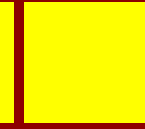
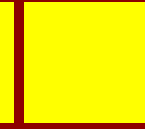


# SCRUM-проектирование



ПЛАНИРОВАНИЕ  
МАРКЕТИНГОВОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
ТРАНСПОРТНОЙ  
ОРГАНИЗАЦИИ С ОПОРОЙ  
НА ESG-ПРИНЦИПЫ

# SCRUM-проектирование



ПЛАНИРОВАНИЕ  
МАРКЕТИНГОВОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
ТРАНСПОРТНОЙ  
ОРГАНИЗАЦИИ С ОПОРОЙ  
НА ESG-ПРИНЦИПЫ

## **ESG-факторы**

(англ. **E**nvironment – фактор окружающей среды,  
**S**ocial - социальный, **G**overnance – корпоративного  
управления)

**Е-фактор: экологические аспекты**, которые устанавливают  
взаимодействие с природной средой  
с позиций ресурсосбережения, устойчивого снижения  
вредных воздействий на окружающую среду, максимально  
возможного сохранения  
природных экосистем.

**С-фактор: социальные аспекты**, которые апеллируют  
к социальной ответственности по отношению к персоналу  
организации, ее партнерам  
и другим субъектам рынка.

**Г-фактор: управленческие аспекты**, которые относятся  
непосредственно к качеству управленческой деятельности,  
ориентированной на устойчивое функционирование и  
стабильное развитие организации.

# SCRUM-проектирование

## Scrum

**фреймворк** – рабочая среда, которая помогает разработчику быстро и качественно создавать продукт

## eduScrum

**педагогическая технология** – психолого-педагогические установки (**среда**), алгоритм процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения (**создание продукта**)

# SCRUM-проектирование

Концепция:  
Lean production

- Постоянное стремление к устранению всех видов потерь
- Ценность продукта
- Акцент на качество
- Итерационность
- Автономность и скоординированность команд
- Лидерство (вдохновение)
- Управление отклонениями

Идеология:  
Agile

- Наивысший приоритет – потребности заказчика
- Приветствуются изменение требований
- Работающий продукт следует выпускать как можно чаще
- Ежедневное взаимодействие заказчика и исполнителя
- Мотивированная команда профессионалов
- Работающий продукт — основной показатель прогресса
- Постоянное внимание к техническому совершенству и качеству проектирования
- Простота - минимизации лишней работы
- Систематический анализ возможных способов улучшения с последующей корректировкой

Метод:  
Skrum

- Совмещённый жизненный цикл проекта
- Декомпозиция проекта
- Кроссфункциональная команда
- Ощутимый результат спринта
- Минимальный жизнеспособный продукт

# SCRUM-проектирование

## Пользовательские истории

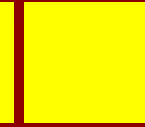


**Я как** (роль пользователя)

**хочу** (что хочу получить)

**чтобы** (цель: зачем? ценность)

# SCRUM-проектирование



## Пользовательские истории: водитель



Я как (роль пользователя) **водитель** с загоревшейся лампочкой минимального количества бензина

**хочу** (что хочу получить) **хочу** быстро найти ближайшую хорошую заправку,

**чтобы** (цель: зачем? ценность) **чтобы** заправиться качественным бензином



# SCRUM-проектирование

## Пользовательские истории: водитель

Я как (роль пользователя)  
водитель с загоревшейся  
лампочкой минимального  
количества бензина

хочу (что хочу получить) хочу  
быстро найти ближайшую  
хорошую заправку,

чтобы (цель: зачем? ценность)  
чтобы заправиться качественным  
бензином

## Критерии готовности

Как **водитель** с загоревшейся  
лампочкой я могу **просмотреть** все  
ближайшие заправки.

Как ... я могу **выбрать** заправки  
подходящих мне брендов АЗС.

Как ... я могу **видеть** ближайшие  
заправки выбранных брендов  
списком.

Как ... я могу **видеть** ближайшие  
заправки выбранных на карте.



# SCRUM-проектирование

## Пользовательские истории: управляющий заправкой

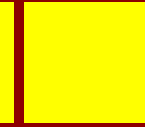


Я как (роль пользователя)  
управляющий заправкой

хочу (что хочу получить) хочу  
расширить число лояльных клиентов,

чтобы (цель: зачем? ценность) чтобы  
увеличить прибыль

# SCRUM-проектирование



## Пользовательские истории: управляющий



Я как (роль пользователя)  
управляющий заправкой

хочу (что хочу получить) хочу  
расширить число лояльных  
клиентов за счет расширения  
услуг,

чтобы (цель: зачем? ценность)  
чтобы увеличить прибыль

## Критерии готовности


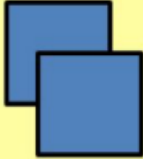
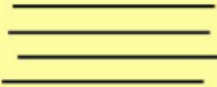
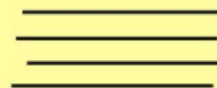

Как управляющий могу получить  
заказ на доставку канистры с  
бензином

Как ... я могу **видеть** координаты  
машины

Как ... я могу **связаться** с заказчиком  
- позвонить или написать SMS.

Как ... я могу **получить** оплату  
списанием с карты.

# SCRUM-проектирование

Проект 		Команда		Участники
Истории	Критерии успеха	Надо	В работе	Готово
				
				<div>Педагог может обсудить результат и вернуть в работу</div>
				
				
Как мы работаем вместе 	Что нас радует 	График движения к успеху 		Препятствия 








# SCRUM-проектирование

## Карта проекта



### Идея

Истории	Критерии
	Теория _____ Эксперимент _____ Описание _____ Презентация _____
	Теория _____ Эксперимент _____ Описание _____ Презентация _____
	Теория _____ Эксперимент _____ Описание _____ Презентация _____
	Теория _____ Эксперимент _____ Описание _____ Презентация _____

Задачи	В работе	Сделано
		
		
		
		

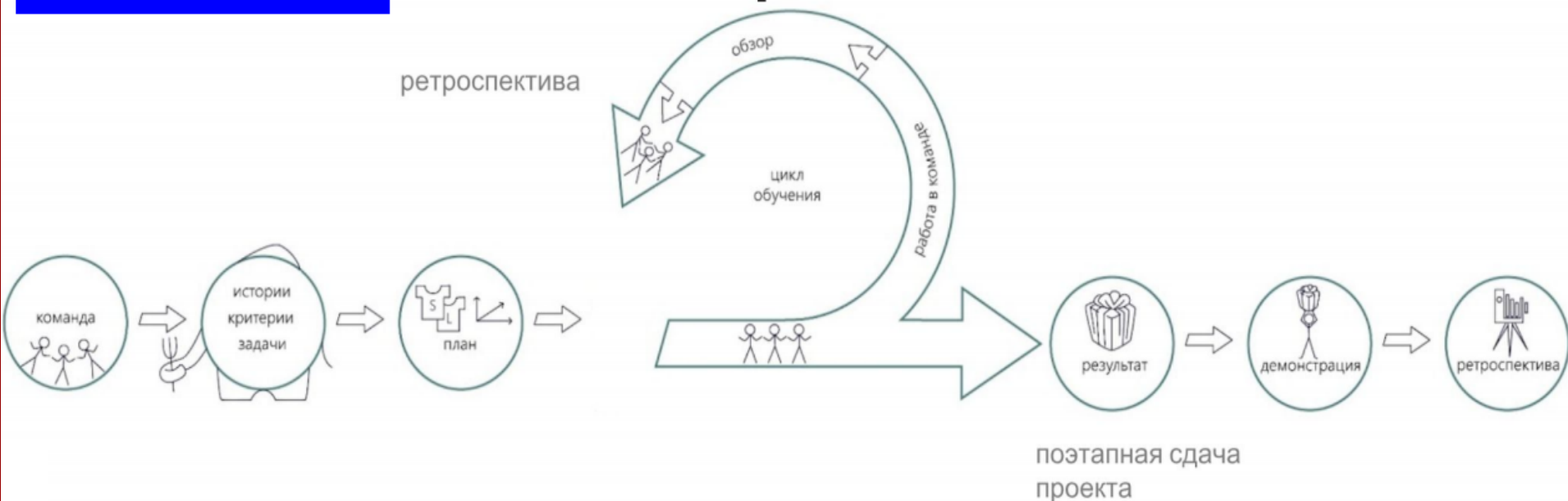


В историях скрыты  
задачи и критерии

# SCRUM-проектирование

Soft skills

## Цикл проекта eduScrum



## Цикл инженерного проекта



Условия среды

# ПЛАНИРОВАНИЕ МАРКЕТИНГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ТРАНСПОРТНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ (на основе стратегии 4\*Р) с опорой на ESG-критерии

- ❑ Product (разработка услуги),
- ❑ Price (установление на нее соответствующей цены),
- ❑ Place (организация каналов ее распространения),
- ❑ Promotion (продвижение услуги)