



МИНИСТЕРСТВО ТРАНСПОРТА  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Минтранс России



Транспортный  
университет

# ИУЦТ | ProКлиент

**Ожидаемые сроки исполнения:**

1 учебный семестр

**Заказчик**

Транспортные и другие компании

2025



# Контекст

*В какой области решаем проблему?*



Логистика, геймификация, компания, клиент



# Проблема

*Что за проблема: кто пытается достичь какую цель и что мешает?*



МИНИСТЕРСТВО ТРАНСПОРТА  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Минтранс России



Транспортный  
университет

## Кто?

Ведущий менеджер по логистике БТГ+

## Что хочет?

Сформировать более неформальный способ коммуникации с клиентом с целью стимулирования их к наращиванию бизнеса

## Что мешает?

Не может из за устоявшихся формальных способов коммуникации

## Какие есть способы решения и почему они не подходят?

Принципы геймификации

