

День двенадцатый

Создания и развития успешных
цифровых продуктов!

I — Поиск идей

Урок №1 ■ Продуктовые 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

WSJF / User Story Mapping



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 digital-
агентствах на позиции руководителя

www.dvasin.com

User Story

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИСТОРИЯ

— короткая формулировка намерения пользователя и того, что продукт должен сделать для него.



Для чего применяется User Story?

- Для описания элементов бэклога
- Для лучшего понимания пользователей
- Для описания требований к продукту на понятном для всех языке: пользователей, разработчиков другие заинтересованных лиц
- Для вовлечения в процесс разработки пользователей и заинтересованных лиц
- Для построения User Story Mapping

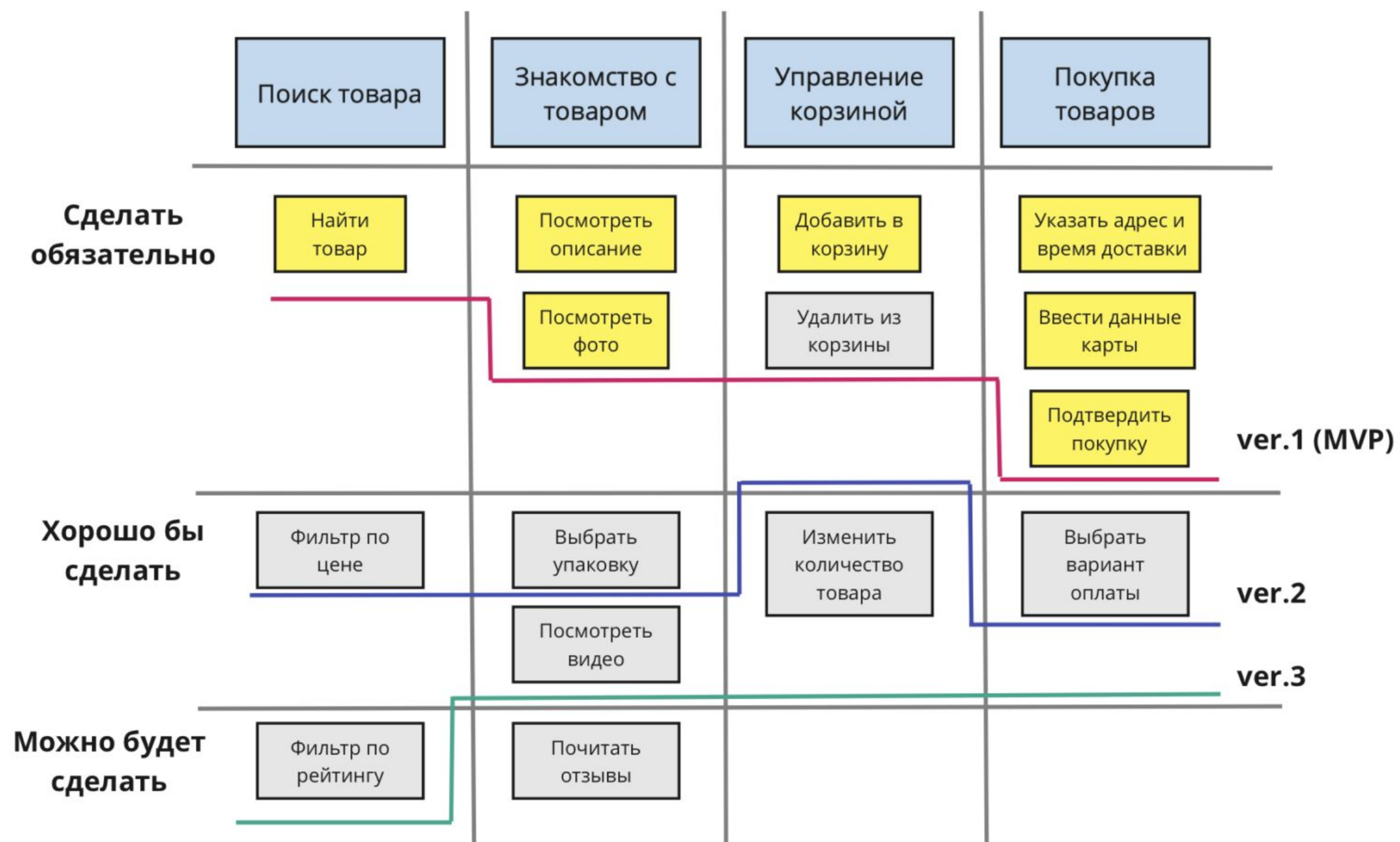
Как формулировать User Story?

User Story — это ответы на 3 вопроса, связанные в одно предложение:

- Что это за пользователь?
- Какое действие он хочет выполнить в продукте или какой результат от продукта хочет получить?
- Зачем это ему?

User Story Mapping

Визуализируем опыт клиентов с помощью техники USM.



Приоритезация

Weighted Shortest Job First - это многокомпонентная система оценки, на выходе с которой вы получаете приоритезированный список задач, где первая — самая простая в реализации, но при этом и самая ценная с точки зрения бизнеса.

$$WSJF = \frac{\text{Cost of Delay}}{\text{Job Size}}$$

Оценка стоимости задержки

Ценность для пользователей или бизнеса

- Какова относительная ценность для пользователей или бизнеса?
- Предпочитают ли наши пользователи одну фичу другой?
- Каков эффект это оказывает на выручку?
- Есть ли потенциальный штраф или другие негативные последствия, если мы будем медлить?

Оценка стоимости задержки

Критичность по времени

- Как со временем снижается ценность результатов работы для пользователя или бизнеса?
- Есть ли фиксированный срок?
- Будут ли они ждать решение от нас или перейдут к другому решению?
- Существуют ли Вехи на критическом пути, на которые влияет данная работа?
- Каково текущее влияние на удовлетворенность клиентов?

Оценка стоимости задержки

Снижение рисков или открытие новых возможностей

- Какая дополнительная польза от выполнения работы для нашего бизнеса?
- Снижает ли это риск этой или будущей поставки?
- Есть ли ценность в той информации, которую мы получим?
- Позволит ли эта фича открыть новые возможности для бизнеса?

Три основных компонента вносят свой вклад в стоимость задержки (CoD)

$$\text{Cost of Delay} = \text{User-Business Value} + \text{Time Criticality} + \text{Risk Reduction and/or Opportunity Enablement}$$

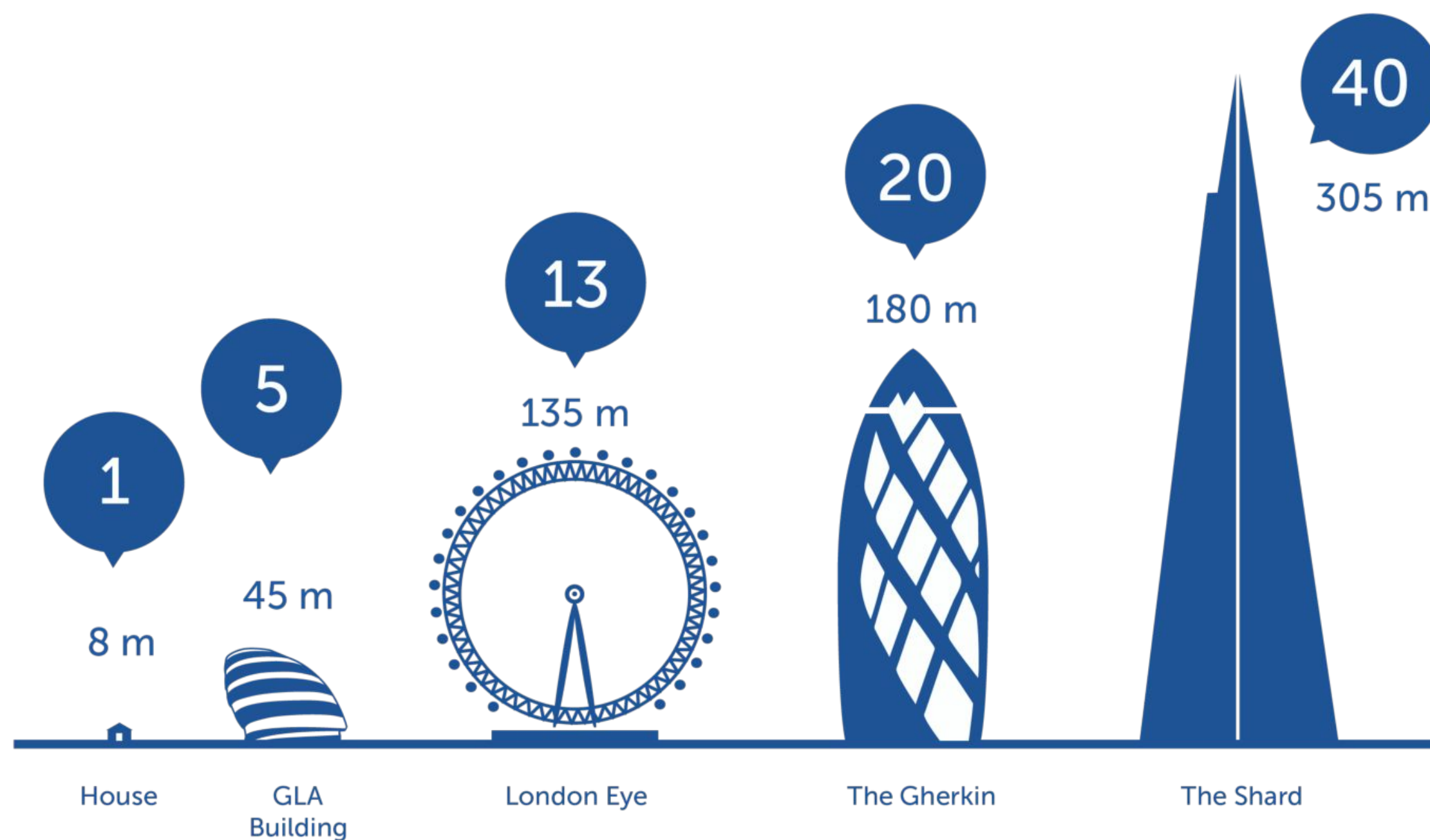
Ценность для пользователей или бизнеса

Критичность по времени

Снижение рисков или открытие новых возможностей

Относительная оценка

Команды сравнивают элементы бэклога относительно друг друга, используя модифицированные числа Фибоначчи: 0, $\frac{1}{2}$, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100.



Спасибо!

Разобрались с наиболее используемыми терминами.