

Lista kontrolna projektu

Wizja i cele

- Do czego produkt, witryna lub aplikacja mają służyć? Określ ich główne zastosowanie. Dlaczego w ogóle istnieją?
- Jaka jest ogólna wizja produktu, strony lub aplikacji? Jasno sformułowana wizja pomaga nam zrozumieć, jak ten projekt wpłynie na dalszy rozwój produktów.
- Jakie są krótkoterminowe cele firmy? Co firma chce osiągnąć i jak projekt odnosi się do celów?
- Jakie wskaźniki powinniśmy monitorować? Skąd będziemy wiedzieć, że wykonaliśmy swoje zadanie? Musimy mieć jakiś system pomiaru postępów.
- Jak wygląda strategia? Określ, jakie zadania mamy wykonać, taktyki wykorzystać lub produkty dostarczyć, żeby osiągnąć cel.
- Jakie są wymagania biznesowe projektu? Warto nam dostarczyć dokumentację z wymaganiami na samym początku, chociaż możemy je też wspólnie sformułować.

Użytkownicy i klienci

- Kim są użytkownicy? Co o nich wiemy? Może to posłużyć za punkt wyjścia przy tworzeniu person i pisaniu historyjek użytkownika.
- Jaki problem chcemy rozwiązać? Co sprawia użytkownikom najwięcej problemów? Być może nie jest to w tej chwili główny cel projektu.
- Jak użytkownicy korzystają ze strony internetowej lub aplikacji? Jaki jest kontekst, lokalizacja, typ i wymiary urządzenia, punkty wejścia i wyjścia, częstotliwość użytkowania?
- Jak wygląda plan i budżet testów użyteczności lub wywiadów z użytkownikami? Musimy mieć styczność z rzeczywistymi użytkownikami, żeby móc projektować z myślą o nich.

Obieg pracy i komunikacja

- Jakimi środkami mamy się komunikować? Jaką drogą najlepiej zgłaszać pytania? Każdy ma inne preferencje dotyczące e-maili, SMS-ów, wideorozmów i rozmów telefonicznych.
- Jak powinien wyglądać cykl spotkań? Zależy nam zarówno na krótkich, częstych spotkaniach kontrolnych, jak i na dłuższych zebraniach, na których będziemy szerzej omawiać postępy, np. na codziennych, 30-minutowych spotkaniach i cotygodniowych, godzinnych przeglądach.
- Jak wygląda harmonogram? Jak często mamy wydawać kolejne wersje projektu? Ustal, w jakich terminach mamy wykonać różne zadania. Wybierz termin końcowy i dostosuj do niego resztę. Harmonogram może też zdecydować o budżecie i zakresie prac.
- Kto ostatecznie zatwierdza decyzje? Wskaż jedną osobę, odpowiedzialną za cały projekt, bądź wydziel po jednym przedstawicieli do różnych spraw, np. biznesu, produktu, designu, produkcji i treści. Żadnych komisji!

Dostęp do ludzi i informacji

- Jakich zasobów technicznych będziemy potrzebować? Kto może nam zapewnić do nich dostęp? Dotyczy to danych logowania, kont e-mailowych, VPN i dostępu do serwerów.
- Jakie dane zostały już zebrane? Udostępnij dane analityczne, wnioski z badań użyteczności, wyniki testów A/B, a także wszystkie istotne raporty i pokazy slajdów.
- Czy istnieje jakaś strona internetowa lub aplikacja, które mogą stanowić punkt odniesienia? Czy możemy oprzeć projekt na istniejącym produkcie?
- Jak wygląda schemat organizacyjny firmy? Kto jest ważny dla naszego projektu? Podaj listę istotnych osób, składającą się z nazwisk, stanowisk pracy, zależności, specjalizacji i danych kontaktowych.
- Czy mamy uprawnienia do współpracy z tymi osobami? Na początku trzeba przekazać nam upoważnienia i zapoznać nas z pracownikami, żebyśmy mogli nawiązać kontakt.

Wymagania projektowe i techniczne

- Czy obowiązują jakieś wytyczne? Przedstaw nam instrukcje brandingowe, standardy stosowania logo, dokumentację języka projektowego, wytyczne stylistyczne i biblioteki UI.
- Czy obowiązuje jakaś stylistyka? Być może jest opisana w wytycznych, ale jeśli nie, możemy tę kwestię wspólnie omówić.
- Jakie są podstawowe zasady bądź cele projektowe? Wystarczy krótka lista ograniczeń, dobrych praktyk i priorytetów, żebyśmy odpowiednio ukierunkowali decyzje projektowe.
- Czy są jakieś podobne strony lub aplikacje? Podaj listę konkurentów, a także podobnych lub niepowiązanych produktów, na które warto zwrócić uwagę.
- Jakie wymagania techniczne trzeba uwzględnić? W grę wchodzi dostępność, wersje przeglądarki i systemu operacyjnego, obsługa urządzeń i viewportów, projektowanie responsywne/adaptywne/mobilne.