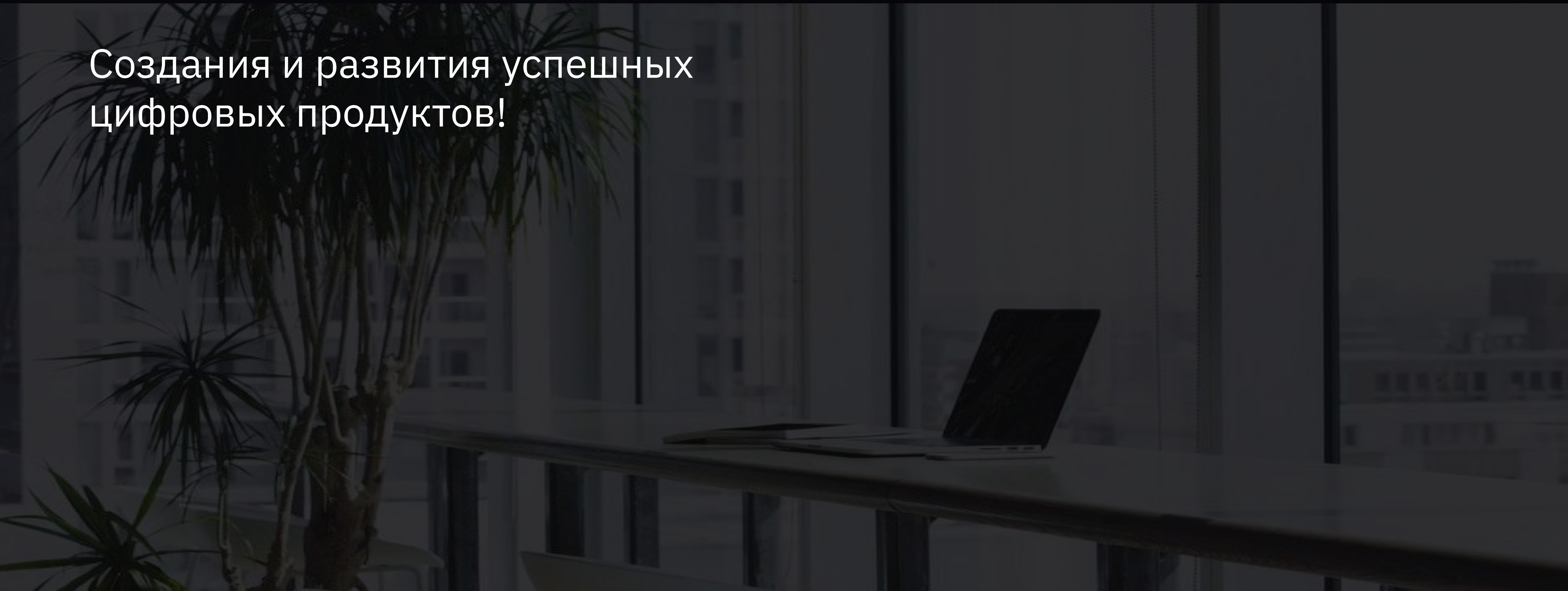


День пятый

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

C.

Теория решения изобретательских задач

Любой объект изобретения — это система, которая раскладывается на подсистемы и является частью надсистемы.





Дмитрий Васин

Chief Product Officer (CPO)

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

Основатель сообщества
русскоязычных фаундеров
cofounder.space

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

Опыт работы в топовых digital-
агентствах на позиции руководителя

www.dvasin.com

ТРИЗ (теория решения изобретательских задач)

— это методология решения задач и усовершенствования систем. Ее создал советский инженер и ученый Генрих Альтшуллер, добавив к разнообразию приемов алгоритмы решения изобретательских задач (АРИЗ).





Тупик – это противоречие

Креативный процесс в ТРИЗ – это разрешение противоречий с помощью различных инструментов управления системами. Это позволяет найти ресурсы для решения задачи.

Для решения задачи нужно выявить и устранить противоречия.

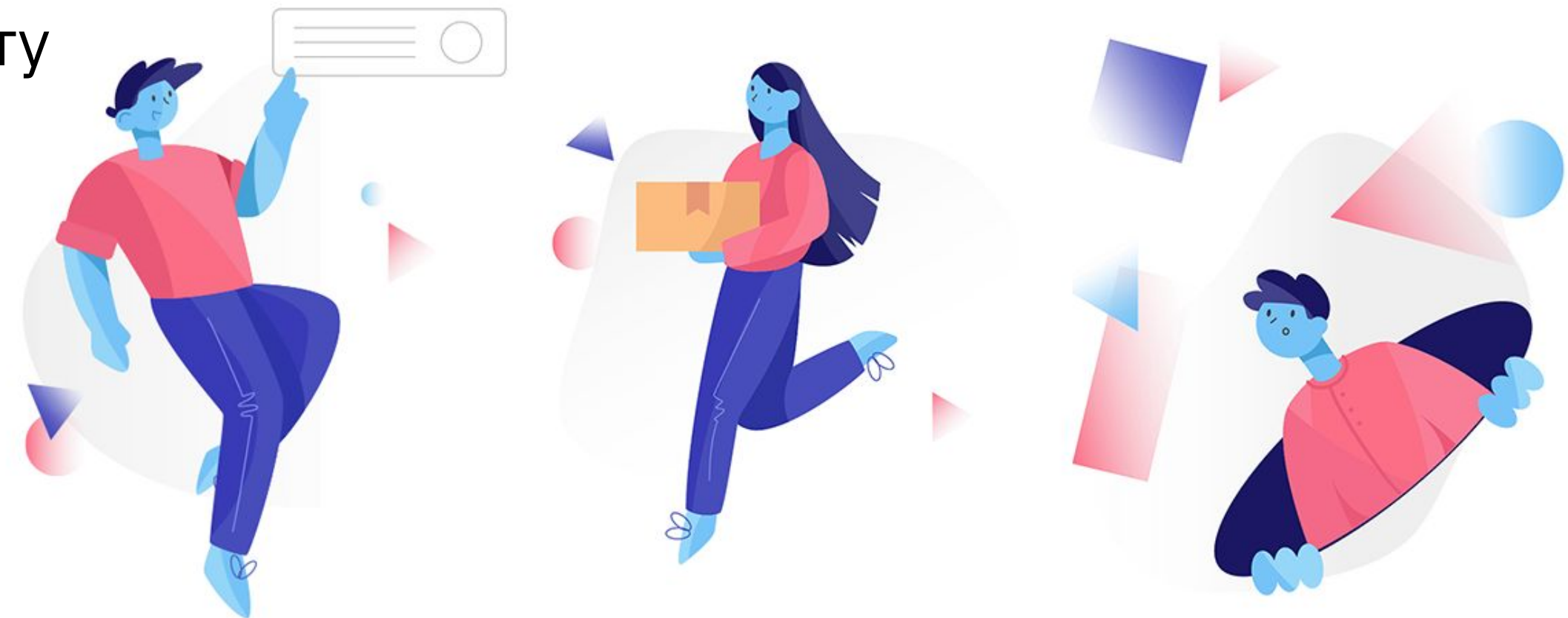
- а) всё должно остаться, как было
- б) должно исчезнуть ненужное качество
- в) должно появиться новое, полезное качество

Креативный процесс в ТРИЗ — это разрешение противоречий с помощью различных инструментов управления системами. Это позволяет найти ресурсы для решения задачи.



Идеальное решение (идеальный конечный вариант, ИКР) — такое, которое дает максимальный результат при минимальных затратах. Сильные решения используют внутренние ресурсы системы. Достичь ИКР можно тремя способами:

- убрать объект
- сделать так, чтобы объект делал всё сам
- пусть другие элементы выполняют работу



Разрешить противоречие можно в четырех параметрах

- **во времени** (в один интервал времени так, в другой иначе)
- **в пространстве** (в одном месте так, в другом иначе)
- **в отношениях** (в каком-то смысле так, а в каком-то по-другому)
- **за счет ресурсов другой системы.**



Приемы ТРИЗ

Сегментация

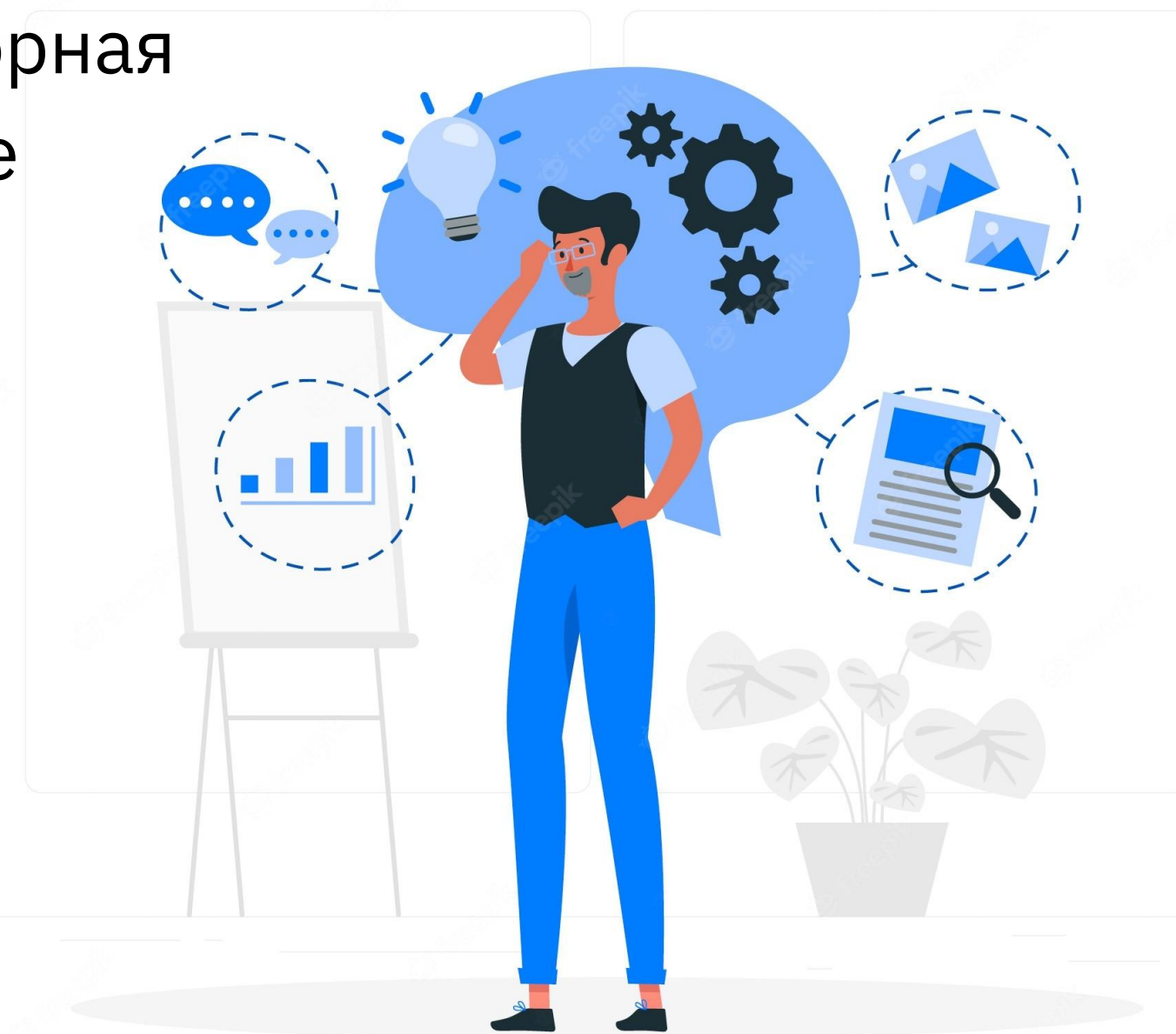
Примеры: ломтики пиццы, лезвие канцелярского ножа, сборная (модульная) мебель, сменные блоки ежедневника, сборные коврики-пазлы для детей.

Разделение

Примеры: сухарики к крем-супу, контактные линзы.

Обратить вред в пользу

Примеры: переработка отходов, найм хакеров в качестве консультантов по безопасности, шумовой маркетинг.



Спасибо!

