

SERVICE DESIGN WORKSHOP III

PRIORITIZACE, AGILNÍ METODIKY A TROŠKA
PROTOTYPOVÁNÍ

ERIK VANĚK, 20.03.2025

359416@mail.muni.cz

CO DNES ČEKAT?

- Hlavní téma - prioritizace
- Rozcvička
- Organizační vize a strategie
- Produktové trio a agilní metodiky
- MVP a iterace
- Prioritizační techniky prakticky
- Pauza na ☕ (kolem 11:40)
- Na konci trošku k prototypování

DNESKA ZAČNEME AKTIVNĚJI

- Než se pustíme do teorie, zkusíme malou simulaci
- Zabere nám to cca 20 minut
- Představte si hypotetický scénář:

Jako tým jste vyhráli expedici na rok na pustý tropický ostrov. Váš tým bude společně žít, pracovat a přežívat. Na ostrově je pitná voda, ovoce a ryby. Podnebí je příjemné. Jako tým si můžete vzít deset věcí, které vám pomohou přežít a udržet si pohodu.

ROZDĚLENÍ A 1. KOLO

- Rozdělíme se a promícháme po 3-4 lidech
- Každý individuálně vymyslete **5-7 věcí**, které si chcete vzít
- Napište na lepíky – jedna věc na jeden lepík
- Máte na to 3 minuty

REDUKCE DUPLICIT A PRVNÍ VÝBĚR

- Představte si seznamy ve skupině navzájem
- Eliminujte duplicity
- Vyberte 10 nejdůležitějších věcí (ideálně seřad'te dle potřebnosti sestupně)
- Máte na to 5 minut

HOUSTONE MÁME PROBLÉM 🔥

Lod', která vás převáží na ostrov, narazila na problém. Kvůli poškození trupu a přílivové vlně musí kapitán odlehčit náklad. Každý tým si nyní může vzít pouze 5 věcí.

- Vyberte TOP 5
- Proč zrovna tyto?
- Proč ne jiné?
- Máte na to 5 minut

DEBRIEF

- Jak těžké by bylo vybrat TOP 3?
- Podle čeho jste postupovali?
- U čeho byly nejtěžší diskuze?
- Co by vám pomohlo se lépe rozhodnout?

PROJEKTY

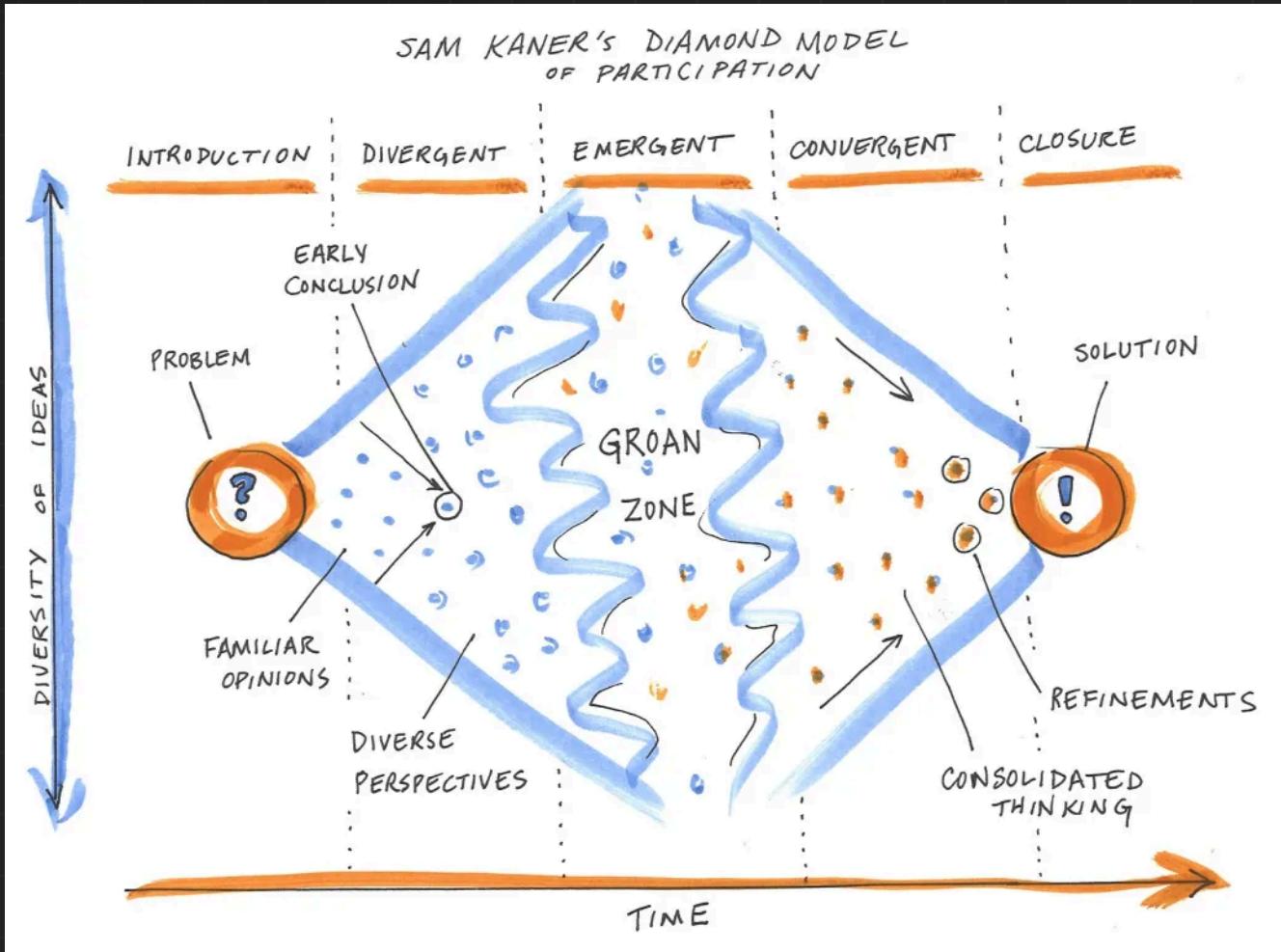
- Jak jste spokojení s vašimi výzvami?
- Jak se dařila tvorba konceptů?
- Jak šla AI-powered ideace?
- Co hiring?
- Potřebujete ode mě aktuálně něco?

OTÁZKY NEŽ ZAČNEME?

PRIORITIZACE

- Typický zástupce sbíhavého myšlení
- Cíl: Vybrat ty **aktuálně nejdůležitější** nápadů, koncepty, iniciativy
- Dle čeho prioritizujeme?
 - Čas
 - Kvalita
 - Preference
- Ruthless prioritization – maximální prioritizace dopadu

ZÓNA KVÍLENÍ



Zdroj: i2insights.org nebo Futuropolis

CO PRO PRIORITIZACI POTŘEBUJEME?

- Znát cíle organizace/týmu/projektu
 - Z nich pak vyplývají heuristiky
- Znát metriky např. formou KPIs, OKRs, ...
- Znát vizi a strategii
- Prostor pro kvalitní diskuzi
- Co potřebujeme záleží v jaký moment a co prioritizujeme

VIZE

- Když nemáme vizi, nevíme kam jdeme
- A nevíme jak určit priority
- Vize jako nástroj motivace a náboru talentu
- Audiovizuální formát pomáhá přesvědčivosti
- Ideálně sdílená
- Jinak je to jen floskule z níž mají lidi sstrandu

KNOWLEDGE NAVIGATOR 1987

MICROSOFT PRODUCTIVITY – PŘED 10 LETY

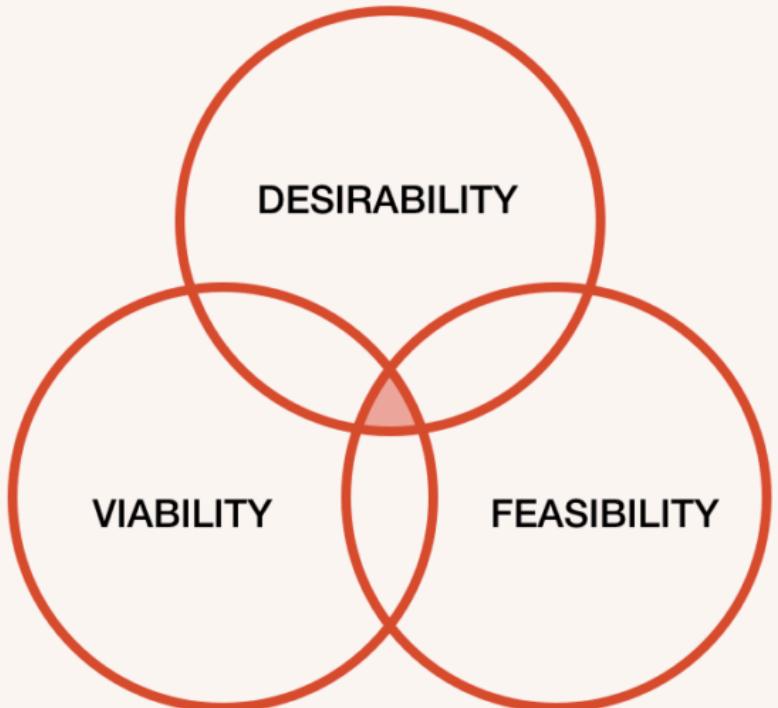
STRATEGIE

- Vize definuje čeho chceme dosáhnout – popisuje žádoucí stav
- Strategie popisuje konkrétní kroky, jak vize dosáhnout
 - Přemostňuje současný a žádoucí stav
 - Někdy mluvíme o tzv. gap analýze
 - Pomáhá určit co je mezera mezi žádoucím a současným

TAXONOMIE RIZIK

- Při prioritizaci se protínají různé perspektivy a čelíme různým typům rizik, ty popisují tzv. taxonomie rizik
- IDEO
 - Desirability, Viability, Feasibility (product trio)
- SVPG
 - Value, Usability, Feasibility, Business viability
- Za každý typ rizika zodpovídá jiná role
 - Potřebujeme znát perspektivy ostatních rolí

IDEO's Desirability, Viability, Feasibility Framework



Make:Iterate

IDEO taxonomie – Zdroj: [Make:iterate](#)

PRODUCT TRIO

- Multidisciplinární tým zodpovědný za podobu scope a následný vývoj
- Role:
 - Product manager – viability
 - Engineering – feasibility
 - Design – desirability
- PM říká **co**, design říká **proč**, engineering řeší **jak**

PRODUCT TRIO II

- Prioritizace probíhá typicky společně
- Frekvence a podoba závisí na zvolené metodice a přístupu k vývoji
 - Agilní přístup – průběžně cca za jeden až 2 týdny
 - Vodopád – intenzivně na začátku
 - Shape-up – 6 týdenní cykly
- Standard u digitálních produktových týmů, service design takový standard nemá (nebo o něm neví)

AGILNÍ METODIKY

- Původně vychází ze softwarového prostředí
- Výkop – Agilní manifesto v 2001
- Cílem bylo:
 - Lepší zpětná vazba v procesu
 - Kvalitnější komunikace s klienty
 - **Snižování rizik** zkracováním smyček zpětné vazby
 - Snazší reakce na změny

Manifesto for Agile Software Development

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it.

Through this work we have come to value:

Individuals and interactions over processes and tools

Working software over comprehensive documentation

Customer collaboration over contract negotiation

Responding to change over following a plan

That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

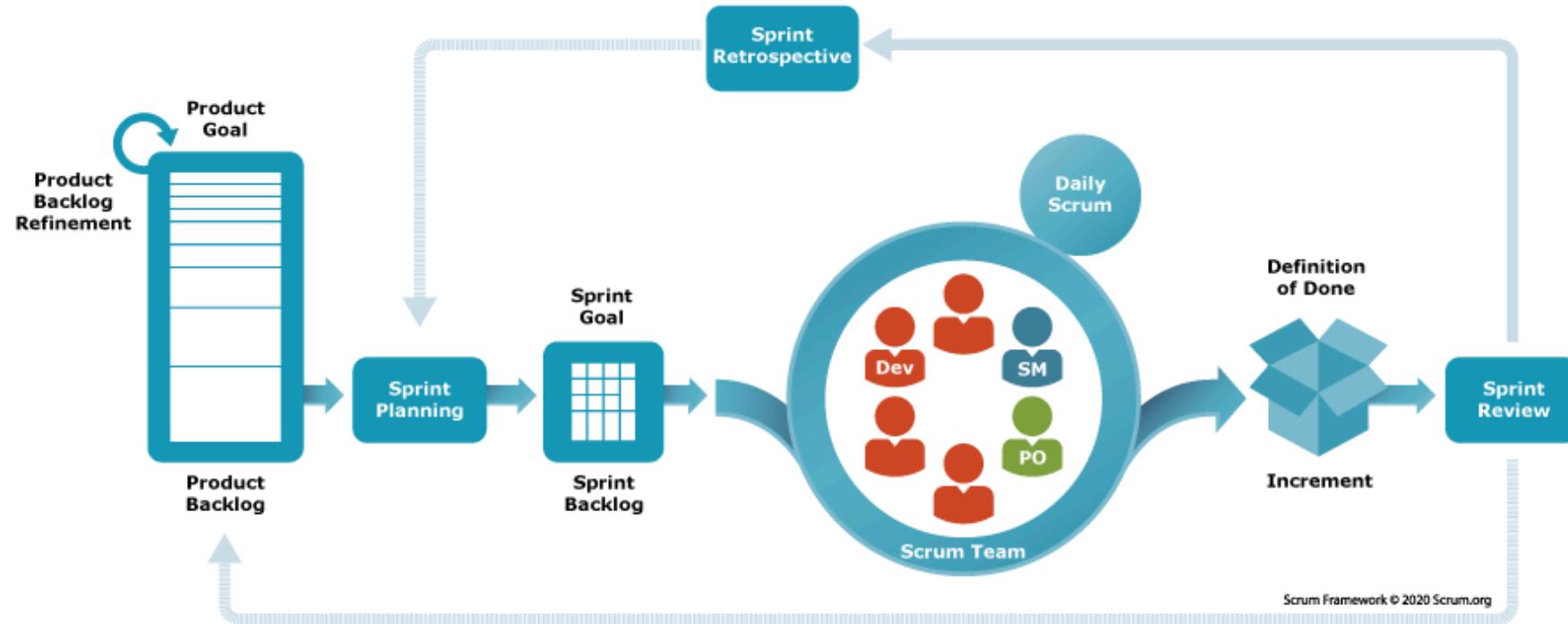
AGILNÍ METODIKY II

- Iterace!
- Kaizen
- Retrospektiva
- Prezentace inkrementů (přírůstků) ideálně se zákazníkem
- Nejběžnější je Scrum
- Dneska je agilní kdeco – důležitý je pragmatismus

SCRUM

- Běžně 2 týden dlouhé iterace – tzv. sprints
- Rituály:
 - Daily stand-up
 - Grooming a prioritizace backlogu
 - Sprint review
 - Sprint planning
- Pozor na byrokracií

SCRUM



MVP



- Zkušenosti?
- Výhody?
- Nevýhody?

MVP

- Minimal **viable** product
- Nejmenší možný produkt či služba na který lze získat zpětnou vazbu
- Např. u ISu by to mohla být funkce zápisu známek či přihlašování na zkoušky
- Hlavní motivace – překvapivě **prioritizace**
- Soustředit se na ty aktuálně nejdůležitější aspekty

Not like this....



1



2



3



4

Like this!



1



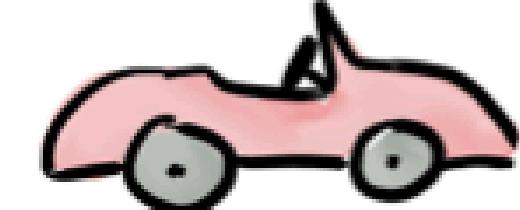
2



3



4



5

MVP II

- Co je ten aktuálně nejdůležitější problém, který aktuálně uživatelé potřebují vyřešit?
- Víme z výzkumu, může pomoci continuous discovery
- Nejspíše máme spoustu nápadů – vzhůru do prioritizace!
- Objevuje se i MLP – minimum loveable product

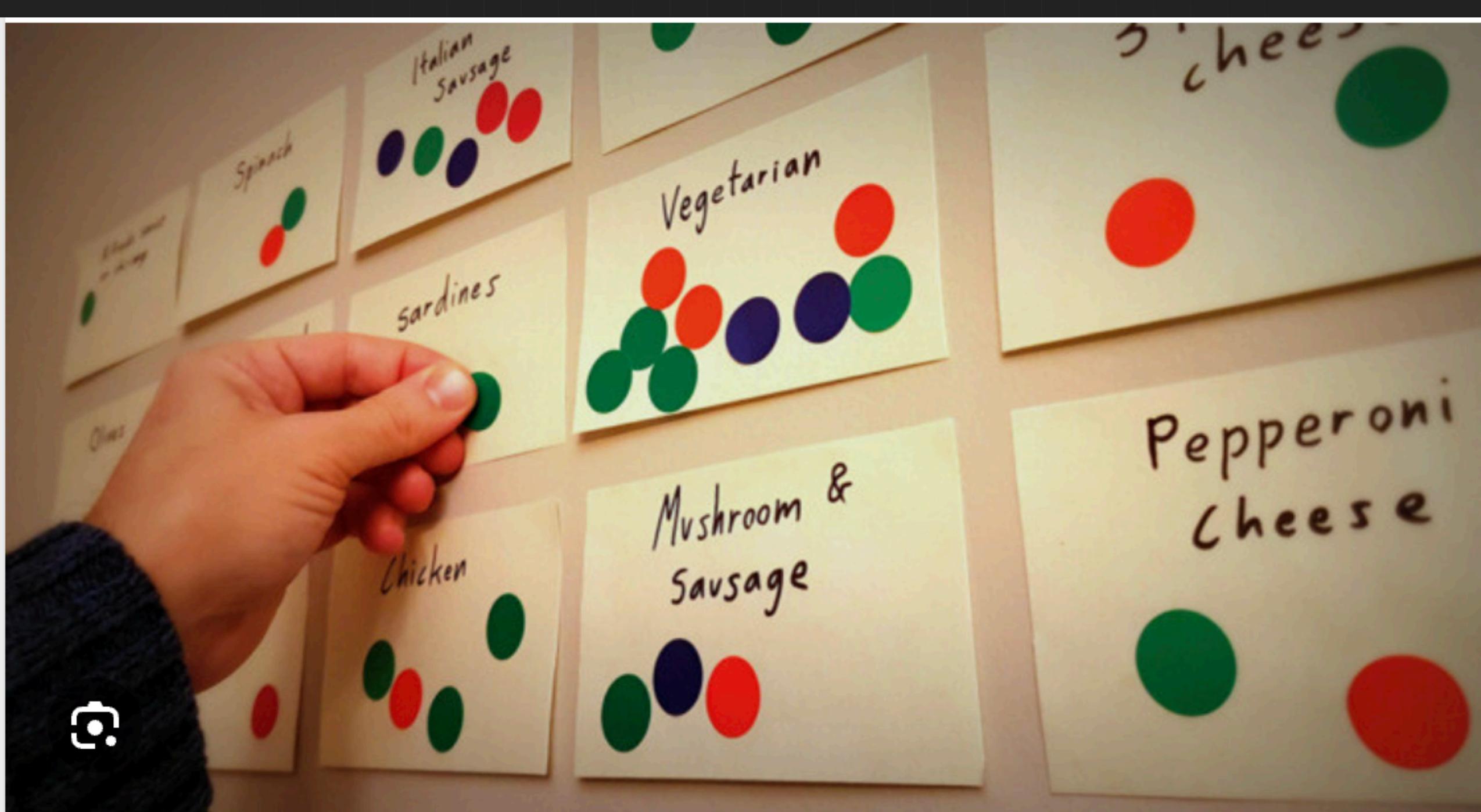
OTÁZKY? 

PRIORITIZAČNÍ TECHNIKY

- Detailněji v interaktivní osnově
- Dot voting
- Tématická analýza / clustering (už jsme dnes zkoušeli)
- Rozhodovací matice
- Eisenhower matice
- MOSCOW
- Backlog (je spíš nástroj)

DOT VOTING

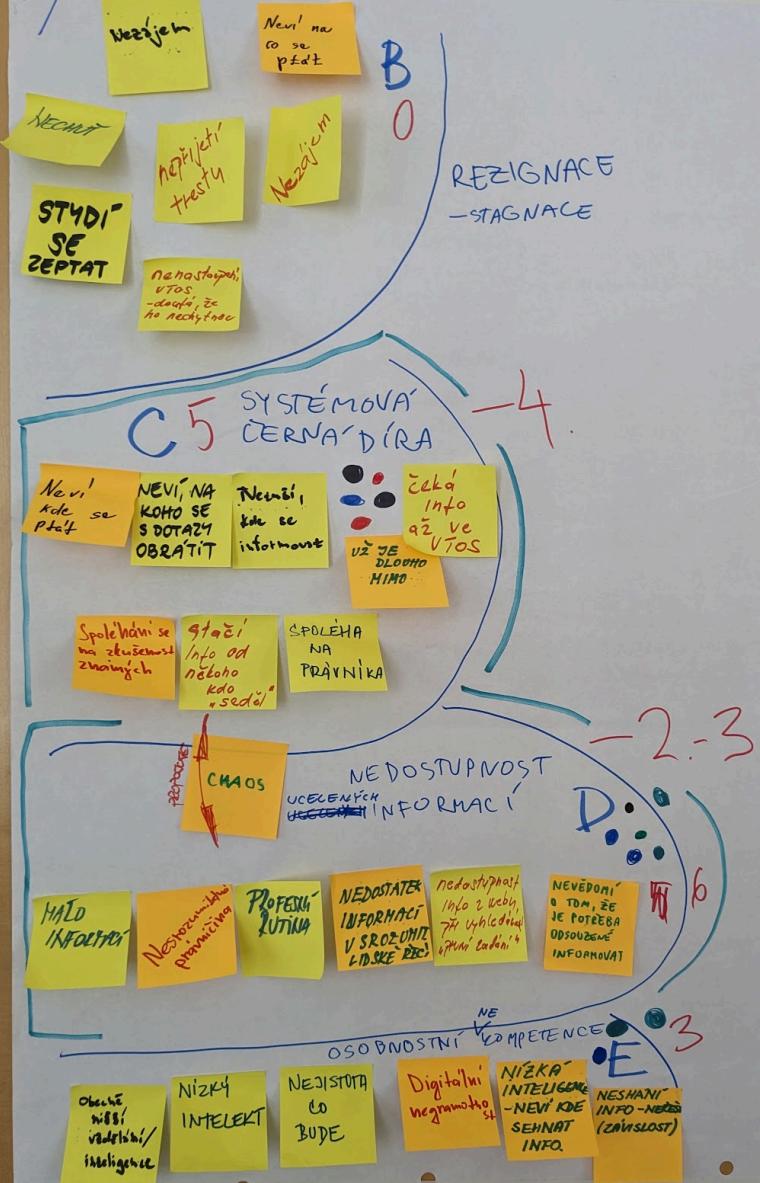
- Určitě znáte
- "Každý dostane X teček, které umístí kam uzná za vhodné"
- Jednoduchá metoda k provedení
- Demokratizace rozhodování
- Neobstojí u strategičtějších rozhodnutí



TÉMATICKÁ ANALÝZA / CLUSTERING

- Typicky následuje po ideaci
- Redukujeme duplicity a hledáme tématické shluky
- Druhý krok dnešní zahřívací aktivity
- Hledání shody je skvělá skupinová aktivita
- Někdy může být náročné definovat shluky (obzvlášť u abstraktnějších témat)

HLAVNÍ DŮVODY NÍZKÉ INFORMOVANOSTI



ROZHODOVACÍ MATICE

- Výborný a flexibilní nástroj pro rozhodování
- Typický postup:
 - Výběr kritérií
 - Definovat váhy kritérií (např. 0-10)
 - Ohodnotit (možnost kombinace individuální a společné práce)
 - Diskuze nad výsledky
- Lze využít i vážení – tj. nějaké faktory mají vyšší hodnotu při hodnocení

	Venue 1	Venue 2	Venue 3	Venue 4
Cost	5	3	4	4
Location	4	5	3	2
Technical equipment	3	5	3	2
Available spots	2	3	4	5

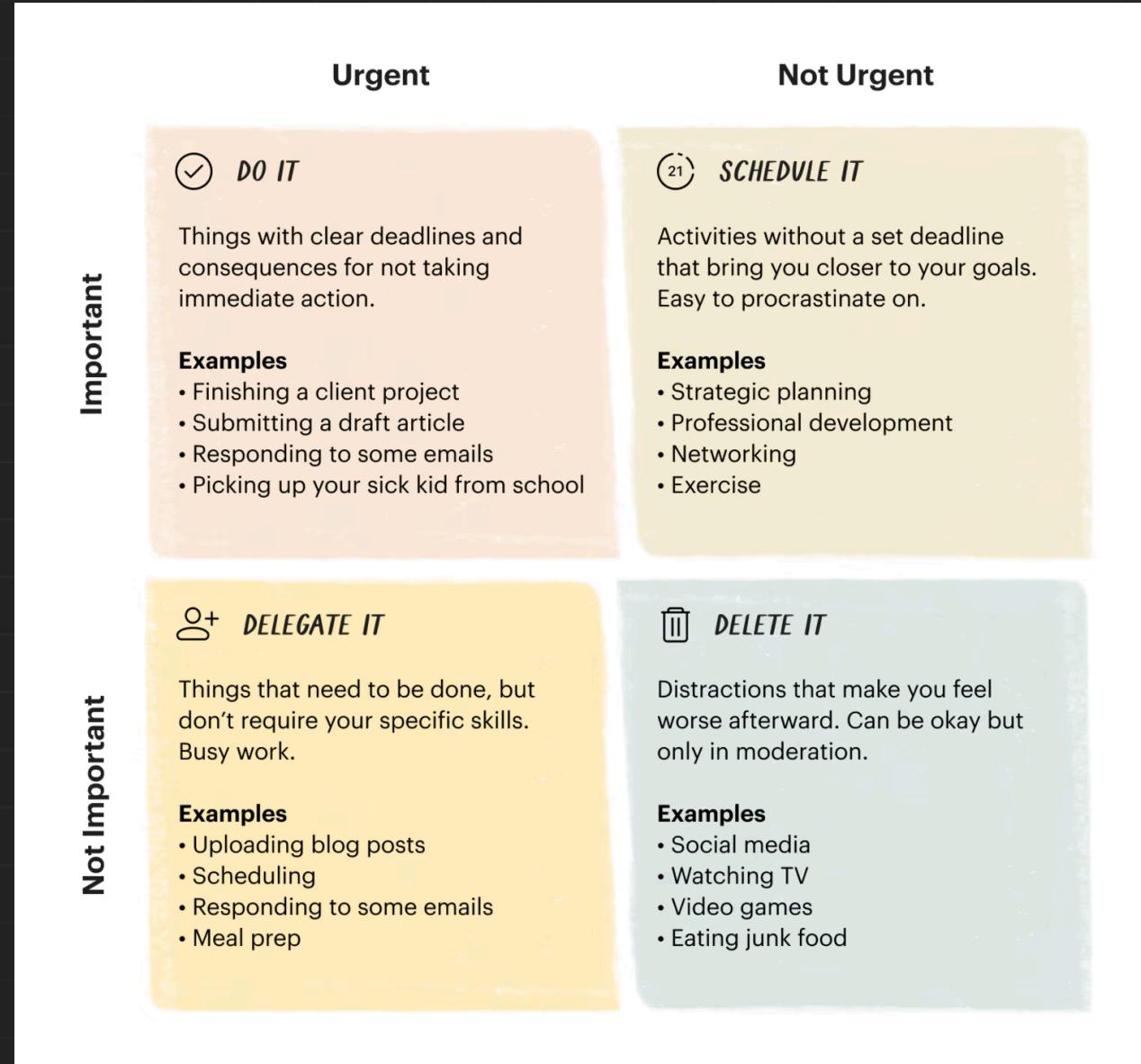


EISENHOWEROVA MATICE

- Super pro rozdělování úkolů strategické a taktické
- Eisenhower: "*Důležité úkoly nejsou nikdy urgentní*"
(zjednodušeno)
- 2 osy
 - Urgence X Důležitost
- 4 kvartály
 - Důležité, Urgentní, Nedůležité, K zahodení

EISENHOWEROVA MATICE II

- 4 kvartály
- Q1 – Důležité a urgentní – udělat hned
- Q2 – **Důležité a neurgentní – naplánovat**
- Q3 – Nedůležité a urgentní – delegovat
- Q4 – Nedůležité a neurgentní – zahodit
- Q2 jako cesta ke strategické a hluboké práci



MOSCOW

- Must have
- Should have
- Could have
- Will not have
- Skupinová diskuze nad tím která položka patří do které kategorie
- Výborný nástroj pro prioritizaci při tvorbě MVP a navazujících iterací

JEŠTĚ DROBNOSTI

- Prioritizujeme ideálně průběžně
 - Stratgická prioritizace jenou za kvartál, rok, ...
 - Taktická prioritizace jenou za týden, kteraci, ...
- Podobně jako u ideace – techniky lze kombinovat vzájemně
- V reálných prostředí často do procesu promlouvá politika a jiná dynamika
- Garbage in, garbage out – někdy nám nezbývá než odhadovat

DNESKA SI VYZKOUŠÍME

- Středně pokročilé metody
- Impact effort matici
- NUF test (nakonec jsme nestihli během hodiny)
- Budeme kombinovat individuální a skupinové hodnocení
- Cílem je mít na konci vybrán ideálně jeden, maximálně 2 koncepty, které budete v projektech dál rozpracovávat

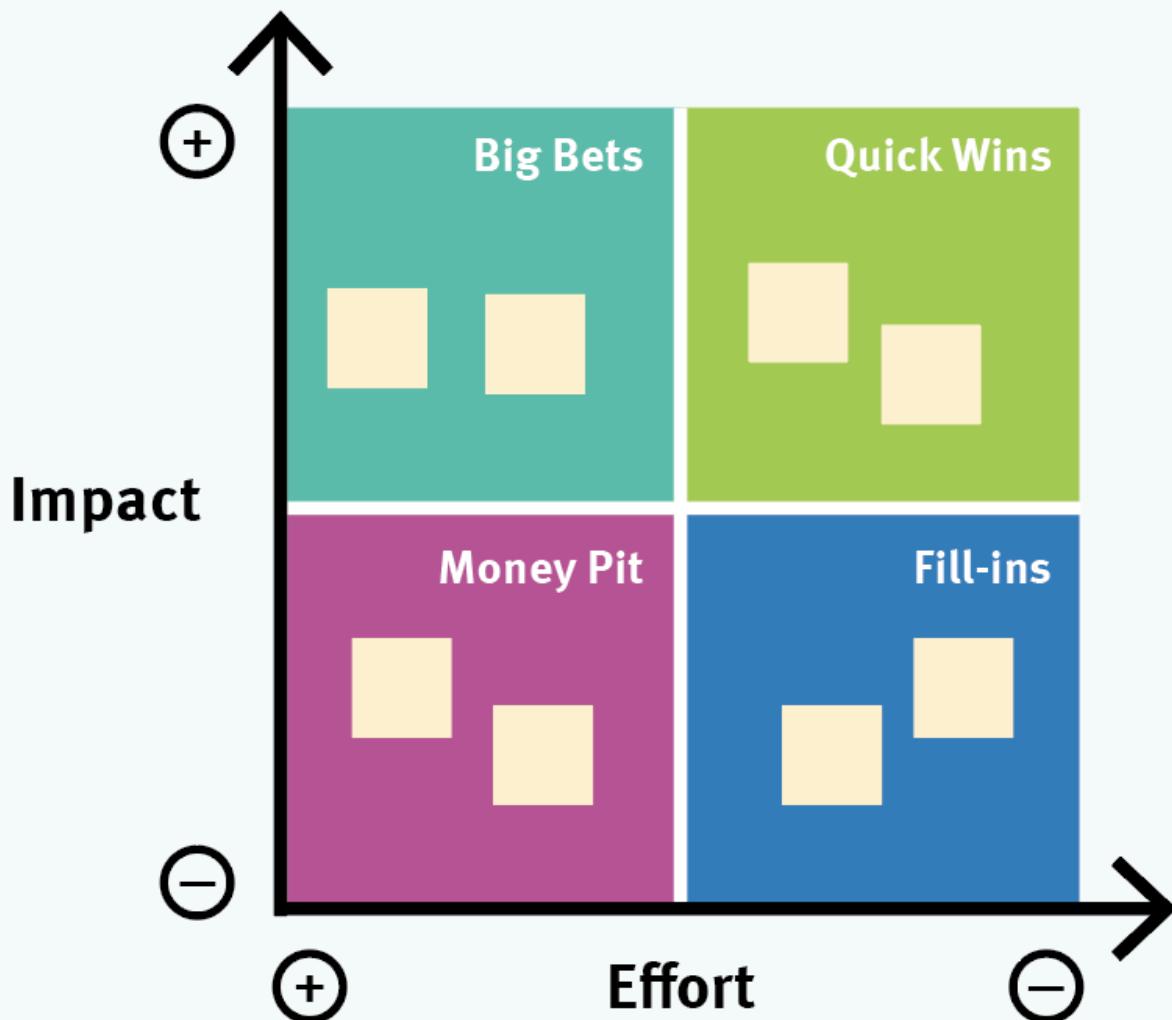
IMPACT EFFORT MATICE

- Podobný postup jako Eisenhower
- Dvě osy
 - Dopad – jaký dopad bude mít vyřešení na naši cílovku?
 - Náročnost – jak náročné je daný problém vyřešit se zdroji, které máme?
- Cílem je identifikovat tzv. quick wins nebo nízko visící ovoce – položky, které mají **vysoký dopad a jsou snadno realizovatelné**

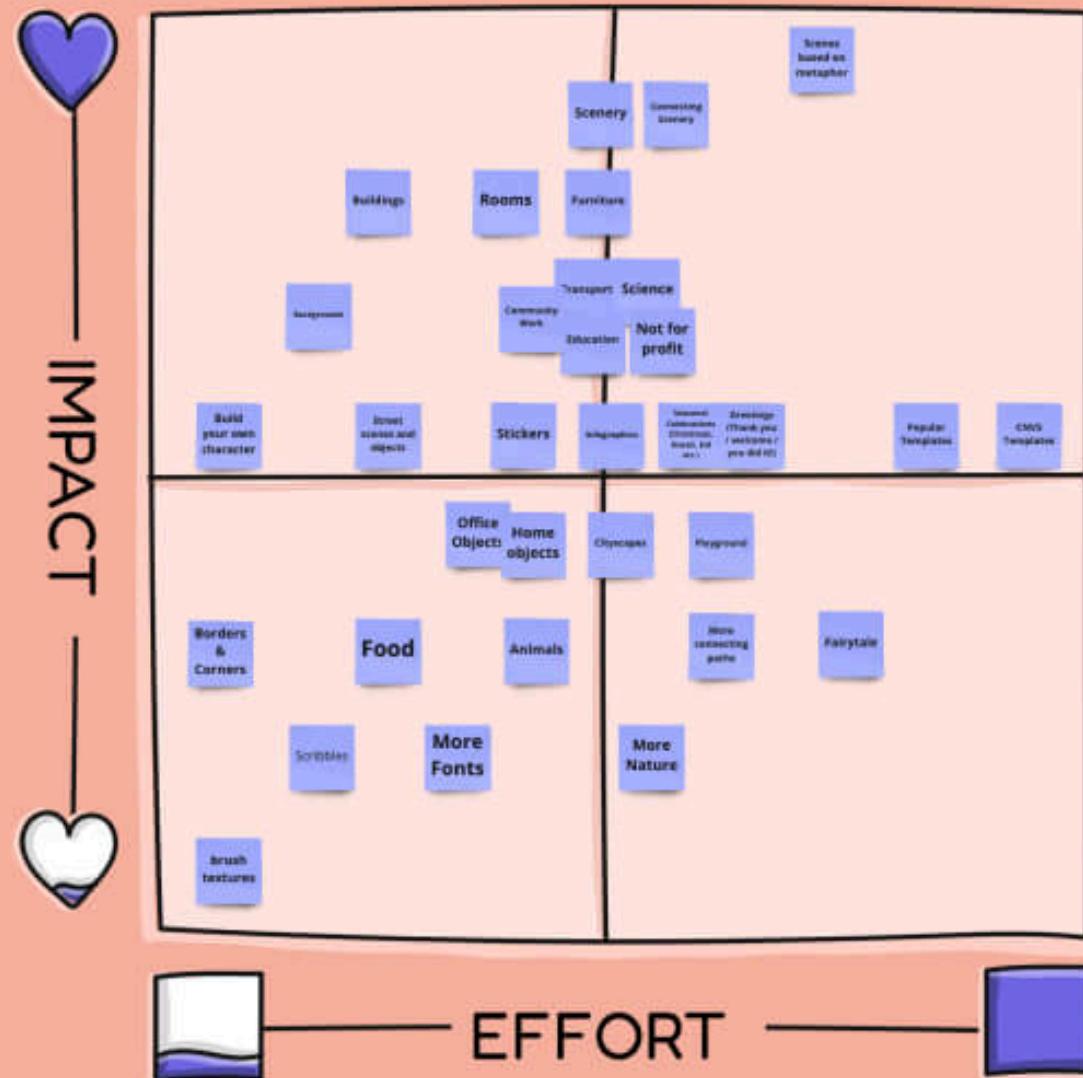
IMPACT EFFORT MATICE II

- Položku jednu po druhé ohodnocujeme a umísťujeme na dvojdimenzionální ose
- Průběžně jednotlivé položky mezi sebou porovnáváme
- Můžeme je přemisťovat dle průběžné diskuze nad komplexitou a dopadem
- Na konci typicky vybíráme ty s nízkou náročností a vysokým dopadem pro další rozpracování

Impact–Effort Matrix



IMPACT V's EFFORT



CNVS

POJĎME SI TO VYZKOUŠET

- doporučuju seřadit nejdřív na jedné ose a pak na druhé
- pracujte se vzájemným srovnáváním
 - Jen X snazší než Y?
 - Má X vyšší dopad než Y?
- Postupně budete nejspíše položky průběžně předlávat
- dejme tomu 15 minut
- Možná obměna – zaměnit náročnost za zajímavost

NUF TEST

- Příklad rozhodovací matice
- New – už to někdo dříve zkoušel? (pro hodnocení pomůže znalost prostředí)
- Useful – jak pomůže nápad vyřešit problém?
- Feasible – jak snadno můžeme nápad zrealizovat?
- Zkusme opět se všemi koncepty
- Dostaneme podobné výsledky nebo se budou lišit?

NUF TEST II

- Udělejte si tabulku v níž bude 5 sloupců:
 - Název konceptu, New , Useful, Feasible, Skóre
 - Řádky budou jednotlivé koncepty
 - Ohodnoťte jednotlivé koncepty v těchto třech kategoriích a v posledním sečtěte
 - Nejdříve individuálně za 10 minut, pak diskutujte v týmu individuální pořadí a co z něj vyplývá

	NEW	USEFUL	feasible
promotional bat-mobile	7	2	$6 = 15$
Facebook Group	∅	3	$10 = 13$
Austin bat tours	∅	6	$8 = 14$
guano fertilizer	8	9	$5 = 22$
sponsors for bat colonies	10	4	$1 = 15$

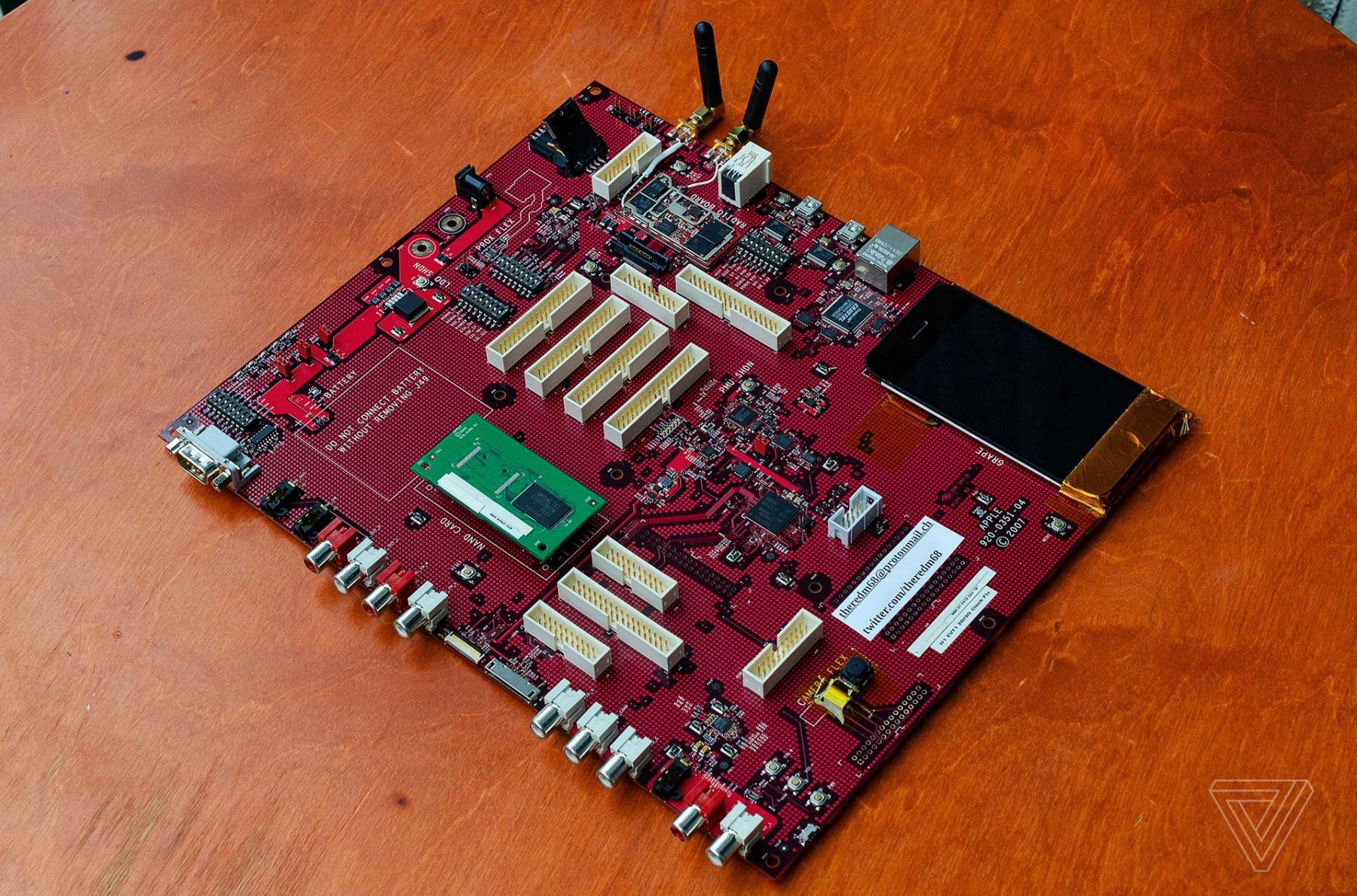
PAUZA NA



PROTOTYPOVÁNÍ







MOTIVACE K PROTOTYPOVÁNÍ

- Prototypujeme abychom **něco zjistili**
- Prototypováním snižujeme rizika špatných rozhodnutí
 - Zkracování zpětnovazebné smyčky
 - Průběžné korekce
 - Vodopád verus agilní přístup

PROCES PROTOTYPOVÁNÍ

- Zjemňování nápadů
- Rekombinace různých nápadů dohromady
- Prototypy jsou throw-away!
- Fail and learn fast
- Typicky: nápad > koncept > prototyp > zjištění > akce

CO PŘI PROTOTYPOVÁNÍ ZVÁŽIT

- Papír X Digitál X Video X Fyzické objekty
- High / mid / low fidelity
- Na začátku klíčová otázka – co chci zjistit / ověřit?

NÁSTROJE

- Papír a psací potřeby
- Digitální – Figma (state-of-art), Miro, Framer, ...
- Kód ať už na webu, v aplikacích nebo hardware
- Vibe coding / design – snižování bariéry ke kódu
- Příště si ukážeme nějaké AI-powered nástroje

LOW-FIDELITY APP PROTOTYPING

Mobile Application Design : Paper Prototype Video



nebo třeba klikatelný prototyp ve Figmě

PŘÍŠTĚ

- Prosím přineste vybrané koncepty
- Nebojte se je i více dopracovat
- Prakticky si vyzkoušíme techniku design critique
- Budete sbírat první zpětnou vazbu mimo svůj tým
- Detailněji se budeme zabývat prototypováním
- Pokud můžete – přineste si počítače

KONZULTACE K PROJEKTŮM