**Сделайте приоритезацию гипотез из предыдущего урока с помощью ICE**

**Составьте шаблон дизайна эксперимента для гипотезы, которая набрала больше всего баллов в практическом задании предыдущего урока**

**Delivery club**

**Метрики**

* конверсия в заказ
* частота заказов на пользователя
* кол-во не конвертированных пользователей(по воронке)

**Гипотезы**

**1. Гипотеза:** Если настроить систему подсказок, то конверсия в покупателя увеличится на 5%

**Что делаем в каждой из групп:** Контрольная группа без изменений, тестовая группа: ряд подсказок для использования сервиса при совершении заказа

**На каких пользователях тестируем:** на новых пользователях без конверсии в заказ ранее

**Метрики:** конверсия в заказ, (вспомогательная) конверсия в нового пользователя

**2. Гипотеза:** если добавить колесо фортуны в приложение, то частота заказов увеличится на 5%

**Что делаем в каждой из групп:** Контрольная группа без изменений, тестовая группа: получается 1 спин в день в колесе фортуны с выпадением приятного бонуса

**На каких пользователях тестируем: на всех пользователях**

**Метрики:** частота заказов на пользователя, (вспомогательная) конверсия в нового пользователя

**3. Гипотеза:** Если добавить небольшое анкетирование о предпочтениях, то прохождение этапа добавления в корзину увеличится на 5%

**Что делаем в каждой из групп:** Контрольная группа без изменений, тестовая группа: получает анкету (из 3-5 вопрос) о предпочтениях в продуктах/блюдах

**На каких пользователях тестируем:** новых пользователей и малоактивных(которые не совершали заказ N дней)

**Метрики:** прохождение этапа добавление в корзину