***Шаблон дизайна эксперимента***

1. ***Гипотеза*** *(Какую проблему решаем? Какая сейчас ситуация? Зачем что-то менять?).*
2. ***Что делаем*** *(Что будут видеть пользователи в каждой из групп?).*
3. ***На каких пользователях тестируем*** *(Почему именно на этих группах пользователей?).*
4. ***Ключевые метрики для оценки эксперимента.*** *(Основные метрики (что хотим улучшить). Добавочные метрики (что хотим не уронить):*
5. ***Ожидаемый эффект.***
6. ***Выводы*** *(Какие результаты получили, какие выводы сделали, какие решения приняли).*
7. ***План действий*** *в зависимости от результатов эксперимента.*

**Шаблон дизайна эксперимента A/B тестирования   
для приоритетной гипотезы**

**Гипотеза:**    
Внедрение обучающих материалов и инструкций по использованию системы [A] для пользователей [B] позволит повысить удовлетворенность пользователей [C] на 15% [D], потому что пользователи будут лучше понимать функциональность и возможности системы [E].

**Что делаем:**    
- Группа A (Контрольная группа): Пользователи продолжают использовать систему без изменений и без дополнительных обучающих материалов.  
- Группа B (Экспериментальная группа): Пользователи получают доступ к новым обучающим материалам и инструкциям, которые помогают лучше понять функциональность системы.

**На каких пользователях тестируем:**    
- Тестирование проводится на новых пользователях, которые только начинают использовать систему [A]. Это позволит оценить влияние обучающих материалов на начальном этапе использования, когда потребность в обучении наиболее актуальна.

**Ключевые метрики для оценки эксперимента:**  
- Основные метрики:  
  - Уровень удовлетворенности пользователей [C], измеряемый через опросы или рейтинги после использования системы.  
  - Частота использования ключевых функций системы, чтобы понять, стали ли пользователи активнее использовать функционал после обучения.  
  
- Добавочные метрики:  
  - Время, проведенное в системе, чтобы убедиться, что пользователи не тратят слишком много времени на выполнение задач.  
  - Количество обращений в службу поддержки, чтобы проверить, снизилось ли число вопросов и проблем после внедрения обучающих материалов.

**Ожидаемый эффект:**    
Увеличение уровня удовлетворенности пользователей на 15% за счет улучшенного понимания функциональности системы и повышения уверенности в ее использовании.

**Выводы:**    
(Заполняется после проведения эксперимента. Здесь будут описаны результаты тестирования, анализ данных и сделанные выводы.)

**План действий в зависимости от результатов эксперимента:**  
  
1. Если эксперимент успешен (увеличение удовлетворенности на 15% или более):  
   - Внедрить обучающие материалы для всех пользователей системы.  
   - Рассмотреть возможность создания дополнительных обучающих материалов для других аспектов системы.  
  
2. Если эксперимент частично успешен (увеличение удовлетворенности менее чем на 15%):  
   - Провести дополнительный анализ, чтобы выявить, какие именно аспекты обучающих материалов работают хорошо, а какие требуют улучшения.  
   - Модифицировать материалы и провести повторное тестирование.  
  
3. Если эксперимент не успешен (нет значительного увеличения удовлетворенности):  
   - Проанализировать возможные причины неэффективности (например, недостаточная вовлеченность пользователей с материалами).  
   - Рассмотреть альтернативные подходы к обучению пользователей или другие способы повышения удовлетворенности.