Plan premiery produktu: lista na 6 tygodni

Sze tygodni od jasnego przekazu do dnia premiery i dziaa po niej.

Szczupa premiera: najpierw porozmawiaj z uytkownikami, wypu ma pierwsz wersj, mierz, potem ulepszaj.

6 tygodni wczeniej

- [ ] **Zapisz, dla kogo to jest i jaki jeden problem rozwizuje (1h)**

5 tygodni wczeniej

- [ ] **Porozmawiaj z picioma osobami, które maj ten problem (2h 30m)**
- [ ] **Zdecyduj, co jest w pierwszej wersji, a czego nie ma (1h)**

4 tygodnie wczeniej

- [ ] **Zbuduj pierwsz wersj (10h)**

3 tygodnie wczeniej

- [ ] **Strona docelowa z jednym jasnym wezwaniem do dziaania (4h)**
- [ ] **Skonfiguruj prost analityk (45m)**

2 tygodnie wczeniej

- [ ] **Daj to wypróbowa dziesiciu testerom i popraw to, o co si potykaj (4h)**

1 tydzie wczeniej

- [ ] **Przygotuj komunikat premierowy i zrzuty ekranu (2h)**

5 dni wczeniej

- [ ] **Zrób list miejsc, gdzie to udostpni (30m)**

Dzie premiery

- [ ] **Premiera**
  - [ ] Opublikuj (30m)
  - [ ] Udostpnij wszdzie z listy (1h)
  - [ ] Odpowiedz na kad reakcj (1h 30m)

Po dacie: dzie premiery

- [ ] **Podzikuj testerom i pierwszym uytkownikom (30m)**
- [ ] **Spójrz na liczby i zdecyduj o nastpnym kroku (1h)**

Darmowa lista kontrolna od Plenzu, spokojnej aplikacji do zada, która planuje tylko to, co si zmieci. Zaplanuj te kroki na waciwe dni:
plenzu.com/pl/templates/product-launch-plan