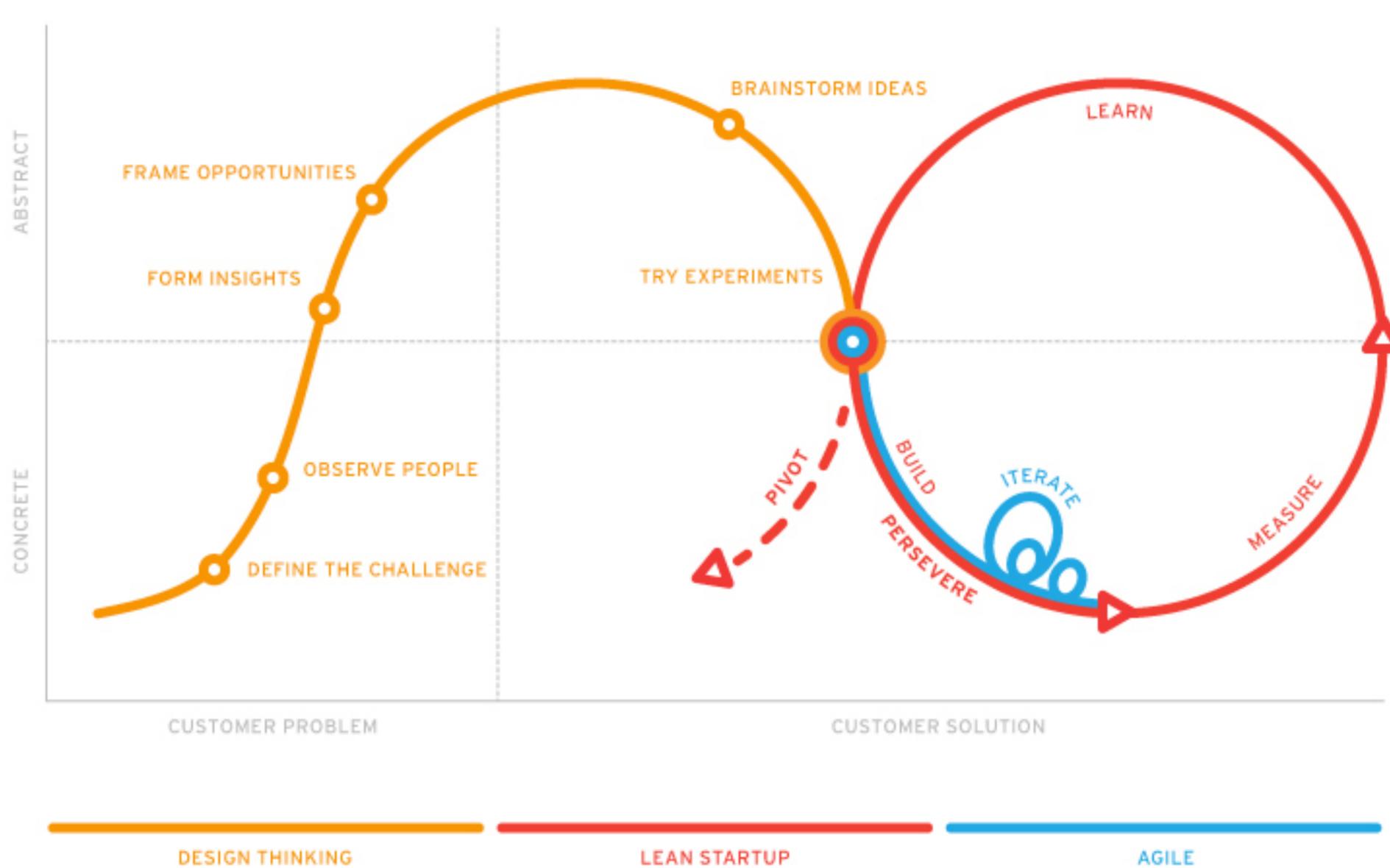
不同阶段所处的不同设计



不同阶段所处的不同设计



概念对比



Design Thinking
Design, Usability
Who are we serving?

Design Thinking Discovers Customers

Lean
Measure, Validate
Are we making the right thing?

Lean Startup Discovers a Problem

Agile
Collaboration, Delivery
How do we make it?

Agile Discovers a Solution

DESIGN THINKING

LEAN STARTUP

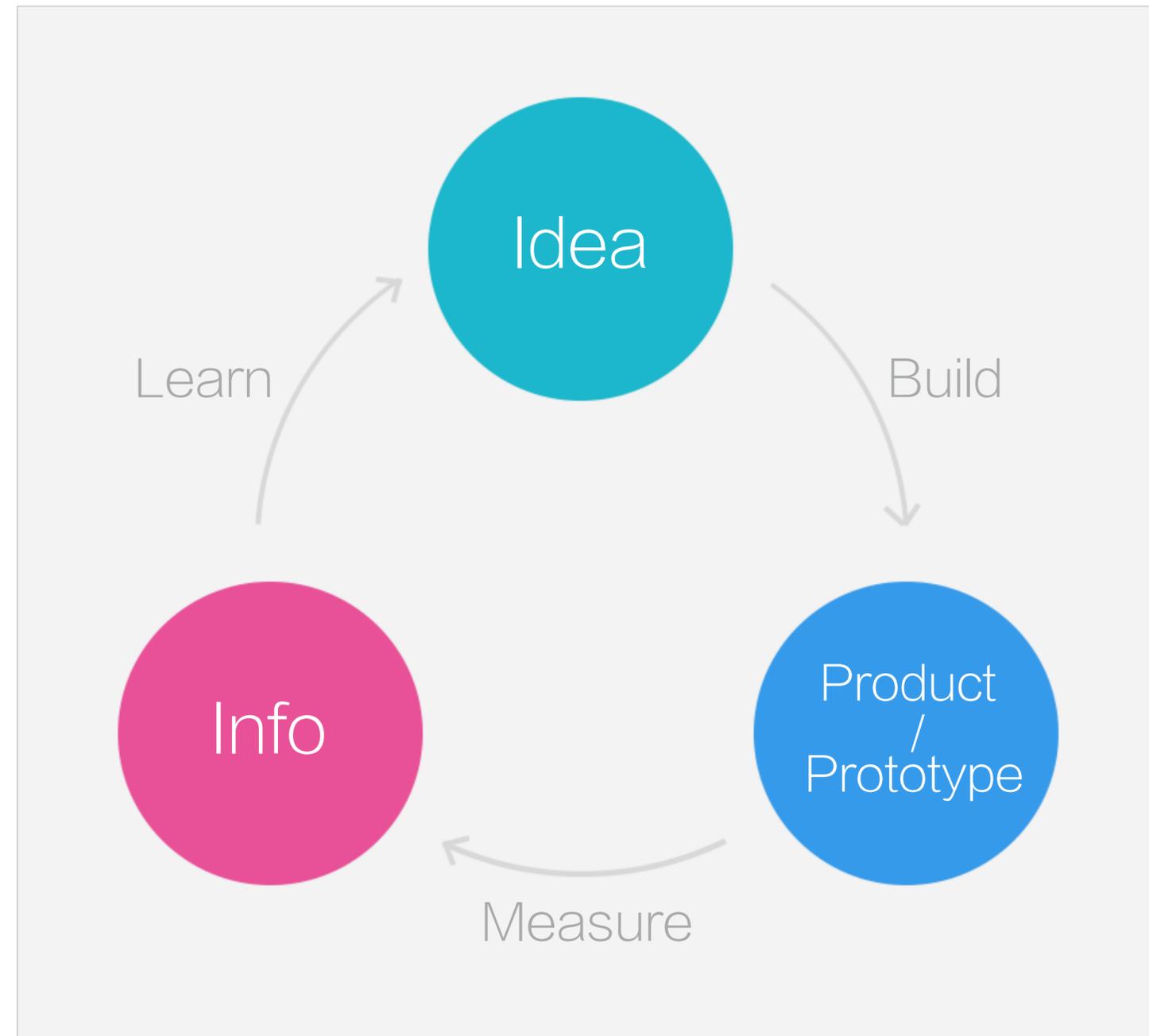
AGILE

概念对比

传统设计



精益设计





谢谢大家
THANKS