



День десятыи

Создания и развития успешных цифровых продуктов!





I — Поиск идей

Урок №1 **п**родуктовые исследования

Урок №2 **■** Customer Journey Map

Урок №3 ■ Дизайн мышление

Урок №4 ■ Jobs to be done / Job Stories

Урок №5 ■ ТРИЗ / АРИП

III — Развитие продукта

Урок №9 ■ AARRR / NorthStar фреймворк

Урок №10 Юнит-экономика / Метрики

Урок №11 ■ UI/UX / Product Evolution Canvas

V — Взаимодействие в команде

Урок №14 ■ Servant Leadership

Урок №15

метод Канбан

Урок №16 **■** Scrum фреймворк

Урок №17

Инструменты фасилитации

II — Валидация идей

Урок №6 ■ MVP / MDP

Урок №7 ■ Problem-Solution / Validation board

Урок №8 Lean Canvas

IV — Управление функциональностью продукта

Урок №12 • WSJF / User Story Mapping

Урок №13 ■ GIST /Impact / Road Planning

VI — Культура и организационные модели

Урок №18

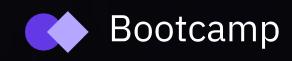
Видение, миссия и ценности компании

Урок №19 **■** Модель культур Шнейдера / OKR

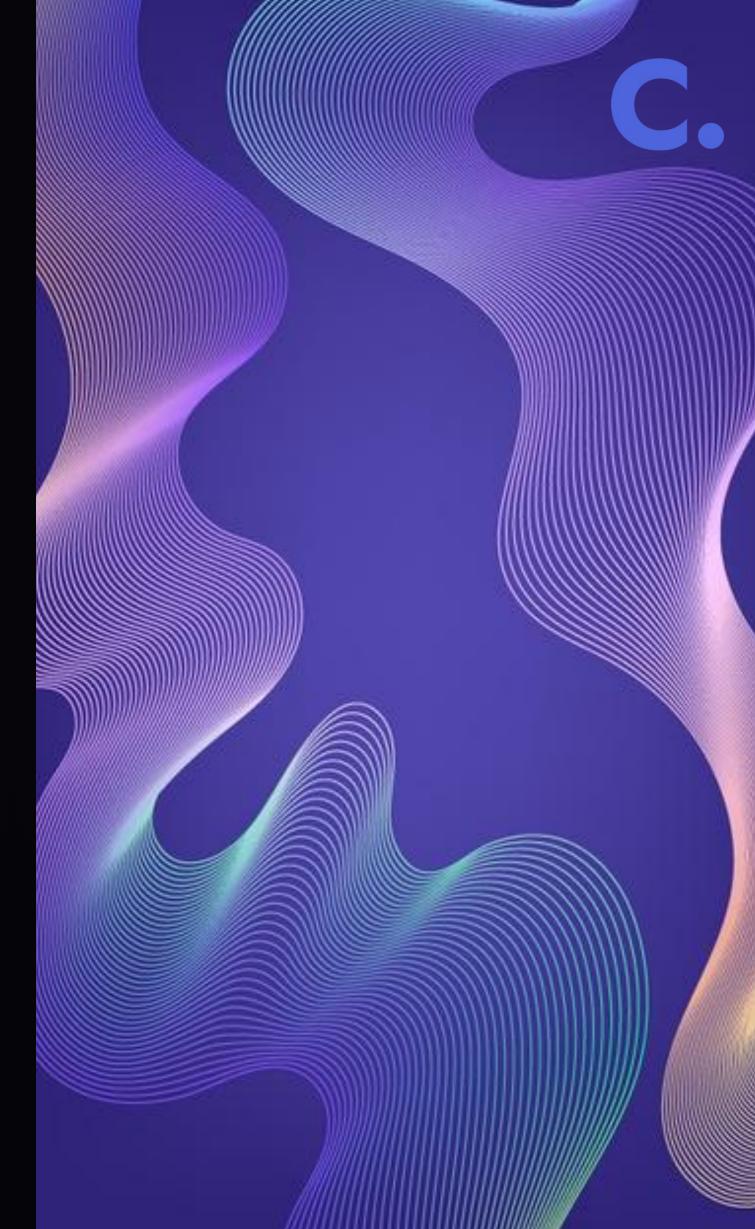
VII — Управление изменениями

Урок №20

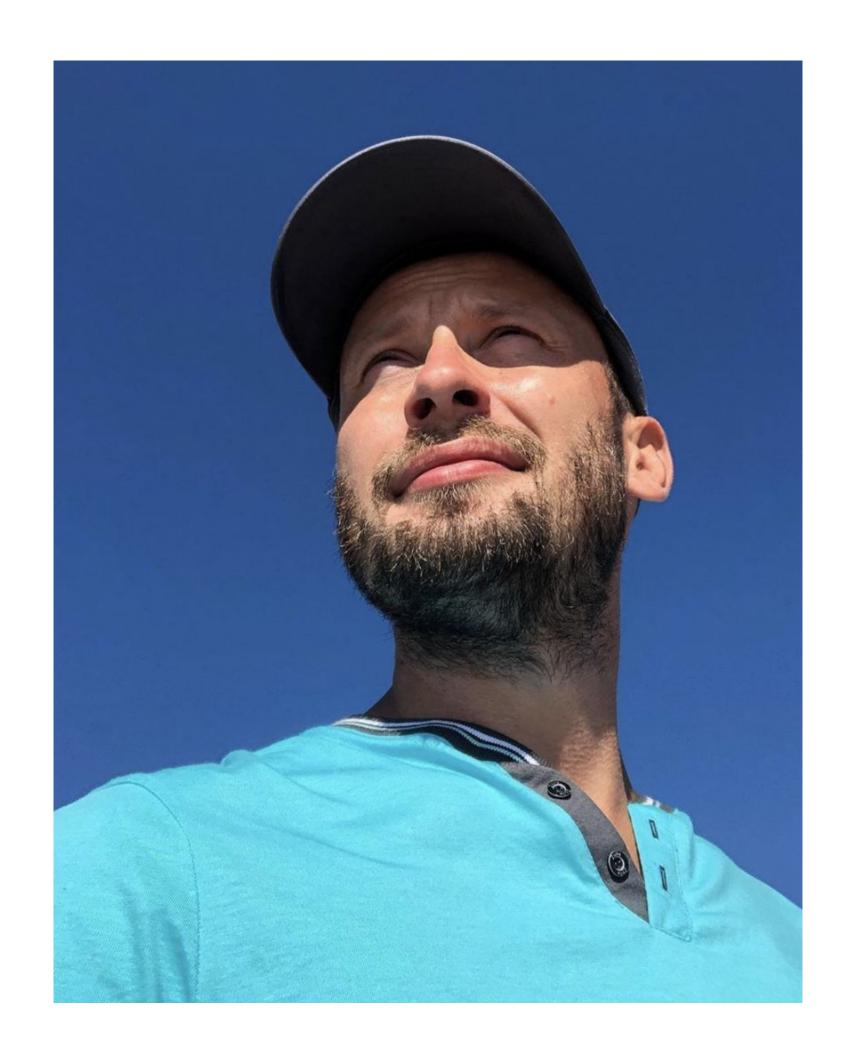
Кайдзен / Теория ограничений



Юнит-экономика Метрики







Дмитрий Васин

Chief Product Officer (CPO)

Руководитель корпоративного стартап-инкубатора в HR-Tech

Основатель сообщества русскоязычных фаундеров cofounder.space | стартап тусовка

Аккредитованный тренер Kanban University (USA ,Seattle) Сертифицированный Scrum-мастер

Опыт работы в топовых digitalагентствах на позиции руководителя

www.dvasin.com

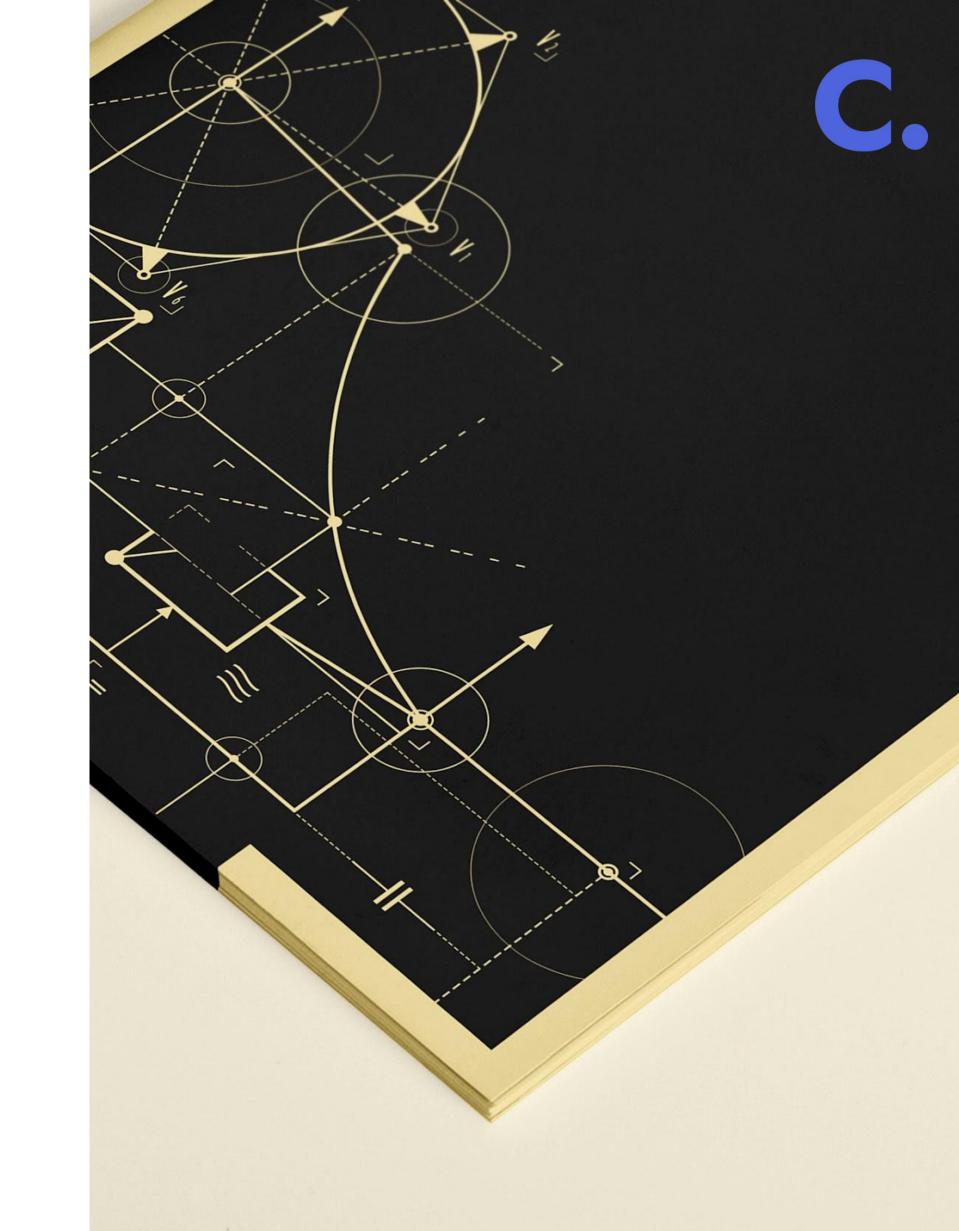


Цель лекции

Познакомимся с обязательными элементами продуктовой работы перед стартом проектов

Задачи лекции

• Понять что такое юнит-экономика







Разбираемся с экономикой продукта

Как правило, экономика проекта становится более подробной и проработанной с запуском и накоплением знаний о работе продукта.

Напомню основные метрики для построения модели:

- САС стоимость привлечения пользователя
- LTV доход за "время жизни" с пользователя
- ARPU доход с пользователя за период
- **ARPPU** доход с платящего пользователя за период
- **ROI** метрика окупаемости инвестиций
- Churn Rate характеризует отток пользователей



C.

Спасибо!

Разобрались с наиболее используемыми терминами.