

МОИ ВЕБИНАРЫ × ЖЕМАЛ ХАМИДУН

ТРАНСКРИПТ

LSP вебинар 2 (Lego Serious Play)

06.03.2024 · Вебинар

Расшифровка аудио: Deerpgram Nova-2, русский язык, уверенность распознавания 95.7%.

Абзацев: 143 · **Длительность:** 1 ч 21 мин

- 00:00:11** Спасибо всем, так даже вовремя, прям начинаем практически. Давайте тогда я сейчас открою нашу доску для начала, и мы начнем по сути с вами Сейчас демонстрация. Сейчас должна загрузиться. Немножко зуб подмораживает. Все отлично.
- 00:01:08** Да, у нас с вами сегодня второй вебинар. Вот мы сегодня с вами поговорим подробнее о проектировании решений, продуктов и систем с помощью Legacy Display. Сегодня чуть больше зайдём в бизнесовые инструменты, в то, как в принципе можно с кубиками лего работать, с вот этими различными канвасами, которые могут вам в работе встретиться. Но перед этим небольшая сбрейкер Куда же без котиков? Есть в Zoom такая фишка, не знаю, сталкивались вы с ней или нет.
- 00:01:40** Есть функция комментирования, обычно это такая кнопка с карандашиком. Вы можете обвести нажать на нее и обвести ту картинку, которая наиболее соответствует вашему текущему настроению, с которым вы сейчас пришли. Я, наверное, где-то здесь, сейчас я его тоже обведу. Если вдруг не нашли, то вот такой карандашик. На ней написано, может быть, комментирование, или у вас, если англоязычная версия, там может быть как-то по-другому написано.
- 00:02:14** В общем, у вас появится возможность сделать вот так. Вот, если что, в Zoom для всех это доступно. Там тоже вам в копилочку новый инструмент, если никогда с ним не работали. Где карандашик? Вот такая панелька, где там включить-выключить микрофон, где участники, чат.
- 00:02:33** И вот там есть такой карандашик нарисованный, написано комментировать. Может быть за троеточием скрыто, если нажимаете, там возможно оно есть. Вот Евгений нашел, да? Поделись, где нашел. Микрофон выключен, Жень, микрофон.
- 00:03:07** Слева на ползающие что вот под над мьют и стоп видео там вот где карандашик слева нашлось, так окей, это у нас середина недели, поэтому нормально все уже так немножко в отдыхающем стиле. Хорошо, спасибо, давайте я это остановлю, это очищу. Давайте двинемся дальше. Тоже как это можно разные ресбрейкеры использовать, в том числе и на ваших воркшопах. Можно сверяться там по настроению или в зависимости от того, какой вам формат нужен.

00:03:53

Можно немножко людей в свой контекст переключить. Так, мы сегодня с вами на второй части, у нас впереди будет еще 1 вебинар, посвященный больше фасилитации. Вот мы с вами прошли 1 домашнее задание, карту стейкхолдеров собрали, Вот ее сегодня тоже обсудим. И второе будет посвящено построению бизнес-модели Link Canvas. Сегодня мы с вами поговорим в целом про проектирование решений, про состояние потоков в процессе Legacy ResPlay.

00:04:23

Поговорим и попробуем, практикуем построение командных моделей. То есть мы сегодня будем в мини группах работать и будем смотреть еще на те модели, какие в принципе могут получаться в зависимости от той или иной задачи того или иного воркшопа. Давайте с вами посмотрим, что получилось по картам стейкхолдеров. Так сейчас я остановлю демонстрацию и перейду в демонстрацию доски. Поделитесь, пожалуйста, вот кто успел домашку сделать, я правильно понял, что вы шли в последовательности, что сначала делали как бы на канвасе, а модельку физическую из Lego вот я вижу, по моему, 1 собрали, вот Женя собирал.

00:05:17

Правильно я уловил, да? То есть последовательность у вас была, чтобы сначала канвас заполнить? Да, но потому что канвас можно на работе заполнить, а модельки дома лежат. Ага. Ограничения.

00:05:32

Тогда давайте начнем, вот, может быть, Женя, поделись, пожалуйста, что в итоге получилось и как вообще процесс был в плане сборки моделей впоследствии. То есть, сначала я такой канвас заполнял, потом модель в целом в целом все плюс-минус понятно были внутренние терзания типа кого-то считать прямыми стейкхолдерами или косвенными как-то они решились, я уже не помню как, но в основном прямыми стейкхолдерами стали те, кто либо внутри компании создает продукт, либо на него влияет очень сильно. А вот на примере этой модельки можешь кратенько рассказать вообще про свою карту? В центре, ну, продукт называется функционал stories, да, то что есть в телеграме, в инстаграме, в мобильном приложении. Собственно мобильник изображен в центре схематично с чем-то типа stories экранчик вот пользователи башка ребенка это дети взрослые ну потому что приложения разные и как бы концептуальная разница пользовательских сегментов, дети-взрослые, они почти не пересекаются, это важно подметить.

00:06:55

С волосами длинными это контент редакторы стереотипичные, которые загружают эти stories, и с зеленью на голове это бизнес, который может интегрироваться в это приложение, какой-нибудь стратегический партнер может свои stories покупать у этого продукта. Вот это пользователи. Дальше идут прямые стейкхолдеры, это в основном всякие дизайнеры, продуктовые

аналитики, отделы внутри компании или продуктовой команды и всяких смежных офисов, они все типа безголовые, чтобы разграничить, что это не пользователи, но у них много деталей, у фигурок все же они есть. И вот единственное самое главное, смотря кем считать, это может быть какой-нибудь шишка внутри компании, для которой это стратегический проект, СРО какой-нибудь. При этом он не является пользователем, но, безусловно, прямой стейкхолдер.

00:07:53

Это кто? Дарт Вейдер, который? Да, Дарт Вейдер с головой единственный и страшный, и который все говорят, что это стратегический проект, он идет от самого такого-то, грубо говоря. Слушай, а почему вот эти, которые, почему они без головы, в какой это закладывал салон? Головы, потому что кончились, это, во-первых, ограничения, все ушли в пользователя, во-вторых, они все достаточно безличные, потому что это команда скорее.

00:08:20

Ага, понял. Вот поэтому и головы там ничего не значит. А тот, который с пистолетом, пистолет тоже какой-то? Нет, если честно, нет. Я забыл просто достать его из руки.

00:08:36

Хорошо, В косвенных стейкхолдерах все максимально абстрактно, это обезличенные штуки типа там AppStore, который безусловно является для всего, что делает свое с косвенным стейкхолдером, закон о рекламе оператора связи Роскомнадзор ЦБ, потому что это ну типа у нас условно IS-приложение банка, например, конкуренты, тематические сайты и все такое прочее, вот, конкуренты это такая же мобила только вот белая, это типа конкуренты, приложение Сбер со своими сторисами, например. Квадратик это законы и всякая такая штука, то есть нормативный акт, бумага, короче говоря. А головы и вот ноги это типа операторы связи, AppStore и так далее. Слушай, там еще а это уже за пределами, да, какая-то корзиночка? Это просто мусор.

00:09:33

Понял, это просто мусор. Хорошо. Тогда интересно еще было бы узнать, вот как вообще алгоритм тебе, вот поделись, вот ты сначала заполнил канвас, потом перешел к созданию модели в Lego, вот какие были ощущения, мысли? Тяжело, на самом деле, сделать в таком порядке, потому что ты делаешь Lego ради Lego. То есть ты не используешь это для моделирования, ты пытаешься повторить какой-то уже документ.

00:10:04

Помогают вот эти смайлики в мир, на самом деле, потому что они как раз связывают как-то тематику худо-бедно, что дети там дети улыбающиеся и так далее. То есть, я могу себе говорить, что я элемент визуализации вот этой вот игровой механики использовал в мире, наверное, с эмодзи, они помогают, на самом деле, попроще все это воспринимать. Окей, спасибо!

Это, на самом деле, очень здорово, что это тоже такой был путь. В целом, это задание, но такое немножко с подвохом.

00:10:37

Всегда бывают те, кто делал сначала Lego, а потом обычно, а потом уже в канвас переносил, и те, кто сначала делал в канвасе, а потом создавал модельку Lego. И вот контраст очень заметен, обычно в дискуссиях, вот, в начале второго вебинара, всегда это обсуждаем, подмечаем. Тут у нас скорее не было тех, кто пошел обратным путем, сначала делал из Lego, вот но я могу точно ну как бы вам подметить Да может быть там следующее задание как раз когда мы будем линканов сделать вы попробуйте сначала делать его из лего вы на контрасте заметите Ну как бы вот эту разницу когда вы моделируете и у вас приходит инсайт в процессе моделирования через руки. Возможно, вы даже иногда не знаете точно, как оно будет выглядеть. Вот просто в процессе, в потоке оно рождается.

00:11:27

И такой, более рациональный подход, вот который сейчас вы попробовали. То есть, вот есть канвас, есть инструмент, возможно, какие-то инструменты заранее есть предзаполнены, и вы просто их пытаетесь переносить в Lego. И это, действительно, оно вот эту суть самого, как раз, убирает. То есть мы, типа, уже заранее подумали, уже себя зафреймили в то, что, как бы, мы нагенерили на канвасе, а потом это превращается в такую уже, как бы, формальность, наверное, в некотором смысле. Типа зачем мы делаем этот макет?

00:11:59

Вот, окей. Может быть есть вот еще тоже, кто хочет поделиться впечатлениями, вот Нина и Инна, да, вы тоже вот составляли свою карту стейкхолдеров. Вот я вижу какие-то фигурки принесли здорово немножко покреативили. Поделитесь вашим опытом в процессе построения карты стейкхолдеров, если есть что отгрузить. Вот наверное можем без разницы можем с Инны.

00:12:26

Инна если готова поделиться. Я начала писать потому что ждала пока Лего приедет, она только что приехала. Понятно что скорее всего наверное, если идти через Лего, то откроются какие-то новые смыслы. Но на самом деле я еще посмотрела, кто что заполнял у Евгения, посмотрела, что он там уже какие-то вот эти М1 начал использовать. Благодаря ему нашла, где они, и я подумала, что в принципе эмадзи тоже будут в каком-то хотя бы в какой-то мере отражать настроение участников, да там вот собственно смыслы, которые я бы хотела передать.

00:13:07

Ну да, идеи метафоры какие-то, их тоже можно, конечно, с помощью моде, но это помогает. Вот тогда, наверное, собирать уже из Lego особо нет смысла, потому что это будет просто имитация. Можете попробовать, если

будет желание. А второй канвас тогда мы как раз будем с вами собирать уже сначала из лего и попробуем этот контраст увидеть. А я начала собирать, после, правда, кинула в чат, получилось продукт собрать первый уровень там, где кто-то у нас пользователь, и начала второй.

00:13:44

Но, честно скажу, я никогда с Lego особо не играла, поэтому это прямо упражнение в начале. В общем, я в Telegram кинула 3 этапа. Хорошо, я посмотрю тогда. Спасибо. Так, и Нина, если готовы.

00:14:00

Я здесь не буду объяснять, почему я на бегу после работы переключилась такая: так, так, вот это знакомо, тоже подсмотрела у остальных, и начала быстро на автомате делать привычное, вот это наверное первый инсайт, что на автомате пошла делать примерно понятные знакомые мне вещи. Я описала продукт, который собственно у меня на работе в задаче он есть, я не искала ничего нового, мне это пригодится. Вот сейчас я поняла, что я сделаю еще раз. Почему? Потому что я сейчас почувствовала эффект, когда Женя показывал на его фигурках у меня выстраивается какая-то картина, то есть я понимаю коллегу своего, благодаря вот банальным вещам с головами, без голов, там самый важный Дарт Вейдер, поэтому я сделаю это задание, хочу его еще раз прожить и следующее уже осознанно.

00:15:09

Поэтому да спасибо. Так, ну здорово, значит, мы как это уже точно без инсайтов не уйдем. А вот еще Мария, Мария сделала карту стейкхолдеров, тоже с Lego. Мария, поделись, пожалуйста, какой у тебя был алгоритм, как было сначала канвас, а потом? У меня вообще вообще все было по старинке, по привычке лист белой бумаги и давай схемы чертить.

00:15:38

Понятно, так. То есть самая известная дорога, самая короткая дорога, та которую ты знаешь. Она на листке сначала начертила кто есть кто, вот, черновой листок не этот, на котором все потом сложилось. Потом ушло все это в мир и потом вот уже назад перенесено на лего. Я понял.

00:16:05

Окей, если есть какие-то инсайты, вдруг что-то было в процессе моделирования, тоже поделись, как сложно ли было вообще начать? Сложно было вообще выбрать проект, сам продукт-проект, с которым начать, потому что меня никто не гонит, у меня сейчас достаточно такой свободный график, и зимой он достаточно разряжен, летом будет более напряжно, и я взяла самую простую, наверное, идею, которая на поверхности у меня несколько лет идет, и я понимаю, что если я к сентябрю не сделаю эту идею, то про нее можно забыть, потому что это программа, развивающая программу по самоорганизации для детей 9-10 лет. У меня этого возраста сын, и если я для него и для его одноклассников эту программу не проведу осенью, то можно сказать, что это такой проект, который в жизни, с которым в жизни можно

попрощаться. И я понимаю, насколько это важно для детей именно этого возраста, потому что если сейчас момент упустить, потом многие вещи в самодисциплине, в самостоятельности детей этого возраста, потом с ним есть сложности. Попыталась сделать насколько это возможно, ну и собственно говоря, с косвенными стейкхолдерами, На самом деле, появились открытия, то, что я не думала, что есть ли на самом деле интересные среди государственных, пусть они косвенные, но за интересные среди государственных структур.

00:18:02

Я больше почему-то куда-то в коммерцию ходила, искала варианты, а как же мне искать в этом деле заинтересованных, ну вот почему-то ушла в гос сектор. Но это какие-то особенности конкретно этой идеи. Понял, хорошо, спасибо. Вообще карта стейкхолдеров это хороший инструмент, особенно на старте проектирования любого проекта или продукта. Вы просто пытаетесь подумать о том, какие заинтересованные стороны есть и эти заинтересованные стороны как-то прописать их интересы, учесть.

00:18:33

А дальше, конечно, это уже вопрос тестирования. Нужно, там, уже до пользователей как-то дойти, пообщаться с ними и в целом понять, верны ли ваши гипотезы. В целом, такой итеративно обновляемый инструмент, который в начале проектирования продукта обычно применяем. Хорошо, спасибо. Так, давайте тогда я перейду в презентацию.

00:18:55

Спасибо вам большое за эту готовность и поделиться, и выполнить это задание. Сейчас должно переключиться на презентацию? Уже презентация видна, да? Нет? Вот, все отлично.

00:19:23

Вот несколько кейсов хотел вам показать и рассказать. Это мы проводили воркшоп для компании CP Education. Несколько нюансов, связанных с фасилитацией таких больших групповых сессий. Буквально пару слов. Мы в целом используем, как правило, разный инструментарий, то есть разные канвасы или разные заранее заготовленные формы.

00:19:47

То есть обычно, когда мы продумываем сценарий, то есть мы используем не только кубики Lego, а в зависимости от бизнес-задачи и вообще в целом от задачи заказчика, мы применяем, то есть мы можем, например, SWOT анализ применить или вот там карты стейкхолдеров, как пример. Или если у нас есть исходные данные, то мы можем какой-то CJM спроектировать, или мы можем использовать Canvas бизнес-модели, какого бы то ни было. То есть опять же в зависимости от задачи. С точки зрения фасилитации, ну вот по-хорошему 1 команда плюс-минус вот 6 человек. Желательно, чтобы не была сильно большой, чтобы там динамика поддерживалась и фасилитатор.

00:20:32

Ну вот в идеале, конечно, это 1 фасилитатор на команду, но так не всегда бывает. Поэтому чаще даже если команд много, то где-то 1 фасилитатор на 3 команды приблизительно и получается в целом как бы хорошая динамика. Фасилитатор успевает переключаться между командами. И, конечно же, есть 1 какой-то основной ведущий, который задает вот эти итерации. То есть там началась новая, началась новая, и он дает, по сути, каждый раз эти новые задания.

00:20:59

Ну и дальше вот получаются какие-то модели. Участники, естественно, собирают коллективные модели после того, как собирают индивидуальные. Вот мы сегодня с вами попробуем пособирать коллективную модельку уже в мини группах. Но, как правило, происходит схлопывание. То есть у нас сначала есть индивидуальная модель, которую мы строим как ответ на какой-то запрос, а в определенный момент мы эти модели соединяем и создаем что-то коллективное, используя элементы индивидуальных моделей.

00:21:28

Вот тоже интересный пример кейса был, мы значит с компанией Аэрофлот работали и делали такое по сути Big picture управленческой структуры. Здесь очень много завязано на риске, можно увидеть весь обмотанный связями. Это на самом деле отражало и реальную структуру, как она была устроена. И вот у команды был инсайд случайно буквально задела фигурку, и она потянула за собой как бы все остальные. В общем, модель рассыпалась слегка.

00:22:03

И для команды это было прямо инсайдом, что в реальности примерно так и есть. То есть, когда мы визуализируем, оно действительно часто так срабатывает. Может быть, иногда неосознанно, но в реальности как бы часто получается, что модель дублирует ту реальность, которая у нас есть, которая сложилась. Поэтому здесь можно задавать вопросы. То есть вы как фасилитатор можете спрашивать, почему столько связей вот здесь расположено.

00:22:32

И люди начинают рассказывать, описывать, и они часто могут сами заметить, что действительно есть какая-то дисфункция, которая так может быть неочевидна, а при визуализации она становится заметной. После этого, кстати, после этого инсайта они переделали эту модель и, соответственно, переделали реальную структуру. Еще 1 кейс. Вот мы делали workshop для компании Спортмастер, там делали, работая над CJM-магазином будущего. И вот буквально здесь хотелось вам показать, как сейчас я открою видео, какая атмосфера складывается в целом тоже на воркшопах Lego Serious Play и какие результаты могут получаться.

- 00:23:16 То есть как может выглядеть презентация групповой модели. Сейчас, по идее, вам должно быть видно видеоплеер мой. Да? Да. Так сейчас я только проверю звук.
- 00:23:27 Секундочку галочка у меня стоит или нет. Так, надеюсь, будет не сильно громко. Сейчас я сразу тише сделаю. Спасибо! Свободна!
- 00:23:56 Вот, посмотрите, у нас магазина, вот такого магазина, как у вас, коллеги, здесь нет. Мы уже в будущем. Это платформа. Причём, почему ёлки у нас здесь? Потому что эта платформа экологичная, То есть уютно там всем.
- 00:24:14 Это самый главный момент. Что это такое? Это наша миссия. И ценность. Ценность.
- 00:24:19 Это миссия, которая делает платформу. Видите, вот здесь стоит руль. Возле руля вообще никого нету, потому что платформа сама рулит. Это логично. Здесь нет того, кто горит вправо, влево, вперед, назад, она сама рулит.
- 00:24:35 Дальше обратите внимание. У нас много разных дверей из веба и двери из фитнес-клуба из активного отдыха Это символ, что к нам клиент идет из каналов. У вас там открыли 1 вход, кто-то пошатил. А у нас из этой двери можно пойти, из этой, из этой, из этой. Конечно, много входов.
- 00:25:08 И главное, чтобы выйти нельзя. Теперь в центре кто? Это продавец наш. А это товар. Широкий ассортимент товаров.
- 00:25:17 Да, широкий ассортимент. Одежда, обувь, всё-всё здесь есть. И продавец, естественно, знает его. Ценность передаёт клиенту, который к нам идёт. Что вот это такое?
- 00:25:28 А это центр обратной связи. От клиентов, от партнёров, от того, от всего центр обратной связи. И передает знания, регулируя ассортимент. Это под увеличительным стеклом. Мы все под увеличительным стеклом.
- 00:25:43 Это кто? Это исследование рынка. Внешний вид, потому что платформа внутри, а мы видим, а что же дальше там будет, будущее в чем, и тоже передаем обратную связь. Это производственное медицина. Да, они эти производственные.
- 00:26:14 Это производство наше, потому что цены же тоже, да, производство. Да, они же делают этот товар весь, посмотрите, и они тоже находятся в нашей экосистеме. А собачки? А собачки это символ экосистемы. Это центр, уютно там, где это бассейн.

- 00:26:32 Это кто это? Это красotka. А вот это где? А это он Хороший вопрос очень. Дмитрий Николаевич, он раньше же у нас был здесь.
- 00:26:49 Но мы говорим, что Миссия, ну как можно, как будто это главный кто-то, ну как мы телефонично. И мы его пустили вниз. Он около неё. В целом наверное да все члены может быть что то шлем вот шлем посмотрите вот шлем это тренер это фитнес клуб поставляет Нам же клиент идет из фитнес-клуба, обратите внимание, здесь у нас блокчейн даже есть, школа вот эта вот идет к нам. Секция.
- 00:27:29 Секция, да. Вот, секта. Так, сейчас переключусь обратно на демонстрацию. Значит, если говорить вообще в целом, ну, это коротенькое видео, мы, как правило, всегда делаем артефакты после, во-первых, каждую итерацию записываем, что вот презентация, которую делают участники, мы стараемся ее записывать и делаем фото модели, чтобы была какая-то эволюция, можно было проследить ее, потому что участники через какое-то время потенциально могут забыть, о чем мы говорили, да, чтобы вот они не забыли, у них остались эти артефакты. Мы это все фиксируем.
- 00:28:06 Что еще хотелось подметить по этому видео? Ну, атмосфера, понятно, она очевидная, такая всегда немножко чуть более позитивная и с точки зрения динамики чуть более активная, чем, наверное, многие другие форматы. Вот, да, если сравнивать, там просто работа с канвасами или просто работа с доской, или даже просто коллективный мозговой штурм. Тут, конечно, в этом плане динамика более яркая. Что еще важно?
- 00:28:37 После того, как модель собирается и презентуется, как правило, должны какие-то действия произойти. То есть сама по себе модель, она не побуждает, ну, как бы, сразу идти и что-то делать. Поэтому обычно всегда фиксируем с точки зрения модели, какие ключевые элементы в ней были и что точно должно быть сделано. Ну и кто что пойдет сделает. То есть вот эти моменты где-то нужно фиксировать на доске или каким-то другим способом.
- 00:29:05 Но главное, чтобы остались какие-то очень конкретные задачи, иначе построение модели, ну, классный тимбилдинг, но вот чтобы это было полезно еще, да, с точки зрения генерации каких-то смыслов и задач. Именно, можно вопрос. Из примеров артефакты, ключевые элементы они сами их как-то фиксируют, либо вы даете возможность помочь модератору? Как это они делают? Ты имеешь ввиду фотографии, которые мы делаем?
- 00:29:36 Получается, что по этому примеру они много всего интересного выдумали. И я в привычном формате, если бы я там была, я думаю: ну как-то, ребята, нам надо это все не потерять, а давайте-ка как-то это напишем, либо на стикер.

Но, кажется, это может поломать дальнейшие шаги креативного их вот этого вот потока. Как вот здесь было или как бы ты сделал? Мы здесь, получается, каждую итерацию работы с моделью, то есть каждый раунд, что-то они достраивают, и каждый вот этот раунд, когда они что-то достраивают, а потом рассказывают, мы его фиксировали на видео и делали фотки, отправляя их в общий чатик, то есть у нас, грубо говоря, под каждое мероприятие заводится чатик, в нем есть люди и, соответственно, каждую итерацию какие-то фотки туда приходят и какие-то видеоматериалы.

00:30:35

Таким образом можно потом проследить эволюцию и все, что люди, в принципе, про модель говорили, потому что она, естественно, не сразу так вся застроилась. Здесь было много итераций, пока модель наполнялась, по сути, таким внутренним контентом. Сначала они про входы-выходы подумали, потом про ассортимент, ну и так далее, так далее. То есть, когда они думали про магазин будущего, они дополняли ее в несколько итераций разными элементами. И важно в конце, по сути, вот эти все элементы, их как бы приземлить в мы обычно делаем на флипчарте, то есть мы прописываем, либо мы заранее, например, знаем какие ключевые, скажем метафоры Да точно нам нужно отобразить что там вот это должно быть вот это должно быть Да если мы говорим про эту конкретную модель и в некоторых случаях можем даже прописать там кто и когда, там, за какую-то, за какой-то из блоков возьмет на себя ответственность.

00:31:32

Ну, чтобы эта модель перешла потом как бы в создание в реальном мире, да, действительно, в этот магазин. Условно, если у нас есть взаимодействие с фитнес-тренерами, то кто-то должен с этими фитнес-тренерами начать взаимодействовать. Не само по себе это произойдет. Вот эти все элементы мы фиксируем обычно в конце на доске. Смотрим еще раз на модель.

00:31:55

Точно вспоминаю, это же вся команда, и у нее все единообразное понимание этой модели, и они сразу такие как бы друг друга могут поправить: Ой, слушай, а ты вот это забыл, там, а вот блокчейн еще есть, а вот там вот это, да. И вот эти все элементы выписываются уже конкретно текстом вот такая схема ответил на вопрос Да не знаю спасибо вот так Окей хорошо значит какие у нас есть в целом уровни построения моделей. Вот эта моделька она была по сути командная модель, такая совместная, уровень 2. В некоторых случаях мы заходим на уровень 3, но чаще не заходим, редко бывает запрос на это, потому что обычно это долгие сессии, больше 1 дня. А в рамках 1 дня мы обычно на вот этих 2 уровнях живем.

00:32:45

То есть уровень 1 это индивидуальные модели, мы с ними уже с вами работали. Вот по сути тот же формат, который вы попробовали уже на первом воркшопе и в самостоятельной работе. Уровень второй совместные

модели. Это когда мы из каких-то элементов соединяем общее видение обсуждаем его, потом дискутируем, может быть, что-то в нем меняем. Вот это мы сегодня попробуем тоже.

00:33:11

И уровень третий модель систем это когда мы прорабатываем какие-то взаимосвязи, внешнее окружение строим. Вот мы такую легкую попытку к этому прикоснуться делали в первый день, когда индивидуальные модели строили. Мы делали ландшафт. Ну, мы делали это так очень-очень базово, по-хорошему. Если бы мы строили, например, модель, вот у нас есть бизнес-модель Лин Канвас или Эстервальдер, а вокруг него потом мы выстраиваем какое-то окружение, конкурентное окружение, окружение каких-то стейкхолдеров, и пытаемся простроить между ними взаимосвязи для того, чтобы получить инсайт, а как нам вообще действовать.

00:33:47

И мы можем увидеть, например, какую-то угрозу от рынка или какие-то технологии, которые, там, могут нам потенциально помешать в ближайшем горизонте. Мы пытаемся просто подумать, опять же, через модель, через моделирование, а можем ли вообще что-то с этим сделать, можем ли мы как-то это перестроить. Вот. Ну третий уровень, как правило, это уровень таких стратегических сессий. Как я говорю, мы туда не так часто ходим, то что не всегда бывает на этот запрос.

00:34:12

Но если ходим, то это такая основательная подготовка, в первую очередь, с точки зрения самих участников. То есть они должны прийти подготовленными, у них должен быть какой-то контент. То есть это не получится просто там посидеть поштурмить, то есть какая-то информация, цифры и прочее. Ну вот, если посмотреть с точки зрения целей на разных уровнях, то по сути на первом уровне участник строит модель сам, потом происходит групповое обсуждение, чтобы у всех было единое понимание этой модели. Если на втором уровне, то эта группа строит модель совместно.

00:34:44

И третье это по сути выявление взаимосвязей, понимание сил, динамики и влияния, как во вне, так и внутри системы. Значит, если говорить про уровни построения, как это делается, то по сути вот первый уровень это достижение чего-либо, открыть и поделиться. Уровень второй построить дальше агентов, это если мы говорим про системную модель, то есть агенты внутри самой модели. Потом на третьем уровне последовательно организованные взаимосвязи, то есть когда мы, допустим, когда у нас есть ядро модели, когда у нас есть агенты внутри модели, мы пытаемся дальше все это между собой связать. Вот как вы видели, например, модель проектного офиса Аэрофлота, там были вот эти взаимосвязи, мы пытаемся понять вообще, что с чем связано, какие элементы с какими связаны.

- 00:35:35** И дальше, по сути, это дает нам какой-то инсайт, с которым мы можем работать, выстраивать какую-то стратегию, что-то перестраивать в модели, впоследствии меняя и в реальном мире, да, в нашей организации, еще где бы то ни было. Ну вот на этом мы немножко вот эти моменты сейчас тут много букв пропустим. В целом, как бы, про систему можно много всего найти в открытых источниках на эту тему. Есть целая дисциплина большая, системное мышление. Мы сюда глубоко залезать не будем.
- 00:36:06** Вот в целом даже есть разные подходы к этому, разные школы. Ну, наверное, нам это не так сильно нужно в рамках специфики подготовки воркшопов, но в целом мы должны понимать, когда мы выстраиваем какую-то системную модель, что там внутри могут быть взаимосвязи. Мы должны явным образом направить участников в то, чтобы они эти взаимосвязи построили и какие-то инсайты получили от наличия или отсутствия этих взаимосвязей. То, что может быть такое, что какие-то отделы, они вроде бы совместно должны работать, но они просто на модели находятся далеко друг от друга и реальных связей у них никаких нет. Это может отражать реальную картинку, какой-то инсайт.
- 00:36:50** Хотелось вам показать коротенький тоже коротенький ролик как вообще в целом может выглядеть проектирование какой бы то ни было системы. Вот на примере системы Макдональдс. Вот, может быть, вы видели, если смотрели этот фильм. Но для нас это в целом, как бы мы в центре дизайна мышления, кейс такой, он очень иллюстративный. Про то, как можно быстро прототипировать какую бы то ни было систему.
- 00:37:13** Здесь, в частности, система кухни могла бы. И этого недостаточно! Так. Понимаешь, мы всю жизнь брали частичку чужих идей и захотели чего-то, что будет не просто таким же, а лучше. Нужно было, чтобы идея была нашей.
- 00:37:27** И это привело нас к важнейшей перемене. А именно? Ожидание. Заказ ожидается 30 секунд, а не минут. Такова цель.
- 00:37:36** Как-то раз мы посмотрели друг на друга. Ты думаешь о том же, о чём и я? Придётся вырвать всё с корнем, изменить, переделать, переосмыслить всё. Мы говорим о том, чтобы остановить на пару месяцев процветающий бизнес. Люди решат, что мы спятили.
- 00:37:50** Мы и вправду спятили. Тебе понравится, как всё произошло. Дико рассказывай. Ты местный корт? Да.
- 00:37:56** Приводит он меня на корт и начинает рисовать точную схему нашей кухни. В размерах раковины справа, экструдер слева. Камера и вытяжка. Вытяжка

есть. Гарнир там и там, а здесь собираем бургеры.

- 00:38:09** Есть. Тут сделаем спуск. Так будем их передвигать. Хорошо. Мульти миксер, напитки.
- 00:38:16** Хорошо! Мы привели всех рабочих и вели притворяться, что они жарят картошку и готовят бургеры. Так, Стив, думай наперёд. Руки на уровне подноса. Дик всё бегло отмечал, где будет какое оборудование.
- 00:38:30** И заправит. Тони, ты пропустишь огурчики в самом конце? Они вновь и вновь, обсуждали. Было похоже на хореографию балета бургеров. А там чего?
- 00:38:40** Вот так. Не так. Не так. Всем остановиться! Стоп!
- 00:38:49** Гарнир раз, гарнир 2, маринованные огурчики и лук. Чёртов гамбургер! Так, отходим! Давайте отойдём. Пора браться за розовый мел.
- 00:39:01** Корневое пиво, апельсиновый сок. Вы видите, как тут теперь просторно? Зона жарки переделана, так что теперь это слева, а фритюрница справа. Начинайте Отлично. Давайте, ребят. У нас тут трудности с ленивой Сьюзан. Повнимательней, на неё время ограничено. Это же готовые бургеры, нельзя. Погодите.
- 00:39:28** Что-то мне кажется, что есть третий вариант. И что, хочешь сдвинуть? Абсолютно всё. Ещё разок все в сторону, пожалуйста. Такс, всё нарисовали?
- 00:39:43** Так-то лучше. Сойдёт? Думаю, да. Пожалуй, пора принять боевые позиции. Ладненько, давайте.
- 00:39:53** И наконец, спустя часиков 6, у нас все получилось. Это была симфония эффективности, а не напрасная репетиция. Отлично, Джаспер. У тебя хорошо получается с огурчиками? Нет, Чоп.
- 00:40:20** А теперь, Сьюзен. Давай, за дело, Сет! И огурчики, и огурчики, и горчица. Мы показали макет строителю, и кухня была сделана частным заказом по нашим меркам. Да, там родилась скоростная система.
- 00:40:37** Первая в мире быстрая доставка еды. Настоящая революция. Да, не знаю, смотрели ли вы этот фильм, вот, если не смотрели, то рекомендую. В целом, очень интересный. Вот этот, я думаю, аналогия максимально понятна.
- 00:40:52** Мы в Lego, по сути, делаем то же самое. Ну, как бы, мы макетируем или строим какую-то систему, или строим какой-то продукт, а по ходу можем его

точно так же перестраивать, как вот сейчас это было здесь показано. 3 раза перестроили эту кухню. По сути, вот мы в диалоге, обсуждая модель, точно также можем что-то в ней дорабатывать, убирать какие-то элементы, добавлять какие-то элементы, по сути, создавая эту самую такую более или менее идеализированную картинку, как мы ее видим. Так двигаемся дальше.

00:41:24

Поэтому, когда мы проектируем по сути какую-то такую сложную модель, например, вот по аналогии как вот мы будем делать Link Canvas, по хорошему это наше предположение о том, как все должно работать. Дальше мы можем это как-то проверить в реальном мире, если что-то работает не так, как мы бы хотели, мы можем дальше еще итеративно дорабатывать эту модель. Некоторые компании даже просят оставить им модель. Мы заранее это оговариваем, когда сценарий сессии обсуждаем. Если этой компании важно, чтобы модель осталась у них, мы просто дополнительно эту стоимость закладываем, как бы, когда обсуждаем какой-то контракт, да, потому что, ну, как бы нам нужно отдать тогда набор Levi.

00:42:04

Но некоторые компании прямо специально просят, чтобы модель осталась у них не только в виде артефакта, видео или фотографии, а еще непосредственно как сама модель. Вот мы переходим с вами плавно в следующий блок. Если вдруг у вас в этом блоке есть какие-то вопросы по вот этому телу, можем немножко пообсуждать, пообсудить или перейдем в следующую часть. У меня только 1 вопрос. Вот Спортмастер, прямо на его примере, когда они строили елочки, входы с клиентами, они тоже итерациями, как ты вчера нас прогонял, сначала 20 деталей, потом добавьте вот это.

00:42:45

То есть, там тоже сусилитатор направляет их рядом. Да, да, то есть, условно, у нас есть задание спроектировать магазин будущего. Это то, что должно быть реализовано в конце. А дальше мы, по сути, проявляя такую, ну, некую творческую фантазию, креатив, думаем, а как нам эту задачу разбить на итерации, на блоки так, чтобы она нормально ложилась в небольшие временные кусочки и была в целом понятна для пользователя. Потому что если сразу так вкинь мысль: Собери магазин будущего!

00:43:16

Вот, и целая команда села, как бы им сложно. Поэтому мы начинаем сначала с индивидуальных моделей. Например, там, создайте образ продавца-консультанта, например, да, а потом, там, доработайте его так, чтобы это был, там, идеальный продавец-консультант, да, чего ему не хватает. Вот, потом, там, мы можем двигаться. Я сейчас точный сценарий конкретно той спортмастеровский не вспомню, но я вот пример как бы привожу, да.

00:43:41

А потом мы соединяем элементы определенные, которые были у людей, да, индивидуальные, соединяем их коллективную модель И уже через несколько итераций работы внутри команды, по сути, собираем вот эту общую модельку, в которой есть элементы от каждого участника, и каждый участник единообразно понимает, что там внутри модели, потому что они все вместе строили, все вместе обсуждали. В этом плане это такая максимально командная работа получается. Вот. Спасибо, я поняла. Спасибо.

00:44:14

Так, может быть, еще какие-то вот прям свободные Минутка свободной? А если условного продавца собрали или неправильно поняли, застричь личных качеств продавца и собрали то, что нельзя будет использовать в системе, что пересобираются на следующих темах? Хороший вопрос. На самом деле, мы можем собрать только то, что есть в головах у людей. Они в этом плане, когда собирают, у нас происходит обсуждение, и мы можем, как фасилитаторы, по сути, задать им какие-то уточняющие вопросы, глядя на модель, прям реально, что нам интересно, мы спрашиваем.

00:44:50

Дальше мы за них точно, как фасилитаторы, не придумаем, чего не хватает. Мы можем быть не экспертными в той области, как бы, которая важна для них. Например, мы можем не знать, какой должен быть реально идеальный продавец-консультант. Но если они не заметили что как бы какая-то ошибка есть скорее всего мы тоже не заметим поэтому единственное что мы можем это как бы задавать им правильные вопросы и подталкивать их к тому чтобы они обсудили модель максимально и все были если особенно это Коллективная модель все были с ней Окей Да с тем какая она получилась вот либо итеративно мы ее там дорабатываем дорабатываем пока не придем какому-то общему для всех результату вот поэтому наверное да если такое как еще краткое резюме может быть не идеальная модель чаще всего и мир тоже отражает не идеальность того, как в реальности всё устроено, так и в модели чаще всего бывает. Так, спасибо.

00:45:53

Постарался ответить. Может быть, есть ещё тоже вопросы? Окей, хорошо. Давайте тогда дальше двинемся. Мы в следующий смысловой блок перейдем.

00:46:06

Он будет касаться больше как раз Linkcanva световой. Вообще зачем, в принципе, Linkcanva нужен? Что мы потом будем дальше делать сборку Link Canvas. В целом, есть такое исследование, их на самом деле много, большое количество, особенно те, кто как-то с Agile-практиками или со стартап-практиками сталкивался, знают эту историю про то, что большая часть стартапов, она, на самом деле, не доживает до стадии единорогов. 92% стартапов не достигают трехлетнего рубежа.

00:46:42

И вот, как говорил Эрик Риз, большая часть из них провалилась, потому что на самом деле продукт чаще всего бы просто кому-то не нужен. Они там вначале, может быть, не собирали карты стейкхолдеров, или горели идеей. Вот, я тоже через этот путь проходил когда-то, когда первые стартапы делал. То есть тебе кажется, что вроде бы, ну, очевидно, это точно нужно рынку. А потом оказывается, что не совсем.

00:47:06

Ну вот есть хороший способ это заранее выйти и пообщаться с пользователями. Да, вот мы в центре дизайна мышления в целом пропагандируем прям эту историю с тем, чтобы выходить в поля, общаться с людьми. И вот инструмент, с которым мы будем работать, он тоже помогает на эту призму, через эту призму посмотреть на это. Исследование говорит о том, что 80 процентов успешных стартапов на начальном этапе развития фокусируются на нахождении проблемы пользователей, а не на своем продукте. Мы, конечно, будем опосредованно этой темы здесь касаться.

00:47:40

То есть, у нас нет задачи Custeva проводить, но в целом важно вот это понимать и решать реальные проблемы своих клиентов. И в этом смысле модель Lean Startup, который мы будем собирать здесь на курсе, она про это. Она про то, чтобы у нас есть какая-то идея, например, которая, по сути, формулируется в некую гипотезу продукта или ценностного предложения. Из неё формулируется бизнес-модель. Бизнес-модель всегда является нашей гипотезой того, как будет работать бизнес.

00:48:12

По сути, мы собираем, и даже Астер Вальдер в своей книге писал, что, по сути, его модель это некий конструктор. Просто мы переложили Lego на эту модель, потому что очень с помощью Lego очень хорошо эта штука собирается и показывает реально как вот как бизнес грубо говоря ты его собираешь как бы из кусочков и тут же можешь его перестраивать. В нем есть основные блоки, мы разберем какие там блоки внутри, но вот базовое понимание. У нас есть вот эта бизнес-модель, которая отражает гипотезу нашего продукта того, как он будет работать. Из нее дальше мы формулируем минимально рабочую версию продукта, идем в люди, в рынок проводим эксперимент, пытаемся подтвердить нашу вообще идею, она жизнеспособна или нет.

00:48:57

Если наша гипотеза подтвердилась, то мы продолжаем развивать этот продукт. Заливаем деньги в него какие-то, ищем инвесторов и так далее. А если не подтвердилась, то по сути мы уходим в так называемый pivot или разворот, пересмотр бизнес-идеи или бизнес-модели и что-то здесь дорабатываем. По сути, изменение любого блока бизнес-модели, то есть, мы можем взять какой-то стандартный существующий бизнес, переделать 1 из блоков какой-то, например, структуру расходов или структуру доходов, или

ценностное предложение. В общем, любой из блоков, если мы переделали, по сути, это уже будет инновационная бизнес-модель.

00:49:35

Вы можете как бы отстроиться от потенциальных конкурентов. Мы этот инструмент в целом используем со многими командами, когда работаем, или Asterwalder, или Lincanvas для того, особенно, если задача стоит, как придумать какой-то продукт или помочь команде продвинуться в формализации идеи продукта, Поскольку мы много работаем с такими технологическими командами, со стартапами, вот мы эту историю используем. Вот так выглядит, по сути, вот эта бизнес-модель Лин Канваса. То есть она немножко переделанная относительно модели Астервальдера. Тут есть 9 ключевых блоков, есть проблема, есть сегменты клиентов-потребителей и ранние последователи этих сегментов.

00:50:21

То есть, это те люди, которые могут, ну скажем так, иметь интерес к вашему продукту раньше, чем большая часть других. То есть таких называют early adopter, там не знаю с примером, какой-то пример, допустим, если привести. Вот, наверное, на примере. Вот я такой немножко гик в технологическом смысле. Вот у меня есть гарнитура, такие наушники, значит, это неинвазивный нейро трекер, То есть можешь его одеть и считываются значит мозговые волны.

00:50:54

Это кстати не реклама если что, просто классная штука. Я поэтому там приобрелся давно хотел. Она показывает твою эффективность в моменте и там снижение или там наоборот слишком сильную когнитивную нагрузку. Передает это на компьютер по Bluetooth протоколу это можешь смотреть по идее вот эта штука она вообще не для всех Ну как бы вот вот не каждый человек пойдет и будет покупать синевазигную нейрогарнитуру А только наверное Ну как бы вот я отношусь наверное к этой категории людей для них те самые early adopter это люди, которым интересно все, там, тренды в технологиях, вот это вот все. Я условно попадал бы, наверное, вот в эту категорию.

00:51:29

А дальше, вот, если там чуть больше раскрывать, да, там, вот, как бы, в массовый сегмент, наверное, эта штука попадет, не знаю, когда начнут где-то, не знаю, в новостях ее показывать, еще что-то, ну и так далее. То есть, мы можем сегментировать внутри этой модели на разные сегменты. Уникальная ценность предложения. Вот мы здесь можем описывать, чем мы отличаемся от конкурентов. Продолжая эту идею и тему с нейрогарнитурой, например, меня зацепило, что она потенциально повышает продуктивность.

00:52:01

Вот не знаю, меня зацепило, может это и неправда, я пока еще не попробовал, вот, но тем не менее. Это там, как бы, другими способами

может быть сложнее решить было. Решение какое-то, как мы сюда прописываем, нерыночное конкурентное преимущество, то, что не может быть скопировано. Ну, например, там, у этих ребят самая большая база, на которой они обучали вот эти алгоритмы искусственного интеллекта, самая большая база активности головного мозга, которая была записана с людей. Ну, вот просто потому, что они давно этим занимаются, снимают.

00:52:36 То есть, такой базы, как у них, больше ни у кого нет. И поэтому это как бы не может быть скопировано легко. Плюс их команда ученых, работает над этими нейроинтерфейсами. Потоки выручки. Здесь все понятно: как мы зарабатываем деньги, структура расходов, понятно, как мы тратим деньги.

00:52:55 Ключевые метрики. Здесь мы прописываем какие-то важные для нас параметры бизнеса, которые мы хотим отслеживать, метрики привлечения, метрики выручки, может быть еще какие-то, не обязательно те, которые здесь указаны. И каналы, по сути, это то, как клиент о нас узнает, то есть какой-то путь до клиента. Ну, например, там я об этой гарнитуре совершенно случайно узнал в каком-то из Telegram каналов. Вот там, где что-то какие-то тренды освещались, вот там что-то мелькнуло, и я вот увидел.

00:53:28 Вот по идее канал. Где найти вот этих ников типа меня которые вот такой штукой интересуются Ну вот понятно трендовые каналы и какими-то рекламу или там нативную не нативную там выкладывать вот это такой небольшой пример Да как как бы оно могло раскладываться. Но, естественно, когда мы собираем ее из Лего, оно приобретает совсем другую фактуру. То есть мы начинаем об этом думать коллективно, можем собирать разные блоки. То есть, например, какой-то человек может собрать, не знаю, блок номер 9, какой-то человек блок номер 6.

00:54:01 Потом мы схлопываем и обсуждаем, что у нас получилось, и пытаемся посмотреть цельно на модель. То есть в этом плане тоже довольно удобно, потому что она как бы разбита на определенные элементы. Ну вот некоторые примеры того, как это может выглядеть, если это в картинках, вот тоже примеры из Lego собраны. Вот еще несколько примеров. Не обязательно делать ее именно вот такой же по структуре, что там в центре вот этот блок то есть главное чтобы все там 9 блоков были учтены как бы где они будут с точки зрения местонахождения последовательности наверное не так принципиально но главное просто по сути, мы человека фреймим на то, что вот ты, как бы, собери модель, как ты считаешь нужным.

00:54:46 У тебя есть полная свобода действий в плане, там, самовыражения, но в твоей модели должно быть 9 ключевых блоков, которые ты должен учесть. Вот они, пожалуйста, там есть модели, вот можно на них опираться. Точно

так же мы можем, в принципе, в любой другой канвас людей фреймить. Ну как бы, главное мы задаем некую структуру, а дальше человек уже может полностью креативить, как посчитает нужным. Вот тоже еще несколько примеров того, как выглядит модель Эстервальдера, здесь заполненная.

00:55:21

Значит, мы сейчас уже перейдем в практическую часть. Значит, несколько буквально таких вводных, как мы это называем Legacy Resplay этикет. Посилитатор, как правило, ставит вопросы, дает задание, следит за временем и ведет процесс. Модель всегда ответ на задачу. Здесь как бы не бывает, как правило, неправильных ответов.

00:55:46

Даже вот то, что Сергей не подсветил, да? Как определить, действительно, есть ли какая-то ошибка в модели или нет? Ну, сложно определить, если только в модели, например, не учтен какой-то из блоков, который был точно должен был быть учтен, да, и мы заранее, например, об этом договорились. Тогда, действительно, это то, что требует просто доработки. Но с точки зрения того, как там правильно или неправильно люди сформулировали, ну, скорее, это их видение.

00:56:12

А мы им как василитаторы пытаемся помочь. Вот, может быть, немножко странная формулировка: думайте руками. Вот это как бы чем больше в этом плане будете практиковать, тем вам тоже эта фраза будет более очевидная с точки зрения личного опыта. Рассказывайте историю модели всегда, слушайте глазами точно так же, как ушами. В этом плане подмечайте определенные детали в модели и каждый участник строит, каждый рассказывает.

00:56:42

Это тоже такое вот, по сути, правило нашего этикета. Мы сейчас с вами попробуем. Значит, я сейчас разделю вас на команды, посмотрю сколько нас. Так, ну вот да, думаю, что мы тогда разделимся по 2 и 3. Да, 2 и сразу вопрос на всякий случай.

00:57:03

Екатерина, ты с нами? Я тут. Хорошо, значит, мы сейчас разобьемся с вами на мини-команды. Внутри команд нужно будет выбрать какой-то продукт или сервис для построения бизнес-модели. Дальше мы берём по 1 или 2 блока на участника, то есть не обязательно всю бизнес-модель построить.

00:57:31

Можно какую-то ее часть. Совместно строим результат и обсуждаем в паре получившийся результат. Сейчас еще раз немножко про алгоритм. Вот когда мы внутри команды выбрали, какой продукт мы делаем, у нас есть. Я вам сейчас скину в чатик скриншот на картинку этой бизнес-модели, чтобы точно могли перед глазами видеть, какие блоки внутри у нее есть.

00:57:56

Дальше мы можем, в принципе, и всю модель попробовать взять и охватить, если у нас хватит на это времени. Да, тут по-разному, чаще всего не хватает. Ну, хотя бы, чтобы 1 или 2 блока точно были построены на участника. То есть каждый из участников это делает и дальше вы, по сути, объединяете, грубо говоря, если бы вы были физически в 1 комнате, то вы бы прямо взяли эти блоки, составили бы их вместе и посмотрели бы на эту модель. Здесь, поскольку вы в разных местах находитесь, вам главное собрать ваши блоки, обсудить их внутри команды с вашим партнером и посмотреть, как оно вообще мечется или не мечется.

00:58:33

Может быть как-то доработать вот те блоки, которые каждый из вас сделал так, чтобы это была некая общая картинка. И дальше, ну вот, по сути, вы в паре обсуждаете этот результат, а потом вы придете и расскажете в общем формате. Мы посмотрим, что получилось, как некое коллективное действие, такой продукт вашей совместной деятельности. Скажите, пожалуйста, понятна ли суть задания? Может быть, какие-то любые уточняющие вопросы тоже задайте, я попробую ответить.

00:59:04

Так. А мы по результатам обсуждения можем перестраивать даже, по идее? Да, конечно, конечно, да в этом как раз и задумка, что, по сути, когда вы построили, каждый построил свой какой-то блок, потом вы его друг другу показали, рассказали и выяснилось что как бы надо что-то в этих блоках слегка переделать, чтобы моделька была общей стройной. И вы по сути обсудив это что-то доработаете в своих в своих блоках своих кубиках через эту итерацию и как бы итогово будете готовы презентовать по сути вот вашу вашу общую модель ваше общее видение Вот так. Смотри, нам получается вот из тех проектов, которые мы задумали, над которыми мы сегодня работали, нам надо как-то в парах определиться, над каким-то 1 мы должны поработать.

00:59:58

Или это вообще Может быть что-то оторванное от тех проектов, которые мы делали, может быть по сути взято за основу. Если понятно и тому и другому вроде бы да. А так не знаю все что угодно сервис заказа такси, сервис заказа доставки еды, в общем что-то что вам понятно главное обоим. Так окей, хорошо. Так если вопросов нет я сейчас нас разделю на мини залы.

01:00:28

У нас с вами будет А потом презентуем это все или как? Да, а потом мы презентуем друг другу в общем в общем пространстве, в общем зале. Посмотрим, что у нас получилось. Так, сейчас, сейчас, сейчас, назначать автоматически. Ага.

01:00:46

2 3 участника на зал. Параметры. Сейчас буквально секундочку. Техническая пауза. Через 20 минут окей хорошо так ну что если готовы открываю залы и

тогда дальше уже в чатике ждите сейчас скриншот прилетит нашей вот этой модельке.

01:01:15 Так все спасибо Половину бьёт, что детям будет родителям, и вот это все пинает и нас детям за выполнение тех или иных задач, поэтому проблематика вот именно вот такая. Дети сами не учатся не платить за себя в транспорте, не распределяют время и не понимают, сколько им нужно времени на то, чтобы сделать домашнее задание, потому что вся коммуникация идет только через родителей. Проблематика такая. Вот дальше передаю слово Кате. Да, значит так, я вот так вот сделаю, чтобы всем было видно.

01:06:34 Видно? Да, отлично. Вот так. Значит, основной блок, на кого рассчитана данная программа, находится мы здесь в серединке. Это родители, это дети, на которых данная программа, если целевая аудитория нам нужна 9-10, наверное, 8-9-10 лет.

01:07:02 Это наш замечательный центр, где, собственно, формируются вот эти навыки. А дальше все это уже совокупность того, что вообще мы хотим. Дальше данную программу мы бы хотели распространить на такие же учреждения, например, ДК, какие-то детские центры, Собственно, ввести программу, чтобы и там тоже вот эти навыки развивались. Дальше это у нас вот это вот школы, и дальше уже самый высокий это уже наше государство. И самая основная история, как это взаимодействует со всем вместе.

01:07:46 То есть здесь вот у нас есть еще третий блок это сад. Ну, скажем, дошкольная такая история, где в саду тоже можно, так скажем, эти навыки, наверное, начинать прививать какими-то играми и так далее, чтобы не занимать эфир. Вот это мамочка, это ребёночек, и вот эта вся колясочка, она вот едет собственно по всей вот этой вот этому пространству. Вот так. Отлично.

01:08:19 Так, и слово переходит Нине. Сейчас я воспользуюсь теми же самыми лайфхаками. Я не знаю, как так, видно не видно? Нет, пока только. А можно расшарить фотографии в телеграмме?

01:08:40 Мне кажется, так будет качественно. Ага, давай, сейчас тогда. Хорошо, шарю так, еще. Мне совсем его придется. Он там уже скрипел подозрительно.

01:08:58 Сейчас открываю секунду. Так, сейчас должно быть видно. Да, тут у меня была задачка у девчонок как раз первая, вторая по счету, у меня третье это уникальное ценностное предложение. Мы продолжаем проект для развития ответственности и детей в рамках этой программы, поэтому здесь пример

такой Супергерои, здесь как раз Ангри Бердс, Бегемотик и Черепашка-ниндзя. Для того, чтобы завлечь детей, и они захотели, чем вообще наше уникальное предложение отличается, они в начале программы понимают свои суперспособности, то есть для детей мы будем позиционировать именно так, здесь будет простой какой-то тест, либо на проориентацию, либо того же командные роли по Бэлбину, где генератор идей, организатор, ну понимаете.

01:10:11

И мы понимаем уникальные особенности детей в этой программе, формируем у них вот этот некий call creation, то есть совместное самостоятельное решение каких-то сначала задач в учреждениях, в школе например. И здесь как раз вот зеленый листочек такой в центре, что-то зелененькое, трое ребят вокруг, и его решают какие-то задачи. Как раз здесь будут они расти, выполняя эти совместные задания, после чего им будет еще больше передаваться ответственность в развитии малой группы. Здесь как раз вот с мячом чувак и с 3 головешками это малыши, где он их курирует, используя как раз свои суперспособности, например, идейность, либо еще что-то и привносит в маленькую новую команду малышей свои какие-то практики. На этом все вроде то, что мы успели, это уникальность нашего продукта.

01:11:19

Понял, супер, хорошо. Скажите, вот в процессе обсуждения, как у вас шел процесс, вы делали какие-то доработки моделей или у вас пока там первая итерация, успели только вот это построить? У нас была первая итерация и мы даже не успели поделиться, мы потратили время на выбор проекта, чтобы всем было понятно и как-то вот получилось вроде вдохновенно всем отнестись к задаче. Да, получилось очень здорово! Поделитесь вообще в целом вот, наверное, это же идея Марии проекта, вот как вообще тебе общий такой командный процесс с точки зрения решения твоей задачи?

01:12:04

На самом деле для меня очень интересный опыт, потому что обычно я очень энергично всем раздаю ценные указания кто что должен делать, А тут я в такой позиции, девочки: Ой, Маш, ну ты назначь, кто какой блог будет отвечать. Я говорю: Я не знаю. И таким вот какой-то неуверенностью моей получилось так, что девушки сами взяли все, что им нужно. То есть, не обязательно на кого-то давить для того, чтобы получить какой-то результат. Хорошо, спасибо.

01:12:46

Так, чтобы быть в тайминге, то мы немножко уже перелимитили. Инна, Женя, Поделитесь, пожалуйста, что у вас получилось. Не слышно? Инна, микрофон. Можно мою картинку даже из Мы взяли Женин продукт это сторис для банковского приложения и я строила сегменты и проблему.

- 01:13:14** Сейчас расскажем. Сейчас расшариваю. А скажи, получилось у вас в итоге смэчить, потому что я знаю, что вы как бы не договариваясь брали проблему и решение. Нет, мы обсудили, на самом деле, у нас мы обсудили в начале, какие примерно мы блоки берем и да. Это проблема и сегменты.
- 01:13:36** В общем, проблема эта в том, что сейчас пользователи вообще разные люди и очень увлечены разными социальными сетями. Причем в социальных сетях и фокус, и там и общение социальное, да, соответственно, и эндорфины там удовольствие люди получают, и денежки они туда тоже иногда время от времени заносят. А вот там на заднем фоне такое синенькое, зелененький банк, если что. И понятно, что там хоть и денежки есть, вот зелененькое это всё денежки. И денежки можно было туда и побольше настроить, но на самом деле фокус не там.
- 01:14:15** То банк хочет вот этих пользователей, но они все в приложениях сидят. И тут на самом деле 2 сегмента и чуть-чуть. 2 сегмента это взрослые и дети. И в зависимости от этого будет разен и немножко функционал им доступен. Но я еще оставила третьего товарища.
- 01:14:33** И третий товарищ это недоисследованный сегмент. То есть, я уверена, если бы мы куда-нибудь пошли исследовать, делать качественное исследование, мы бы еще кого-нибудь интересного накопили. Это, скажем, такой потенциал еще. Вот эти штучки кубики желтенькие это у всех телефончики свои, то есть они там все зависают в сети. И у меня нет коннекторов, просто у Жени они есть, он это покажет, но там очевидно некоторые будут между собой головами связаны потому что они там еще и общаются между собой в этих соцсетях так сейчас Женя ну тогда картинку открою у меня нет картинки покажу Вот это, так, меня наверно закрепить, да?
- 01:15:15** Вот эта дверь это опять приложение. Основной функционал остается, это решение, основной функционал остается, как он был зелененькая это деньги там расчетные счета дебетовки и т. Д. Красные это кредиты и всякие аресты и менее позитивные вещи но сверху появились головы которые собственно stories изображают это потребители у которых с голов головам перекрестно растут коннекторы то есть они фактически сигнализирует друг другом вот и еще тут набросаны руки это попытка запрыгнуть в метрики и эти потоки есть такой термин как стики факторы всякие may you и прочее то есть прилипшие все прилипли руками приложению теперь не могут отлипнуть как только там получили stories Окей, супер, спасибо, ребят. На самом деле да, за такой небольшой отрезок времени все большие молодцы, получилось очень здорово.

01:16:14

Вот это был небольшой, как бы, на собственном опыте, чтобы вы могли попробовать, как потенциально строятся коллективные модели. Единственное, что мы здесь сразу же брали конкретный линканус, но когда мы его, например, собираем коллективно, мы можем его поблочно собирать, обсуждать, как бы, и постепенно достраивать бизнес-модель. В голове мне наверное 1 из важных вещей которые хотелось бы вам за курс как бы передать такое чтобы это прям закрепилось у вас Lego это некий инструмент который сверху как наслойка можно по сути одеть практически на любой какой-то бизнес инструмент который вы используете а дальше что лего дает он дает возможность очень удобным и очень динамичным способом выгружать распаковывать все что есть в головах у людей без этого ничего не получится люди генерят какие-то свои свои смыслы и он дает в этом смысле такую потрясающую динамику потому что вот вы на своем опыте как прям наверное уже убедились когда строить время 20 минут пролетело как бы если мы просто дискутировали там обсуждали бы клеили бы стикеры при всем уважении любви к стикерам но это все-таки другое Да вот наверное для меня это вот такая 1 из важных вещей через которую хотелось бы прям через весь курс она как бы вот такой сквозной нитью пронизывает весь этот курс мы на сегодня уже завершаем я наверное напоследок к сегодняшнему дню домашнее задание будет собственно собрать модель linkanvas в этот раз уже применительно к своему продукту но сразу из Lego а потом уже как раз вот эту разницу сможете ощутить на практике.

01:18:03

Вот следующий вебинар у нас будет из-за праздников. Он, получается, на понедельник переехал. В понедельник мы с вами подробно коснемся фасилитации, того, какие вопросы можно задавать на сессии. Там значит у нас фреймворк, арид фреймворк мы используем, но и не только его. И небольшой лайфхак: вот сейчас появились, как бы, генеративные нейросети, которые помогают, в том числе, иногда собрать.

01:18:33

Нет, например, какого-то вдохновения в моменте, как бы вот разбить вот эту задачу на несколько подзадач. Нейронки, в частности, GPT помогает составить сценарий сессии, в том числе. Если не использовали, попробуйте использовать. Я вам сейчас вот буквально пока вы собирали, просто как пример сгенерил очень простой промпт, то есть незамысловатый. То есть по хорошему можно было бы промпт докрутить и он бы вам выдал более стройный сценарий.

01:19:01

Я вам сейчас просто покажу что получилось. Допустим, вот так это могло бы выглядеть. Понятно, тут можно докручивать. Значит, вот состав сценария стратегической сессии на 8 часов с инструментарием Legacy ResPlay для ритейл компании. Понятно, можно, естественно, больше деталей задавать, и он дальше вам его прямо разбивает, по сути пишет сценарий.

01:19:22 Не обязательно в таком же виде использовать его, вы можете какие-то идеи отсюда взять, докрутить что-то под ваш контекст или дать ему больше деталей, но в целом это может помочь быстро сгенерить как бы какой-то нестандартный сценарий. Вы можете там просить его креативить и так далее. Вот так что тоже смело пользуйтесь как это технологии призваны помогать нам со всех сторон. Поэтому вот с этим наверное если есть что-то по сегодняшнему дню вдруг какие-то вопросы или любой фидбэк или может быть хочется чем-то поделиться, какие-то инсайты, то давайте, вот, если нет, то тогда завершим на сегодня. Так, да.

01:20:06 А мы будем собирать систему в группах домашнего задания или каждый свой? Домашнее задание, давай я сейчас его открою как раз, оно будет подробно тоже выложено в геткурсе, Но если кратко, то по сути наша задача будет собрать лин Канвас, но уже применительно к вашему продукту самостоятельно, так же, как вы собирали карту стейкхолдеров. То есть, но просто в этом вот, так сейчас, сейчас, постройте бизнес-модель своего продукта из Lego, покажите в модели взаимосвязи, покажите ваш прототип. Вот примерно так звучит домашнее задание. Вот, просто здесь важно последовательность уже соблюсти вот это, что сначала из Lego, а потом можно перенести какие-то блоки в доску мира.

01:20:55 Так, хорошо. Что такое прототип в данном случае? В данном случае прототип это ваша модель по сути вот в некотором смысле это прототип вашего бизнеса можно так его воспринять то есть оно и есть прототип по сути да Окей, хорошо. Спасибо вам большое! Тогда давайте на сегодня завершаем, простите, немножко сегодня перелиметил, вот, но думаю, что было важно и ценно.

01:21:23 Всем хорошего вечера, будем на связи! Любые вопросы, какие возникают по ходу домашки, если что пишите в чат, тоже я там на связи буду оперативно реагировать. Спасибо тебе и всем тоже. Спасибо. Спасибо.

01:21:36 Пока.