**设计冲刺读后感**

书中对设计这一概念的理解很广泛，从搜索引擎到电子邮箱，再到无人驾驶汽车；从优化产品到制定营销策略；从为公司命名到评估新商机的可行性……无一不是设计。

How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just 5 Days，这个英文副标题倒是能更准确的表述Design Sprint能干啥。我的理解，比较适合的场景是「现有产品碰到大瓶颈」，或「打算启动一个新产品」的情况。

毕竟，回顾一下，太多时候我们辛苦几个月，也就是做了一个没人需要、没啥结果的产品……反正都是浪费时间，干嘛不花5天试试？

具体的方法，我觉得贴目录就够了，书中非常贴心的给出了整个流程的操作手册，包括精确到每小时要做什么（连推迟到13点吃午餐、零食选什么好都给出了建议和理由……大写的服），要准备的物料和注意事项，读一遍，应该就可以依葫芦画瓢的做了。

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

搭建舞台

1.识别挑战：从大问题入手

2.组建团队：确定一名决策者、一名引导者以及多样化的队员

3.确定时间、地点：定出五天连续工作日，找到合适的会议室

星期一：拆包，把已知的一切摊上桌面

4.从结果出发：设定一个长期目标

5.绘制地图：列出冲刺问题

6.请教专家：请教团队成员和其他专家

7.选择目标：为本次冲刺选了一个目标

星期二：写写画画，每个人都贡献点子

8.重组和改进：回顾已有的点子和灵感

9.草拟方案：在纸上画出详细方案

星期三：决策日

10.做出决策：毋须集体讨论，选出最佳方案

11.决斗：胜者生存

12.原型分镜脚本：制定建模计划

星期四：完成原型产品

13.装模作样：营造假象，替代真实产品

14.制作原型：选对工具，各个击破

星期五：交卷、检测

15.小型数据：五位用户，可见一斑

16.采访：提对问题

17.学习：找到不足，计划未来

18.起飞：出发前的最后一次助推

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

看着挺有道理，但真要花一周时间来实操一次，估计很少团队有勇气，除了对「也许拿不到什么结果」的担忧，更大的问题在于是否能凑齐一群合适的人来玩（这是一个典型的特种部队式的任务，在大目标一致的前提下，需要每个人都是很成熟、很专业、且能互补的玩家）。

5天完成产品迭代看似很美好而且值得憧憬，但是实际上难度非常大。需要一个优劣互补，战斗力超强的一群狼来攻克。

**道阻且长，步履维艰。**

**砥砺德行，守正出奇。**