

# День тринадцатый

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

# GIST /Impact / Road Planning





# Дмитрий Васин

Chief Product Officer (CPO)

**Руководитель корпоративного  
стартап-инкубатора в HR-Tech**

Основатель сообщества  
русскоязычных фаундеров  
**[cofounder.space](https://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](http://www.dvasin.com)

# GIST Planning

Система называется GIST по первым буквам ее основных блоков:

- Goals (цели)
- Ideas (идеи)
- Step-projects (проекты)
- Tasks (задачи)



# GIST Planning

**Планирование с помощью GIST многоуровневое и итеративное:**

1. Цели обычно устанавливаются с прицелом на один год или нескольких лет.
2. Идеи постоянно собираются и приоритизируются.
3. Проекты определяются в начале квартала. Команда выбирает цели и идеи, которые она хочет выполнить в этом квартале, и соответственно определяет проекты.
4. Задачи разбиваются на 1–2х недельные итерации в соответствии с вашим методом разработки, например в Scrum — это Спринты, и корректируются ежедневно.

# Impact Planning

Цели <small>зачем?</small>	Роли <small>кто?</small>	Действия <small>как?</small>	Результаты <small>что?</small>
Увеличить продажи на 1,5%	Дизайнеры	Редизайн сайта	Улучшить юзабилити
	Маркетологи	Рекламная кампания	Разместить рекламные объявления на подходящих площадках. Регулярно оптимизировать рекламные кампании
	Бухгалтерия + HR	Изменение системы мотивации продавцов	Увеличить переменную часть зарплаты, размер которой зависит от объема продаж
	Логисты	Поддержание постоянного наличия на складе всех размеров (т.к. на сайте всегда выбитый размерный ряд, а это зло)	Организовать быстрое оповещение об отсутствии размеров и их дозаказ или увеличить оперативные запасы



# Impact Planning

## Why?

Центральный элемент нашей карты, который отвечает на ключевой вопрос: Зачем мы это делаем? Это цель, которую бизнес пытается достичь.

## Who?

На первом уровне мы отвечаем на вопросы: Кто может помочь достичь желаемого результата? Кто может помешать? Кто пользователи нашего продукта? Сюда войдут все заинтересованные стороны, которые могут повлиять на цели бизнеса.

## How?

На втором уровне мы должны описать воздействия, которые должны оказать заинтересованные стороны, чтобы бизнес достиг целей. Мы ищем ответ на вопросы: Как они помогут бизнесу достичь целей? Как они могут помешать успеху проекта?

## What?

После ответа на основные вопросы можно обсудить конкретные задачи. Третий уровень отвечает на вопросы: Что мы можем сделать как организация или команда разработки, чтобы создать необходимые воздействия? Здесь будет описан конечный результат нашей работы.

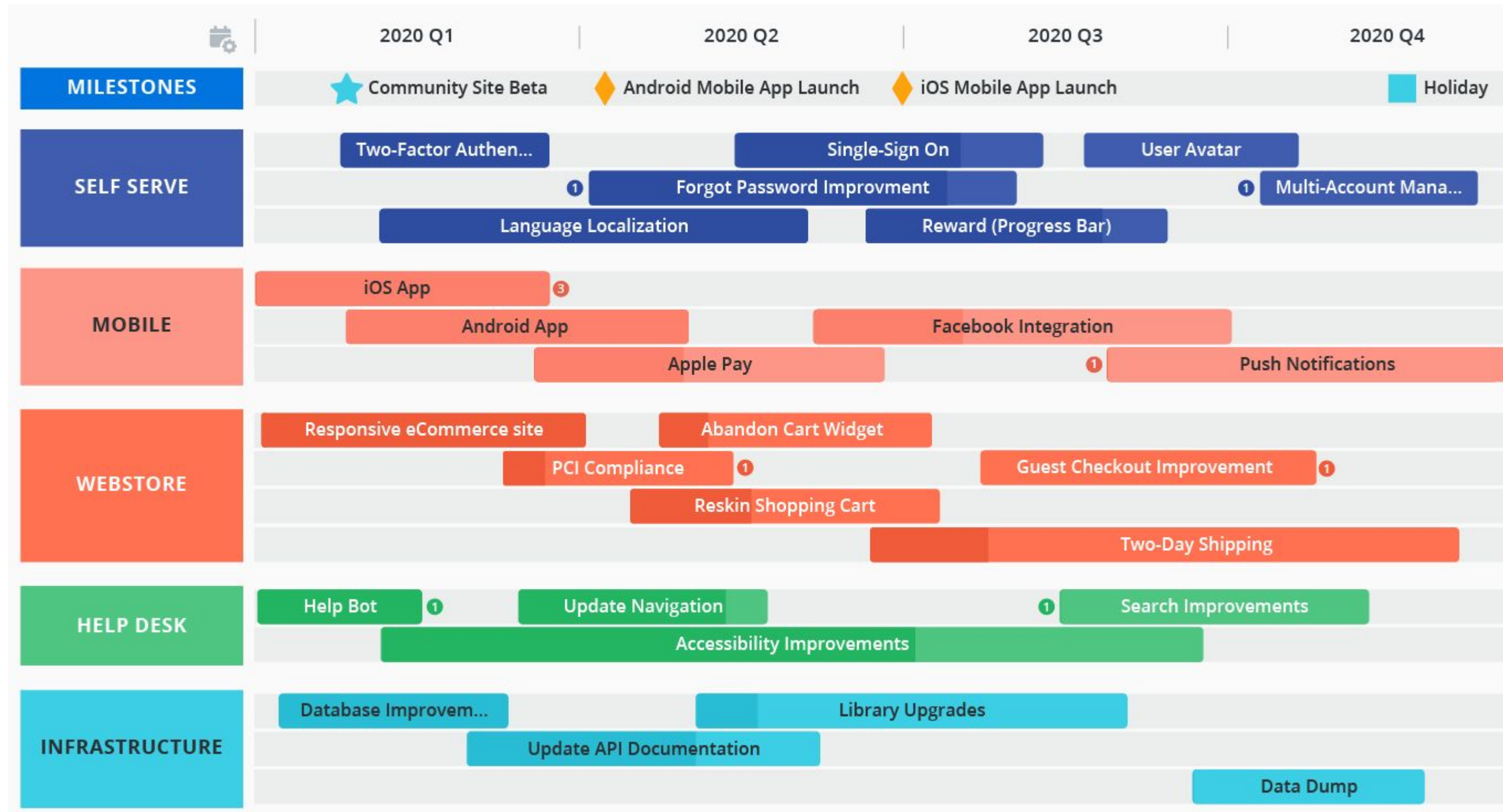


# Roadmap

Практически все дорожные карты продуктов относятся к одной из трех основных структур:

- карты без указания временных ограничений (no-dates product roadmap);
- гибридные карты (hybrid product roadmap);
- карты с указанием четких временных ограничений (timeline product roadmap).

# Roadmap



# Спасибо!

Разобрались с наиболее используемыми терминами.