DM-02 · Bài 5

Nhịp làm bản mẫu và nhịp đem đi thử: mỗi bản mẫu trả lời một câu hỏi

Lớp Các nhịp của tư duy thiết kế, làm từng nhịp ra sao

Học xong bài này bạn sẽ

- viết được câu hỏi và giả thuyết của một bản mẫu trước khi bắt tay làm nó.
- Chọn được loại bản mẫu rẻ nhất mà vẫn trả lời được câu hỏi đó.
- Đọc được kết quả một buổi thử để quyết giữ ý, sửa bản mẫu, hay quay về nhịp nào, và nói được vì sao.

1 · Hai nhịp này nhận vài ý đã chọn và phải giao ra điều học được

- Đầu vào là hai tới bốn ý đã chọn ở bài 4, mỗi ý kèm một câu hỏi.
- Bản mẫu là bất cứ thứ gì người dùng nhìn, cầm, hay dùng thử được, làm ra để trả lời một câu hỏi về ý tưởng.
- Đem đi thử nghĩa là đặt bản mẫu vào tay người dùng thật, trong hoàn cảnh gần với hoàn cảnh dùng thật, và xem họ làm gì với nó.
- Giáo trình của chúng tôi nêu nguyên tắc đầu tiên của hai nhịp này: bản mẫu để học, không để trình bày.
- Vì sao hai nhịp này đứng sau cùng mà vẫn quan trọng?
- Điều này gỡ chỗ nào cho bạn: hỏi một nhóm vừa làm xong bản mẫu rằng họ đã học được gì.

2 · Ba loại bản mẫu rẻ, theo thứ tự tốn kém tăng dần

- Theo giáo trình của chúng tôi, với sản phẩm vật lý có ba loại bản mẫu hay dùng.
- Bản mẫu bằng giấy hoặc bìa
- Tranh chuỗi hoặc đóng vai
- Bản mẫu có người giấu sau làm thay máy
- Lấy một bối cảnh chung ở Việt Nam, dựng ra để minh hoạ, không lấy từ xưởng nào.

3 · Viết câu hỏi và giả thuyết trước khi làm bản mẫu

- Giả thuyết cần thử (hypothesis) là một điều nhóm đang tin về người dùng hay về ý tưởng, viết thành câu có thể bị bác.
- Với chiếc túi đồ nghề ở mục 2, một giả thuyết có thể là: chúng ta tin thợ lấy được kìm bằng một tay mà không phải nhìn xuống.
- Có ba luật đi kèm khuôn này.
- Luật thứ nhất: mỗi buổi thử chỉ một tới ba câu hỏi.
- Luật thứ hai: viết ra trước cả kết quả nào sẽ được coi là sai.
- Luật thứ ba: chọn loại bản mẫu rẻ nhất mà vẫn trả lời được câu hỏi.

4 · Đọc kết quả thử để quyết giữ, sửa, hay quay về nhịp nào

- Sau buổi thử, đặt từng giả thuyết cạnh điều đã thấy, và xếp vào một trong ba loại: còn đúng, đã bị bác, chưa rõ.
- Nếu người dùng muốn đúng thứ ý tưởng này mang lại, nhưng vướng ở cách làm, ví dụ ngăn túi quá sâu, thì lỗi nằm ở bản mẫu.
- Nếu người dùng có đúng vấn đề đó, nhưng ý này không giải được nó, ví dụ thợ vẫn phải cúi nhìn dù túi đã sửa mấy lần, thì lỗi nằm ở ý.
- Nếu người dùng không gặp chuyện mà sản phẩm được làm ra để giải, hoặc gặp một chuyện khác hẳn, thì lỗi nằm sâu hơn.
- Còn một loại kết quả nữa: điều bất ngờ không nằm trong câu hỏi nào.
- Giả thuyết bị bác thì hỏi nó sai ở cách làm, ở ý, hay ở chính vấn đề, vì mỗi chỗ sai trỏ về một nhịp khác nhau. -->

Bảng tổng hợp

Bảng tổng hợp hai nhịp cuối

Loại bản mẫu	Trả lời được câu hỏi gì	Không trả lời được gì	Tốn kém
Giấy hoặc bìa	hình dạng, kích thước, cách cầm, chỗ đặt	độ bền, cảm giác vật liệu thật, máy có chạy không	thấp nhất, vài giờ
Tranh chuỗi hoặc đóng vai	trình tự các bước, chỗ người dùng bối rối hay bỏ ngang	hình dạng, cảm giác khi cầm	thấp, cần người đóng vai
Có người giấu sau làm thay máy	người dùng có dùng và có cần chức năng khó không	chức năng đó có làm được bằng máy không, giá bao nhiêu	cao hơn, cần một người ngồi sau suốt buổi
Kết quả thử cho thấy	Quay về nhịp nào		

Bảng tổng hợp hai nhịp cuối tiếp

Loại bản mẫu	Trả lời được câu hỏi gì	Không trả lời được gì	Tốn kém
người dùng muốn đúng điều này nhưng vướng ở cách làm	làm bản mẫu		
người dùng có vấn đề nhưng ý này không giải được	nghĩ ra ý		

Bảng tổng hợp hai nhịp cuối (tiếp)

Loại bản mẫu	Trả lời được câu hỏi gì	Không trả lời được gì	Tốn kém
người dùng không có vấn đề này, hoặc có vấn đề khác	đặt lại vấn đề, có khi về hiểu người dùng		

Phần giá trị nhất của bài

Chỗ người ta hay làm sai

- **Làm bản mẫu đẹp để thuyết phục chứ không để hỏi**

  Cách tránh là viết câu hỏi của bản mẫu lên trước, rồi chỉ làm thật đúng phần đang được hỏi, còn lại để thô.

- **Thử mà không viết trước mình đang hỏi gì**

  Cách tránh là không cho buổi thử bắt đầu khi chưa có một tới ba giả thuyết viết theo khuôn, kèm kết quả nào sẽ được coi là sai.

- **Bỏ qua điều bất ngờ vì nó không nằm trong câu hỏi**

  Cách tránh là dành một cột riêng trong ghi chép cho điều bất ngờ, và đọc cột đó đầu tiên khi họp sau buổi thử.

Ví dụ để khái niệm sáng ra

Ví dụ minh hoạ

- Ví dụ dưới đây là một hiện vật của Bảo tàng Lịch sử Máy tính (Computer History Museum) ở Mỹ.
- Khoảng năm 1995, trước khi có máy thật, người đứng đầu dự án máy tính cầm tay PalmPilot dùng một khối gỗ cỡ chiếc máy để thử thiết kế, và một chiếc đũa làm bút.
- Bảo tàng cũng giữ một bản mẫu khác có bàn phím.

Điều rút ra: mỗi bản mẫu chỉ cần làm vừa đủ để trả lời đúng câu hỏi của nó.

<!-- ẢNH DM-02-bai-05-3.webp | Tranh vẽ: một người đi trong hành lang văn phòng...

Bài tập tự chấm

Thử nhìn lại việc của mình

- [ ] Lấy bản mẫu gần nhất mà nhóm bạn đã làm, hoặc sắp làm.
- [ ] Viết ra ba thứ: câu hỏi bản mẫu đó phải trả lời; giả thuyết theo khuôn «chúng ta tin X, sẽ biết X đúng hay sai khi thấy Y»; và kết quả nào sẽ được coi là sai.
- [ ] Rồi xem lại bản mẫu: phần nào làm kỹ hơn mức câu hỏi cần.

Cách tự chấm và lời giải mẫu nằm trong bài trên trang web.

m.school

Đọc trọn bài và làm bài tập tại

mschool.meslab.org/lop/DM-02/bai-05.html

m.school by MES LAB · học không mất phí, không cần đăng nhập