ТРЕК «МЕТОД ДЕГТЯРЕВА»

Цифра, у которой есть хозяин

Смена 1 «ПСБ Патриот» • 10–13 ноября 2026
Эксперт и наставник трека: Бойко К.С.

Короткая версия для заявки

Трек «Метод Дегтярева» — о том, как превращать реальные проблемы региона в цифровые социальные проекты. В основе — метод Владимира Дегтярева, «хозяина Донбасса», который в 1963–1976 годах превратил шахтёрский край в самый зелёный промышленный город планеты. Пять шагов: **Забой** (найди реальную проблему), **Смета** (посчитай в людях и ресурсах), **Завод** (построй системное решение), **Роза** (сделай результат видимым), **Хозяин** (останься после запуска). За три дня смешанные команды студентов технических, социальных и экономических специальностей проходят путь от проблемы до паспорта проекта и питча на 3 минуты. Прикладной результат: 5–7 концепций цифровых социальных сервисов, банк проблем региона, 2–3 проекта, готовых к пилоту или гранту, и тиражируемая методичка.

1. Задумка трека

В 1970-х годах ЮНЕСКО признала Донецк самым зелёным промышленным городом планеты. Город, который десятилетиями называли «всесоюзной кочегаркой», получил миллион роз, Ботанический сад, новые микрорайоны, научный центр, университеты, цирк «Космос» и Дворец молодёжи «Юность».

За этим стоит **Владимир Иванович Дегтярев** — горный инженер, прошедший путь от начальника участка шахты до первого секретаря Донецкого обкома (1963–1976). Его называли «хозяином Донбасса» не за должность, а за способ думать и отвечать за результат.

У Дегтярева не было ни интернета, ни смартфона, ни искусственного интеллекта. Но у него был метод:

1. сначала спуститься туда, где реально болит;
2. потом посчитать в людях и ресурсах;
3. построить систему, а не разовую акцию;
4. сделать результат видимым и желанным;
5. остаться за него ответственным.

Задумка трека — перенести этот метод в цифровую эпоху. Мы не учим «делать сайты» и не соревнуемся в технологиях. Мы учим превращать реальную проблему региона в концепцию цифрового социального продукта или сервиса — и доводить её до состояния, в котором её можно защитить, показать партнёру и подать на грант.

Слоган: «От забоя до миллиона роз».

Главная мысль: цифровизация начинается не с сервера, а с человека. Технология становится ценной только тогда, когда у неё есть хозяин — тот, кто понимает, кому и зачем она служит.

2. Цель трека

Сформировать у участников практическую компетенцию превращать социальную проблему региона в концепцию цифрового продукта или сервиса с измеримым эффектом и устойчивой моделью — по «методу Дегтярева».

3. Задачи трека

1. Показать метод как рабочий инструмент: пять шагов — пять артефактов.
2. Провести диагностику региона: собрать и верифицировать проблемы, отделить симптом от причины.
3. Собрать смешанные команды «технарь + социальщик + экономист» и распределить роли.
4. Разработать концепцию цифрового социального проекта: проблема, пользователь, решение, ценность, ресурсы, метрики, риски, устойчивость.
5. Оформить паспорт проекта и питч на 3 минуты.
6. Защитить проект перед экспертами и получить обратную связь и дорожную карту.
7. Отобрать проекты, готовые к пилоту или подаче на грантовый конкурс.

4. Прикладной результат

Для участника:

- паспорт проекта на 1 странице и питч на 3 минуты;
- обратная связь от экспертов и наставника;
- дорожная карта на 30 и 90 дней;
- методичка «5 шагов» и канвас, которые можно применять к любому проекту.

Паспорт проекта = заполненный канвас + один слайд + питч на 3 минуты.

Для форума и региона:

- банк проблем и решений — карта проблем региона;
- 5–7 проработанных концепций цифровых социальных проектов;
- 2–3 проекта, готовых к пилоту с партнёром или подаче на грант;
- тиражируемая методика трека для следующих смен и регионов.

5. Метод: пять шагов

Шаг	Название	Вопрос	Артефакт
1	**Забой**	Что болит на самом деле?	Карта проблемы, интервью, данные
2	**Смета**	Кому и насколько станет лучше?	Портрет пользователя, 3 метрики эффекта
3	**Завод**	Что нужно, чтобы решалось системно?	Архитектура решения, ресурсы, партнёры
4	**Роза**	Как люди это почувствуют?	Ценностное предложение, сценарий, MVP
5	**Хозяин**	Кто останется после нас?	Модель устойчивости, дорожная карта 30/90

Почему это его метод, а не красивая метафора. Забой — Дегтярев сам прошёл школу шахты и знал реальную цену работе. Смета — он считал ресурсы и строил кирпичные заводы, чтобы жильё перестало быть дефицитом. Завод — он создал научный центр, университеты и инфраструктуру, а не разовые акции. Роза — он подарил городу миллион роз и Ботанический сад, сделав результат видимым и любимым. Хозяин — он остался «хозяином Донбасса» в памяти людей, потому что отвечал за результат, а не за отчёт.

Шаг 1. Забой — «Что болит на самом деле?»

Выйти из аудитории в реальность: интервью, наблюдение, данные, эксперты. Отделить симптом от причины. Проверить, что проблема существует не только в голове команды.

Артефакт: карта проблемы, цитаты, цифры, доказательства.

Шаг 2. Смета — «Кому и насколько станет лучше?»

Определить пользователя и социальный эффект. Не «людям», а конкретным группам. Не «станет лучше», а на сколько и как измерим.

Артефакт: портрет пользователя, 3 метрики эффекта.

Шаг 3. Завод — «Что нужно, чтобы решалось системно?»

Найти решение, которое меняет систему, а не закрашивает симптом. Понять, какие ресурсы, данные, партнёры и компетенции нужны.

Артефакт: архитектура решения, карта ресурсов и партнёров.

Шаг 4. Роза — «Как люди это почувствуют?»

Сформулировать ценность человеческим языком. Придумать сценарий использования и минимальную версию продукта. Сделать результат видимым и желанным.

Артефакт: ценностное предложение, сценарий, MVP.

Шаг 5. Хозяин — «Кто останется после нас?»

Продумать устойчивость: команда, модель, финансирование, первый шаг после форума. Проект не заканчивается защитой.

Артефакт: модель устойчивости, дорожная карта 30/90.

---

6. Как трек встроен в программу

Дата	Время	Формат	Задача	Артефакт
10.11	19:30–20:00	Установочная сессия	Презентация трека: зачем, как, что получится	5–7 минут
11.11	09:00–09:15	Цифровой квиз	Разогрев и диагностика	—
11.11	09:15–10:00	Лекция А. Фахрутдинова	Контекст: цифровая трансформация социальной сферы	—
11.11	10:45–12:00	Лаборатория	Шаги 1–2: проблема и пользователь	Карта проблемы + портрет
11.11	16:30–17:15	Лекция RUTUBE	Ограничения как топливо	—
11.11	17:15–18:00	Лекция RUTUBE	Как сделать технологию человечной	—

Дата	Время	Формат	Задача	Артефакт
11.11	18:00–19:00	Лаборатория	Шаги 3–4: решение и ценность	Решение + MVP
12.11	09:00–09:45	Лекция К. Бойко	Регион как лаборатория + ИИ-продукт	—
12.11	09:45–10:30	Лекция Л. Макольской	ИИ в действии: от запроса до решения	—
12.11	10:30–11:30	Лаборатория	Шаг 5: устойчивость и метрики	Модель устойчивости
12.11	11:30–12:30	Консультация	Индивидуальная доработка	—
12.11	13:00–14:30	Лаборатория	Сборка паспорта и питча	Паспорт + питч
12.11	14:45–16:30	Защита	Презентация проектов	Оценка экспертов; 3 мин питч + 2 мин вопросы

7. Формат лаборатории

- Команды 5–7 человек, смешанные по специальностям.
- Каждая команда выбирает проблему из «карты проблем» или приносит свою.
- Каждый блок — один шаг метода и один артефакт на канвасе.
- На «Забое» команды работают с печатной «Картой проблемы» и карточкой «Гайд интервью».
- На «Смете» — с печатным листом «Смета»: пользователь, было → стало, три метрики, масштаб, цена эффекта.
- На «Розе» — с листом «Роза»: ценность, сценарий, MVP, отличие от альтернатив.
- На «Хозяине» — с листом «Хозяин»: команда, модель устойчивости, партнёры, дорожная карта 30/90, риски.
- «Доска хозяина» — визуальная карта прогресса команд.
- Консультации экспертов по запросу.
- Защита: 3 минуты питч + 2 минуты вопросы.

8. Роли в команде

Роль	Кто это	За что отвечает
Забойщик	Исследователь	Поле, интервью, данные, доказательства
Инженер	Технарь / продукт	Решение, архитектура, MVP
Хозяин	Экономист / менеджер	Ресурсы, метрики, устойчивость
Голос	Коммуникатор / дизайнер	Питч, визуал, история

9. Критерии оценки

Критерий	Что проверяем	Баллы
Доказанность проблемы	Есть поле, данные, цитаты; причина, а не симптом	0–2
Социальный эффект	Кому, сколько, как измеряем	0–2
Цифровая суть	Сервис / платформа / ИИ, а не сайт-визитка	0–2
Реализуемость	Ресурсы, сроки, партнёры	0–2
Устойчивость	Кто «хозяин» после форума	0–2
Питч	Ясность, эмоция, ответы на вопросы	0–2

Итого: 12 баллов.

Номинации:

- «Хозяин Донбасса» — лучший проект по сумме баллов.
- «Миллион роз» — самый яркий и масштабируемый.
- «Забой» — лучшая работа с проблемой и данными.
- «Кирпичный завод» — лучшая системная модель.
- Приз зрительских симпатий.

10. Сценарий установочной сессии (7 минут)

0:00–0:40 — Хук

«В 1970-х ЮНЕСКО назвала Донецк самым зелёным промышленным городом планеты. Город, который мы привыкли называть всесоюзной кочегаркой. Это сделал человек, у которого не было ни интернета, ни смартфона, ни искусственного интеллекта. Его звали Владимир Дегтярев. И у него был метод. За три дня мы применим этот метод к цифре».

0:40–2:00 — Кто он

«Горный инженер. Начальник участка шахты. В 32 года — управляющий трестом. В 43 — первый секретарь Донецкого обкома. За 13 лет: жильё выросло в 3,1 раза, появился научный центр Академии наук, университеты, цирк «Космос», Дворец молодёжи «Юность», Ботанический сад и миллион роз. Его называли «хозяином Донбасса» — не за должность, а за то, что он отвечал за результат».

2:00–3:00 — Метод

«В чём метод? Пять шагов. **Забой**: спустись туда, где реально болит. **Смета**: посчитай в людях, а не в отчётах. **Завод**: построй систему, а не разовую акцию. **Роза**: сделай результат видимым и желанным. **Хозяин**: останься после запуска. Всё».

3:00–4:30 — Что будет

«За три дня вы пройдёте эти пять шагов. В первый день — проблема и пользователь. Во второй — решение и ценность. В третий — устойчивость, метрики и защита. Работаем в смешанных командах: технарь, социальщик, экономист, коммуникатор. У каждой команды — канвас и наставник».

4:30–5:30 — Результат

«На выходе у каждого — паспорт проекта на одну страницу и питч на три минуты. У региона — банк проблем и 5–7 концепций цифровых социальных проектов. Лучшие получат дорожную карту до пилота или гранта. Это не учебная игра: это заготовки реальных проектов».

5:30–6:30 — Правила

«Три правила. Первое: приходите с проблемой, а не с идеей. Второе: считайте в людях, а не в лайках. Третье: думайте, кто останется хозяином после форума. Всё остальное — на лабораториях».

6:30–7:00 — Вызов

«Завтра в 10:45 — спуск в забой. Зал «Жуков 2». Приходите с проблемой, а не с идеей. Дальше — метод Дегтярева».

Если регламент 5 минут

- **0:00–0:30 — Хук.** «В 1970-х ЮНЕСКО назвала Донецк самым зелёным промышленным городом планеты. Это сделал человек без интернета и смартфона. Его звали Владимир Дегтярев. У него был метод. За три дня мы применим его к цифре».
- **0:30–1:20 — Кто он.** «Горный инженер. В 32 года — управляющий трестом. В 43 — первый секретарь обкома. За 13 лет: жильё, наука, культура, миллион роз. Его называли «хозяином» не за должность, а за метод».
- **1:20–2:10 — Метод.** «Пять шагов: Забой — найди реальную проблему. Смета — посчитай в людях. Завод — построй систему. Роза — сделай результат видимым. Хозяин — останься после запуска».
- **2:10–3:20 — Что будет.** «Три дня, смешанные команды, канвас, наставник. В первый день — проблема и пользователь. Во второй — решение и ценность. В третий — устойчивость и защита».
- **3:20–4:20 — Результат.** «Паспорт проекта, питч на три минуты, дорожная карта. У региона — банк проблем и 5–7 концепций. Лучшие — к пилоту или гранту».
- **4:20–5:00 — Вызов.** «Завтра в 10:45 — спуск в забой. Приходите с проблемой, а не с идеей».

11. Структура презентации (8 слайдов)

1. **Титул.** «Метод Дегтярева. Цифра, у которой есть хозяин».
2. **Парадокс.** «Всесоюзная кочегарка» → «самый зелёный промышленный город планеты».
3. **Человек.** 4 факта: 1920, шахта, трест в 32, обком 1963–1976.
4. **Метод.** 5 шагов: Забой → Смета → Завод → Роза → Хозяин.
5. **Карта трека.** 3 дня, 5 шагов, 1 защита.
6. **Команда и канвас.** 4 роли, 5–7 человек, один канвас.
7. **Прикладной результат.** Паспорт, питч, дорожная карта, методичка; банк проблем, концепции, грант/пилот.
8. **Вызов.** «Завтра в 10:45 — спуск в забой. Приходите с проблемой, а не с идеей».

12. Вопросы и ответы

Почему трек назван в честь Дегтярева, если он не про IT?

Именно поэтому. Он про метод, а не про инструмент. Дегтярев решал проблемы региона системно, а цифра — сегодняшний инструмент для того же.

Это исторический трек?

История — вход. Результат — цифровой проект. Мы берём не биографию, а метод.

Участники не айтишники. Что они успеют?

Мы делаем концепцию и прототип мышления, а не production. За три дня реально пройти путь от проблемы до питча, если работать по канвасу.

Не получится ли очередной агрегатор?

Канвас и критерии не дадут: проблема должна быть доказана, эффект измерим, модель устойчива. «Ещё один маркетплейс» не пройдёт защиту.

Как отберёте лучших?

Критерии, эксперты, защита. Шесть критериев по два балла.

Что останется после форума?

Паспорта проектов, банк проблем, методичка, дорожные карты, сообщество команд и наставников.

13. Что нужно от организаторов

- 5–7 столов, флипчарты или ватманы, маркеры, стикеры.
- Проектор, экран, 4 микрофона.
- Печатные канвасы, «Карты проблемы», «Сметы», «Розы», «Хозяева» и «Гайды интервью» по числу команд.
- Список экспертов на консультации.
- Партнёры: Росмолодёжь.Гранты, IT-компании, вузы.
- Тайминг защиты и регламент.

14. Открытые вопросы

- Формат защиты 14:45–16:30: все треки в одном зале? Сколько команд от трека? Регламент — 3 минуты питч + 2 минуты вопросы.
- Есть ли доступ к данным региона (статистика, открытые данные) для шага «Забой»?
- Нужны ли командам ноутбуки на лабораториях или достаточно печатных канвасов?