

Вячеслав Благирев

Digital Book. Книга первая



ЛитРес: Самиздат
Москва

УДК 334.01
ББК 65.29
Б68

Благирев В.

Digital Book. Книга первая / Благирев В. — Москва: ЛитРес: Самиздат, 2021. — 247 с.

ISBN 978-5-532-94060-4

Что такое Digital и цифровая трансформация? Я постарался собрать в одной книге Digital Book, все что я знаю на основании опыта внедрения более 65 проектов, запуска 5 цифровых платформ и цикла моих лекций, который я читал в разных бизнес школах и крупных корпорациях. Книга — это мои наблюдения и выводы после огромного количества проектов. Книга получилась такая большая, что пришлось разбить ее на 2 части: : 1. Первая книга для тех, кто хочет разобраться в том: • как проводить цифровую трансформацию. На что обращать внимание. • Как формировать команду с каким сложностями вам предстоит столкнуться. • Что такое цифровые продукты и как с ними работать. Внутри вас ждет много интересного контента. 2. Вторая книга посвящена тому, как устроены цифровые технологии изнутри: • Как они работают? • Откуда возникли и почему? • Какие задачи и что решает? • Как ими управлять • Мы разберем с вами устройство цифровой платформы • Какая роль государства в этом всем?

ISBN 978-5-532-94060-4

© Благирев В., текст, 2021
© Omiko Trading LTD., оформление, 2021

Содержание

Предисловие	6
Часть 1. Что есть что	8
Digital, как термин	8
Digital vs автоматизация vs оптимизация	11
Digital в процессах	16
Зачем надо заниматься цифровизацией и надо ли	20
Что такое цифровая экономика	26
Что изменилось на рынке труда	27
Что изменилось в повседневной жизни	34
Криптовалюта, энергетика и мусор	41
Новая экономическая модель	44
Большая Техническая Эра	48
Как измерить уровень Цифровой Экономики (индекс DESI)	50
Доступность Интернета в DESI	52
Цифровые навыки в DESI	53
Активность жителей города в Интернет в DESI	56
Проникновение цифровых технологий в DESI	58
Государство в Digital (цифровые публичные сервисы)	63
Итак давайте подведем итоги	66
Часть 2 “Магия Digital, какая она бывает?”	67
1. Цифровой Бизнес (Digital Business)	71
Цифровая коммуна	73
2. Цифровой Маркетинг (Digital Marketing)	80
#SMM	82
KPI SMM (Что можно отслеживать)	86

#MARKTECH	88
#PERFORMANCE	90
#SEO	95
Digital Development	110
Продуктолог, главный цифровой маг	111
UX / UI дизайнер	114
Industry 4.0	128
New Ways of Working Thinking (Новый Способ Мышления)	139
Что такое Soft Skills и чем они отличаются от Hard Skills?	142
Принцип 1: «Люди и взаимодействие важнее процессов и инструментов»	144
Принцип 2: «Работающий продукт важнее исчерпывающей документации»	144
Принцип 3: «Сотрудничество с заказчиком важнее согласования условий контракта»	145
Принцип 4: «Готовность к изменениям важнее следования первоначальному плану»	145
SCRUM – простой agile подход	152
SAF – agile подход для больших компаний	154
Карта Digital компетенций	160
Часть 3. Типовые орг. модели Digital и Цифровая компания	162
Типовые модели управления	165
1. Неформальная (Informal)	166

2. Централизованная (Centralized)	166
3. Независимая (Independent)	167
4. Гибридная (Hybrid) модель управления	170
Как поменяются другие функции в организации с приходом Digital	180
Подводные камни внедрения новой структуры в большой компании	189
Шаг 1. Обучение и решейпинг Топ-менеджмента . . .	189
Шаг 2. Выделение пилотных команд	190
Шаг 3. Запуск Value Stream'ов	191
1. Value Stream "All in" (все в одном)	192
2. Value Stream "Core Team" (только ключевые компетенции)	193
3. Value Stream (Technology splitted – разбиты по технологиям)	194
Куда эволюционируют компании? Цифровая организация, какая она?	199
Есть ли будущее у CDO (Chief Digital Officer)	206
Кошелек Миллера – «Магическое число семь плюс-минус два»	208
Типовая структура Digital офиса	215
Внедрение диджитал, через культуру	216
Часть 4. Цифровые продукты	235
Восприятие продукта клиентом	239
Что такое цифровой продукт	241
Оптимальная сложность продукта	243

Предисловие

Последний год, во время моих лекций и семинаров меня активно спрашивают, а где бы можно почитать, про все то что я рассказываю. Я обычно развожу руками и говорю, что такой книги не существует, но есть много разных источников.

Это было до этого дня:).

P/S

Если вы относите себя к nerd'ам, то скорее отложите эту книгу, чтобы потом не расстраиваться на тему того, что в этой книге чего-то не хватает, а чего хватает и на эту тему не выносить мозг автору. Спасибо:)

P/P/S

Если хотите узнать, кто такие nerd'ы, то гоу в google.

P/P/P/S

Автор не претендует на звание великого магистра digital наук, все что написано ниже является исключительно его точкой зрения проверенной на опыте и практике.

P/P/P/P/S

Все истории события описанные в этой книге являются НЕ вымышленными:)

P/P/P/P/P/S

И самое главное, любителей высокопарного слога, предупреждаю сразу, что дальше все будет простым языком чтобы моя мама поняла о чем это и зачем:), а то я никак не могу объяснить ей чем же я занимаюсь.

P/P/P/P/P/P/S

Ну и если вам где-то стало сложно и непонятно, значит вы пропустили пару глав и вам нужно вернуться и снова перечитать.

Часть 1. Что есть что

Digital, как термин

С термином Digital и дигитализацией связано огромное количество мифов и легенд. Я думаю, наверное столько же, если не больше, как с мифами Древней Греции или Древней Британии про меч Короля Артура и Великого Мерлина. Когда только начинается речь про микросервисы, гибкую архитектуру, технологии, то чувствуешь, что тебя начинают воспринимать волшебником.

Никакого учебника нет и академической практики тоже нет, кто бы вам что не говорил, все что здесь будет написано дальше это мои размышления, собранные по кусочкам и основанные на практическом опыте внедрения различных проектов. Так получилось, что за последние 15 лет я поучаствовал в 60 проектах. Самых разных, пока пишу сейчас эти строчки параллельно идет 61, 62 и 63 проекты, с применением очень интересной блокчейн технологии. Но об этом чуть позже. А сейчас давай попробуем во всем разобраться и стать “просвещенными”.

Начнем с терминологии, любой термин носит некую дискретную природу, он старается описать максимально предметно объект, явление или направление, которого он касается. Термин Digital очень абстрактный, и не несет никакого смысла. Если перевести его дословно, то это “цифровой” от digits (цифры), которые в свое время пошли от слова digitus, что на латыни означает палец. Потому что есть мнение, что до появления числе использовались пальцы, для обозначения числительных. Наверное, странно это осознавать, но сейчас пальцы тоже используются во всю, прежде всего для работы с цифровыми интерфейсами.

Впервые термин Digital я встретил, именно как термин применительно к цифровой среде взаимодействия с человеком где-то в 2013 году, это около 6 лет назад. При этом он не был каким-то самостоятельным значением, скорее это было какое-то заклинание, которое можно было иногда вскользь услышать в среде маркетологов и специалистов по UX (User Experience, клиентский опыт). Тогда все это было экзотикой и набирало популярности среди топ менеджмента компаний. Вся эта экзотика была порождением компаний Apple, Ipsos и тд, которые начали уделять этому большое внимание.

Если раньше я называл интерфейс мобильного приложения, интерфейсом мобильного приложения, то в 2013 это понятие резко изменилось на UX мобильного приложения. При этом никто толком не мог сказать, что же такое UX и что в него входит, но мания была сравнима с золотой лихорадкой. Главное, что тогда я понял, что клиент должен получить удовольствие от использования интерфейсом. В моем инженерном мозгу наличие требования учитывать эмоцию пользователя встретила озадаченность. С одной стороны я любил креатив, дизайн, и работал дизайнером, с другой стороны любил программы и любил их создавать (и люблю до сих пор). Но я никогда не задумывался, что есть новый фактор в работе с пользователем, который нужно измерять. В этот момент Digital стал для меня UX путешествием, клиентским опытом, неким невидимым и еле уловимым чувством, когда ты на уровне ощущение начинаешь понимать, что продукт хороший, если его интерфейс работы с тобой вызывает у тебя положительные эмоции.

Вот так все просто. Есть эмоция, значит интерфейс хороший, нет, значит плохой. В 2013,2014 начали появляться интересные решения по навигации для приложений. В это время появились специальные правила (Guidelines, Framework) работы и разработки навигации опубликованные Google и Apple, ставящие во главу угла удобство пользователя, как конечного потребителя продукта. Примером таких правил является material design, разработанный Google и представленный впервые на конференции Google I/O в 25 июня 2014. Что

в него входило? Он включал в себя правила использования цветов, иконок, расположение объектов и полей на интерфейсе, требования к анимации, переходов и шрифтов. Это была некая революция в свое время. Если Google тут занял гибкую позицию, то Apple занял позицию более жесткую и требовал строгое соблюдение всех правил работы.

Что входит сейчас в гайдбук? Полные правила для material дизайна можно найти тут:



<https://material.io/>

Помимо уже классических правил, появились рекомендации по внедрению этих правил, готовые библиотеки, советы разработчику, как и какой стиль использовать, что можно делать, а что нет. Но самое интересное появилось понятие Assistive Technologies (вспомогательные технологии), которые помогают общаться с приложением людям с ограниченными возможностями. За эти 6 лет компании Google, Apple разложили и стандартизировали весь клиентский опыт в цифровой среде, так что при разработке приложения, вы тратите минимум времени на выбор типа кнопки, расположении элементов навигационного меню, и проработки сценария действия пользователя.