

Приложение (сервис) моей мечты

Как писать эссе?

Формальные требования
(их нужно учесть обязательно)

О чем эссе?

Эссе «Приложение (сервис) моей мечты», направлен[о] на выяснение ориентированности абитуриента в предметной области, его видения существующих проблем и возможных путей их решения.

Эссе [...] должно быть объемом 6000-7000 знаков. В эссе описывается общая идея приложения (или сервиса).

О чем эссе?

Эссе должно содержать:

- 1. Описание проблемы, решаемой сервисом/приложением, заинтересованных лиц/целевых групп*
- 2. Критический анализ существующих решений (со ссылками)*
- 3. Обоснование необходимости нового решения и его сравнение с аналогами*
- 4. Применяемые принципы и технологии организации социального взаимодействия*
- 5. Техническое описание предлагаемого решения*
- 6. Критический анализ сильных и слабых сторон предлагаемого сервиса/приложения, анализ степени решения проблемы*

О чем эссе?

Допускается применение схем в выбранной студентом нотации и эскизов

Советы и комментарии

- В общем случае требуются все пункты (“**должно** содержать”), но их пропорция в эссе и его логика построения определяется абитуриентом для убедительной демонстрации своих способностей
- Нужно обосновать как субъективную важность (“**моей** мечты”), так и важность для других (заинтересованных лиц, целевых групп)
- Сервис или приложения предполагают взаимодействие между людьми (п 4)
- Акцент на высокоуровневом описании решения (например, обоснование вида решения: мобильное или интернет-приложение, специфика платформы может быть уместным, обоснование применяемых средств и языков разработки/фреймворков выглядит избыточным)

Возможный подход к эссе

(допускается применение альтернативных, этот предлагается в первую очередь как вариант для абитуриентов без ИТ-опыта)

Анализ проблемы и решения

(как хорошо выделить и описать проблему,
состыковать её с решением)

Хорошее решение (solution)

Понятно описанная **проблема**

Полно представленное **решение**

Описание **пользовательских историй**

Обзор альтернативных решений и **обоснование** своего

Описание основных **деталей** работы системы

Описание **недостатков** и **ограничений** системы

Что является проблемой?

Есть кто-то кого эта проблема касается (стейкхолдер),
проблема затрагивает их интересы

Определить стейкхолдеров

Упражнение 10 минут

Область: музыкальный менеджмент (организация концертов)

Задание: Обсудите какие люди задействованы в области? Какие роли могут существовать? Каковы их интересы?

Стейкхолдеры

Возможные ответы (ответы группы на очной консультации):

Музыканты -- основные / запасные -- деньги и слава

Менеджер группы -- больше денег с наименьшей тратой нервов

Владелец бара / Организатор -- наполняемость зала

Слушатель -- посетить хорошее шоу

Рекламная площадка -- бренд

Как поставить интересную проблему?

Интересная проблема:

Затрагивает важную часть деятельности целевых групп/стейкхолдеров

Никем не решена / решена недостаточно эффективно

Определить проблемы

Упражнение 10 минут

Стейкхолдеры: менеджеры, организаторы, музыканты
владелец площадки

Задание: Обсудите, с какими проблемами сталкиваются стейкхолдеры?

Проблемы

Возможные ответы (ответы группы на очной консультации):

Менеджер -- составление гастрольного графика, решение конфликтов в группе, плохая организованность группы, необходимость искать музыкантов на замену

Музыканты -- плохой звук, несоблюдение площадкой обещанных условий

Бар -- группы не соблюдают контракт, дыры в программе, ущерб после концерта

Что является проблемой?

Есть кто-то, кого эта проблема касается (стейкхолдер)

Наличие / отсутствие проблемы измеримо

Точная формулировка

Анализ существующих подходов к решениям

- Основываются на теории И/ИЛИ основываются на “реверс-инжиниринге” аналогов (анализе конкурентов)
- Возможно применение SWOT-техник/”магических квадратов” и т.д. (не требуется в эссе)

Описание системы

- Не про интерфейс, а про пользовательские истории (ценность для актора/стейкхолдера)
- Описание основных механизмов взаимодействия и техник (теоретически мотивированных)
- Возможны схемы (UML/BPMN/...) и эскизы (Axure, ...), но они должны вносить вклад в историю

Пользовательские истории

Истории помогают определить цели акторов относительно системы и приносимую их реализацией ценность

История состоит из трёх элементов (можно взять любой другой шаблон):

Актора (Somebody):

Цели (Wants what):

Мотивации (To accomplish what):

Описать ПИ

Упражнение 10 минут

Задание: Составьте три ПИ для придуманных ролей и поставленных проблем

ПИ

1. Как **менеджер**
2. Я хочу **знать** о доступных музыкантах на подмену
3. Чтобы **не нарушить обязательства** в случае форс-мажора

1. Как **владелец бара**
2. Я хочу знать о подходящих моему заведению **новых группах**
3. **Чтобы я не тратил своё время** на переговоры с неподходящей группой

Описание решения

ПИ “стыкуют” домен проблемы с решением, которое предлагает разработчик.

Его особенности могут основываться на теоретических моделях из научных статей (например, модель мотивации игроков может служить основой сервиса по работе с ними), на критическом анализе аналогов (у всего есть аналоги!).

Решение описывается в свободной форме с возможным привлечением схем и эскизов.

Описание решения и его обоснование

(Идеи группы на очной консультации):

1. Тиндер для групп и баров (теория: двухсторонние рынки, дизайн механизмов)
2. Геймификация в планировании репетиций и выступлений
3. Рекомендательная система для площадок

Мысли об ограничениях и решениях для старта: чем лучше doodle?

Теперь осталось это все записать:
ВОЗМОЖНЫЙ подход к структуре эссе

Структура эссе

Введение

Литературный обзор/Обзор альтернативных решений

Проект приложения

Заключение

Хорошее решение (solution)

Понятно описанная **проблема**

Полно представленное **решение**

Описание **пользовательских историй**

Обзор альтернативных решений и **обоснование** своего

Описание основных **деталей** работы системы

Описание **недостатков** и **ограничений** системы

Структура эссе

Введение

Проблема

Литературный обзор/Обзор альтернативных решений

Поиск обоснования для решения, аргументация его выбора

Проект приложения

Решение

Детали

Заключение

Степень решения проблемы

Ограничения и недостатки системы

Введение

Цель: Кратко описать работу в более широком контексте

Включает:

- Описание области, для которой характерна проблема
- Мотивация проблемы
 - Почему проблема важна
 - Почему хорошего решения еще нет
- Описание того, почему ваша система лучше существующих решений
- Благодаря чему ваша система лучше существующих решений?

Литературный обзор

Цель: Показать ваше место в проделанной до вас работе

Включает:

- Описание систем сделанных до вас
 - В чем их плюсы и минусы?
 - Почему они не решают проблему?
- Описание теории (если используется)
- Формулировка проблемы в привязке к сделанной работе

Описание системы

Цель: продемонстрировать решение и показать работу системы

Включает:

- Картинки и схемы
- Описание главных элементов системы
- Описание взаимодействия пользователя с системой

Как обосновать хорошее решение?

Аргументация:

1. Обращение к теории

“Согласно теории N, люди действуют M, поэтому в этой системе будет K”

2. Обращение к предыдущим наработкам

“Создатели N предложили систему M, у них получилось K и не получилось N”

Как обосновать хорошее решение?

3. Эмпирический опыт

“Количественные исследования показывают”

“Я поговорил с 6 возможными пользователями сервиса”

“Создатели системы N провели тестирование на пользователях, и нашли что”

Очень хорошо держать в голове несколько альтернативных решений

Советы

Сфокусируйтесь на узкой проблеме

Не нужно решать все проблемы мира

Перечитывайте текст

Ссылочки на источники (не учитываются в лимите на количество слов)

Спасибо за внимание!