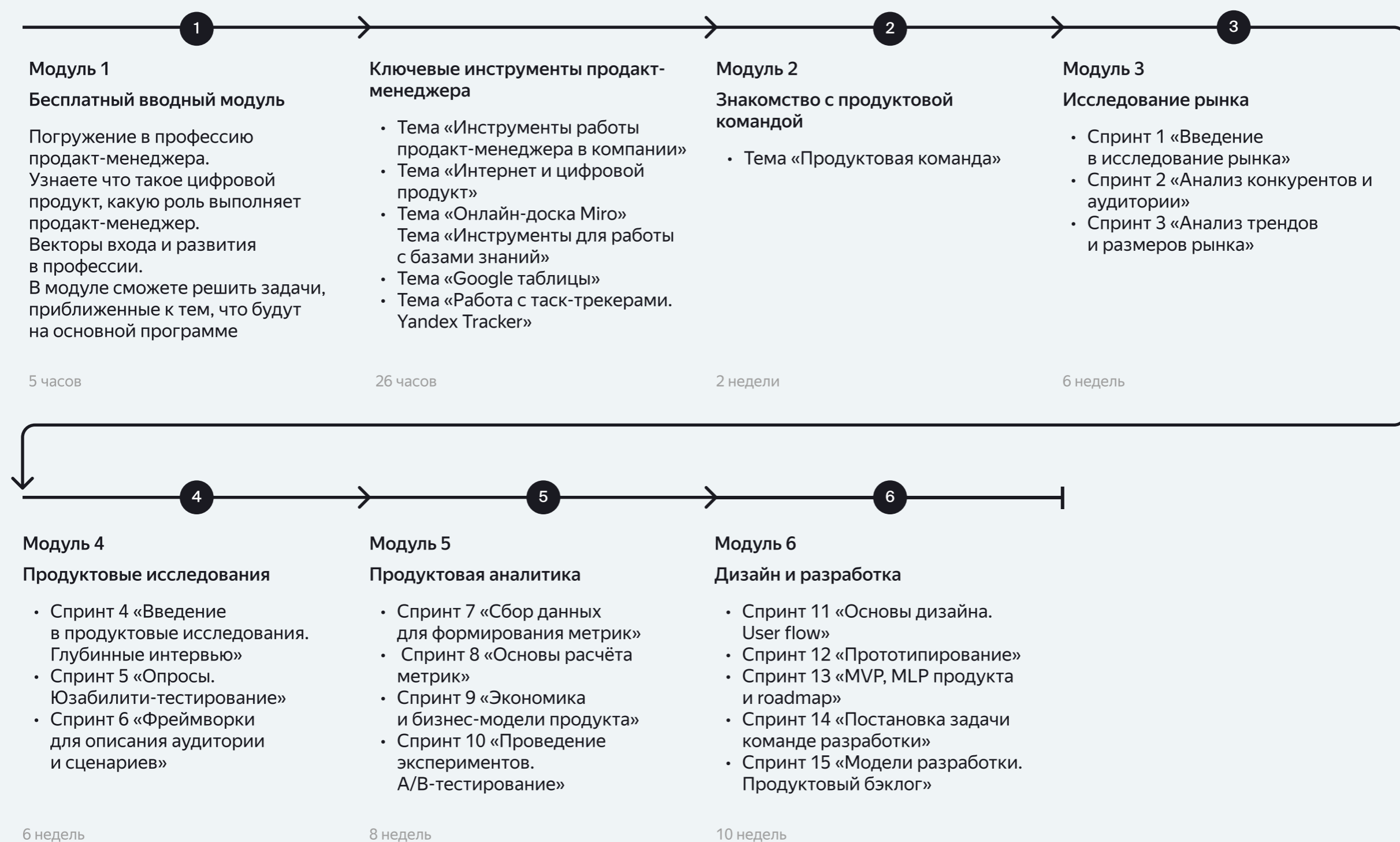


Продакт-менеджер с нуля



1 Модуль 1.

Бесплатный вводный модуль

Погружение в профессию продакт-менеджера.

Спринты и темы

- Цифровой продукт
- Роль и функции продакт-менеджера
- День из жизни продакт-менеджера
- Векторы входа в профессию
- Векторы развития в профессии

до 5 часов

Формы работы:

- теория
- тренажер

Ключевые инструменты продакт-менеджера

26 часов

Спринты и темы

Формы работы:

- теория

Тема «Инструменты работы продакт-менеджера в компании»

- Почта
- Облачное хранилище
- Мессенджер
- Видео-звонки
- YandexGPT. Основы пользования
- YandexGPT. Техники промптинга

Тема «Интернет и цифровой продукт»

- Что такое интернет?
- Техническое устройство интернета
- Защита данных в интернете
- Погружение в цифровые продукты
- Жизненный цикл цифрового продукта
- Особенности веб-приложений
- Особенности мобильных приложений

Тема «Онлайн-доска Miro»

- Проверка ключевых навыков в Miro
- Основы работы в Miro
- Рекомендации по оформлению Miro
- Галерея шаблонов Miro
- Совместная работа на доске в Miro с другими участниками
- Полезные приложения Miro
- Финальное практическое задание

Тема «Инструменты для работы с базами знаний»

- Проверка ключевых навыков в Yandex Wiki
- Работа с пространствами Yandex Wiki
- Работа со страницами Yandex Wiki
- Финальное практическое задание

Тема «Google таблицы»

- Проверка ключевых навыков в Google таблицах
- Знакомство с Google Таблицами
- Базовые возможности Google Таблиц для расчета данных
- Продвинутое возможности Google таблиц

Тема «Работа с таск-трекерами. Yandex Tracker»

- Проверка ключевых навыков в Яндекс Трекере
- Начало работы с Яндекс Трекером
- Работа продуктовой команды в Трекере
- Адаптация доски под процессы продуктовой команды
- Финальное практическое задание

② Модуль 2.

2 недели

Знакомство с продуктовой командой

Спринты и темы

Тема «Продуктовая команда»

- Что такое продуктовая команда?
- Состав продуктовой команды
- Работа с членами продуктовой команды
- Работа продуктовой команды на стадии подготовки и внедрения
- Работа продуктовой команды на стадии роста и зрелости
- Место продуктовой команды в компании

Формы работы:

- теория
- тренажер
- практические занятия (Q&A встреча с экспертами)
- 1 проектное задание

③ Модуль 3.

6 недель

Исследование рынка

Спринты и темы

Спринт 1 «Введение в исследование рынка»

- Что такое рынок?
- Ключевые параметры рынка
- Анализ и оценка факторов
- Спрос и его ключевые параметры
- Предложение и его ключевые параметры
- Жизненный цикл рынка
- Методы исследования рынка
- Первичные исследования рынка
- Вторичные исследования рынка
- Алгоритм исследования рынка

Спринт 2 «Анализ конкурентов и аудитории»

- Кто такие конкуренты?
- Определение цели исследования конкурентов
- Выявление прямых и непрямых конкурентов
- Сбор информации о конкурентах
- Формирование выводов по анализу конкурентов. SWOT-анализ
- Как определить свою аудиторию?
- Что такое сегментация рынка и зачем она нужна?

Спринт 3 «Анализ трендов и размеров рынка»

- Что такое тренд? Виды трендов
- Подходы к выявлению трендов
- Ключевые источники трендов
- Формирование выводов
- Подсчёт общего объёма рынка (TAM)
- Подсчёт доступного объёма рынка (SAM)
- Подсчёт реально достижимого объёма рынка (SOM)
- Сценарный анализ

Формы работы:

- теория
- тренажер
- практические занятия (3 воркшопа и Q&A встреча с экспертами)
- 2 проектных задания

4 Модуль 4.

Продуктовые исследования

6 недель

Спринты и темы

Спринт 4 «Введение в продуктовые исследования. Глубинные интервью»

- Что такое продуктовые исследования?
- Цели исследования
- Гипотезы исследования
- Дизайн исследования
- Аудитория исследования
- Подготовка глубинного интервью
- Проведение глубинного интервью
- Анализ результатов глубинного интервью

Спринт 5 «Опросы. Юзабилити-тестирование»

- Что такое опрос?
- Подготовка анкеты для опроса
- Формирование выборки для опроса
- Проведение и обработка результатов опроса
- Что такое юзабилити-тестирование
- Подготовка к юзабилити-тестированию
- Проведение и обработка результатов юзабилити-тестирования

Спринт 6 «Фреймворки для описания аудитории и сценариев»

- Основы методологии Jobs-To-Be-Done
- Job story
- Empathy map
- Customer Journey Map (3 части)

Формы работы:

- теория
- тренажер
- практические занятия (3 воркшопа и Q&A встреча с экспертами)
- 3 проектных задания

5 Модуль 5.

8 недель

Продуктовая аналитика

Спринты и темы

Спринт 7 «Сбор данных для формирования метрик»

- Как устроен сбор данных?
- Работа с базами данных
- Типы источников данных
- Основы запросов на SQL
- Системы BI-отчетности
- Работа с Яндекс Метрикой

Спринт 8 «Основы расчёта метрик»

- Что такое метрика?
- Метрики аудитории и вовлеченности
- Метрики удовлетворенности и монетизации
- Дерево метрик и метрика северной звезды
- Расчет метрик в Google Таблицах
- Ключевые метрики на основе стадии развития продукта

Спринт 9 «Экономика и бизнес-модели продукта»

- Знакомство с бизнес-моделями продукта
- Популярные бизнес-модели
- Специфические метрики бизнес-моделей
- Популярные модели монетизации
- Специфические метрики для моделей монетизации
- Что такое юнит-экономика?
- Учет доходов в юнит-экономике
- Сходимость и оптимизация юнит-экономики

Спринт 10 «Проведение экспериментов. A/B-тестирование»

- Что такое продуктовая гипотеза и эксперимент?
- Правила проведения A/B-тестов
- HADI цикл для проведения экспериментов
- Дизайн эксперимента и оценка влияния фичи до запуска
- Запуск эксперимента и подведение его итогов

Формы работы:

- теория
- тренажер
- практические занятия (4 воркшопа и Q&A встреча с экспертами)
- 4 проектных задания

6 Модуль 6.

10 недель

Дизайн и разработка

Спринты и темы

Спринт 11 «Основы дизайна. User flow»

- Дизайн цифровых продуктов
- Роль дизайнера в продуктовой команде
- Постановка задачи дизайнеру
- Проектирование пользовательского опыта
- Дизайн-мышление как основной фреймворк работы над продуктом
- Что такое user flow?
- Собираем user flow в Miro

Спринт 12 «Прототипирование»

- Что такое прототип?
- Виды прототипов по степени детализации
- Алгоритм создания mid-fi прототипа
- Инструменты для создания mid-fi прототипов. Figma

Спринт 13 «MVP, MLP продукта и roadmap»

- Что такое MVP и MLP?
- Как определить состав MVP и MLP
- Что такое roadmap
- Шаблоны и алгоритм планирования и составления roadmap

Спринт 14 «Постановка задачи команде разработки»

- User story
- User story mapping
- Job story
- Use case

Спринт 15 «Модели разработки. Продуктовый бэклог»

- Модели разработки. Фреймворки Agile
- Структура спринта в скраме
- Инструменты скрама
- Введение в продуктовый бэклог
- Источники гипотез для бэклога
- Путь гипотезы до элемента бэклога
- Техники приоритизации бэклога

Формы работы:

- теория
- тренажер
- практические занятия (5 воркшопов и Q&A встреча с экспертами)
- 5 проектных заданий

