

НА ВОЛНЕ ИИ

ПРОВЕРКА СЦЕНАРИ ФИНИШ НЕДЕЛИ ✨ ф

Claude тестирует по вашим сценариям, вы принимаете
решения —
и продукт готов к людям

● ● ● НАХОДИТ · РЕШАЕТЕ · ГОТОВО

На прошлом уроке продукт ожил: кнопки реагируют, формы проверяют, данные сохраняются, есть управление. **Всё работает. Но работает ли так, как задумано?**

Помните **сценарии** из первой недели?

На уроке 03 вы описали: кто пользуется продуктом, в какой ситуации, какой путь проходит, что может помешать. Это был план. Сейчас у вас есть готовый продукт. Пора сверить одно с другим.

Неделя 1 — описали. Уроки 08–13 — собрали. Урок 14 — проверяем. Если всё сходится — продукт готов к людям.

УРОК 03

ПЛАН

Кто, откуда, какой путь, что может помешать

УРОКИ 08–13

РЕАЛЬНОСТЬ

Собранный продукт, который живёт своей жизнью

СОБРАТЬ — ПОЛОВИНА ДЕЛА



ПРОВЕРИТЬ —

ВТОРАЯ

Сценарий — маршрут. Продукт — дорога.

БЫЛО НА УРОКЕ 03

ИДЕАЛЬНЫЙ МАРШРУТ

Кто человек, откуда пришёл, что делает шаг за шагом, что может пойти не так

СТАЛО ПРИ СБОРКЕ

МАРШРУТ ПОПЛЫЛ

Где-то забыли кнопку, где-то текст непонятный, где-то экран не предусмотрен

ПОЧЕМУ ТАК

ФОКУС НА ДЕТАЛЯХ

Не потому что плохо работали — при сборке общая картина уходит из вида

Проверка по сценариям — это не поиск ошибок. Это проверка: может ли реальный человек пройти тот путь, который вы задумали.

Вы не ищете проблемы — Claude ищет за вас

ШАГ 01

01

ДАЙТЕ ПРОДУКТ И СЦЕНАРИИ

Claude видит и код, и план — и
сравнивает одно с другим

ШАГ 02

02

ПРОВЕРЯЕТ КАЖДЫЙ ШАГ

«Шаг 3: кнопка есть, но после
нажатия нет подтверждения»

ШАГ 03

03

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ОТЧЁТ

Список находок с приоритетами:
это правим, это на потом

Вы — заказчик. Claude — тестировщик. Он находит и показывает. Вы принимаете решения.

Сценарий: мама выбирает шторы с телефона в обеденный перерыв

ШАГ 01

ОТКРЫВАЕТ КАТАЛОГ

Проверяет:
мобильная версия

Фильтры занимают
полэкрана — не
прячутся за кнопку

ШАГ 02

ИЩЕТ ДЛЯ СПАЛЬНИ

Проверяет: фильтр по
комнатам

Фильтра «по
комнате» нет —
только цвет и цена

ШАГ 03

СМОТРИТ КАРТОЧКУ

Проверяет: фото,
цена, размеры

Нет подсказки «какой
размер выбрать»

ШАГ 04

ДОБАВЛЯЕТ В КОРЗИНУ

Проверяет: кнопка
реагирует

Работает, но нет
подтверждения
«Товар добавлен»

ШАГ 05

ОФОРМЛЯЕТ ЗАКАЗ

Проверяет: форма
проверяет ввод

Телефон можно
вести любой — нет
проверки формата

Пять шагов — пять находок. Продукт работает, но каждая делает путь неудобнее. Мама в обеденный перерыв разбираться не будет — закроет и забудет.

Сценарий: клиент записывается вечером с дивана

ШАГ 01

ОТКРЫВАЕТ СТРАНИЦУ

Проверяет: первый экран

Нет фото мастера и отзывов — непонятно, кто это

ШАГ 02

СМОТРИТ ОКНА

Проверяет: расписание на неделю

Показывает только сегодня — завтра не видно

ШАГ 03

ВЫБИРАЕТ ВРЕМЯ

Проверяет: клик по окну

Работает, но нет подтверждения «Вы выбрали 15:00»

ШАГ 04

ЗАПОЛНЯЕТ ФОРМУ

Проверяет: имя, телефон, услуга

Услугу нужно вписать текстом — нет готового списка

ШАГ 05 •
КРИТИЧНО

ЖДЁТ ПОДТВЕРЖДЕНИЯ

Проверяет: экран «Вы записаны»

Экрана нет — после отправки ничего не происходит

Последний пункт критический. Человек заполнил форму, нажал «Записаться» — и тишина. Не понял, записался или нет. Это чинить первым.

CLAUDE НАХОДИТ



ВЫ РЕШАЕТЕ

ВМЕСТЕ — ЗА ОДНУ СЕССИЮ

ТРИ ТИПА НАХОДОК

Не все проблемы одинаковые. Одни нужно чинить прямо сейчас, другие могут подождать, третьи — пожелания на будущее.

НЕ РАБОТАЕТ

НЕУДОБНО

НЕ ХВАТАЕТ

Продукт обещает — и не делает

НАХОДКА 01

В корзину

0

Кнопка «Добавить в корзину» **не добавляет**

НАХОДКА 02

пусто

После записи **нет экрана подтверждения**

НАХОДКА 03

Корзина пуста • было 3 товара

Закрыл вкладку — **корзина обнулилась**

Чинить первым. Если продукт обещает и не делает — это разрушает доверие. Лучше убрать кнопку, чем оставить неработающую.

Работает — но неуклюже

НАХОДКА 01

Цвет ▾

Цена ▾

Материал ▾

Фильтры занимают полэкрана —
спрятать за кнопку

НАХОДКА 02

150×200

200×270

Нет подсказки **«какой размер
выбрать»**

НАХОДКА 03

Услуга: _____

Услугу нужно вписывать вручную
— **нужен список**

Чинить вторым. Продукт работает, но пользоваться неприятно. Каждое лишнее действие — шанс, что человек уйдёт.

Сценарий требует того, чего в продукте нет

НАХОДКА 01

Цвет

Цена

+ Комната

Фильтра «по комнате» нет —
только цвет и цена

НАХОДКА 02

сегодня

завтра

пт

Расписание показывает один день
— нужна неделя

НАХОДКА 03



фото · отзывы

Нет фото мастера и отзывов —
непонятно, кто это

Добавлять третьим. Это не поломка и не неудобство — это развитие. Записывайте на следующую версию. Или добавьте сейчас, если это одна фраза для Claude.

Не всё нужно чинить прямо сейчас

ПРИОРИТЕТ 01

НЕ РАБОТАЕТ

Чинить сейчас

Обещание, которое продукт не выполняет

ПРИОРИТЕТ 02

НЕУДОБНО

Чинить после критичного

Лишние действия и непонятные тексты

ПРИОРИТЕТ 03

НЕ ХВАТАЕТ

Записать на потом

Или добавить сейчас, если это быстро

Claude выдаст 5 находок или 15 — чинить всё не нужно. Сначала критичное, потом неудобное, остальное — в список на следующую версию.

Правило: лучше продукт с тремя исправленными поломками, чем с пятнадцатью недоделанными улучшениями. Сначала — работает. Потом — удобно. Потом — идеально.

НЕ РАБОТАЕТ — ЧИНИТЬ



НЕУДОБНО — УЛУЧШАТЬ

НЕ ХВАТАЕТ — ЗАПИСАТЬ



В ЭТОМ ПОРЯДКЕ

Проверяем продукт по сценариям

После этого урока вы откроете Claude и скажете `/lesson-14`

ШАГ 01

01

Claude прочитает код и сценарии — и пройдёт каждый шаг, сверяя план с реальностью

ШАГ 02

02

Покажет отчёт: находки по типам — красные, жёлтые, синие

ШАГ 03

03

Вы выберете, что исправлять: «это — да, это — потом». Claude исправит

ШАГ 04

04

Пройдёте сценарий заново — проблема ушла. Синие останутся планом на Неделю 3

Вы не говорите «найди ошибки». Вы говорите «пройди сценарий по шагам и проверь каждый». Сценарий — чек-лист, который вы уже написали на первой неделе.

Три проверки: десктоп (основной путь), мобильная версия (тот же путь одной рукой), экран управления (добавить, отредактировать, удалить запись).

CLAUDE — ТЕСТИРОВЩИК



ВЫ — ЗАКАЗЧИК

ПРОДУКТ ГОТОВ К ЛЮДЯМ



Вторая неделя — финиш. Впереди — **жизнь продукта**.

Вы прошли путь от пустого экрана до проверенного продукта. Он выглядит, работает, реагирует, запоминает, управляется и проверен по сценариям. Осталось отправить его к людям.

НЕДЕЛЯ 3 • ЖИЗНЬ

ПРОДУКТ ВЫХОДИТ В МИР

УРОК 15

**ПУБЛИКАЦИЯ: СВОЙ
АДРЕС В ИНТЕРНЕТЕ**

ПУБЛИКАЦИЯ → ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ →
ДОРАБОТКИ → **СТРАТЕГИЯ**

Неделя 1 — думали. Неделя 2 — собирали. Неделя 3 — запускаем. Продукт готов. Вы готовы.