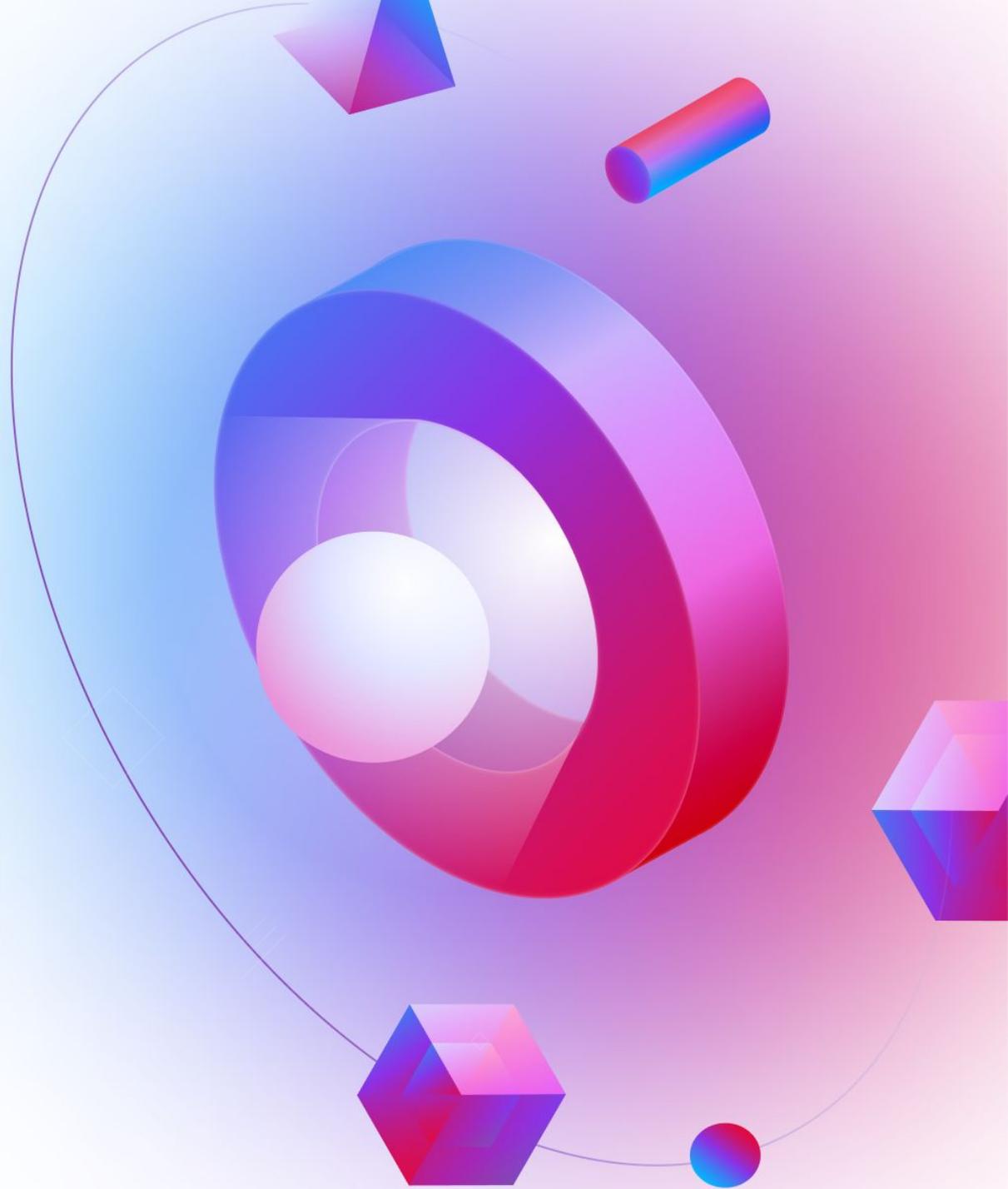




ЕКАТЕРИНБУРГ

Тема выступления:

UX-дизайн: от хаоса к порядку



UX-дизайн > Дизайн продукта

Дизайн-процесс

- Предпроектный анализ
- Поиск решений
- Выбор тактики
- Дизайн
- Финализация
- Внедрение

Что такое дизайн продукта?

Дизайн продукта — **процесс** изобретения,
разработки и итерационного внедрения
продуктов, **решающих проблемы пользователей**

Кто такой дизайнер продукта?

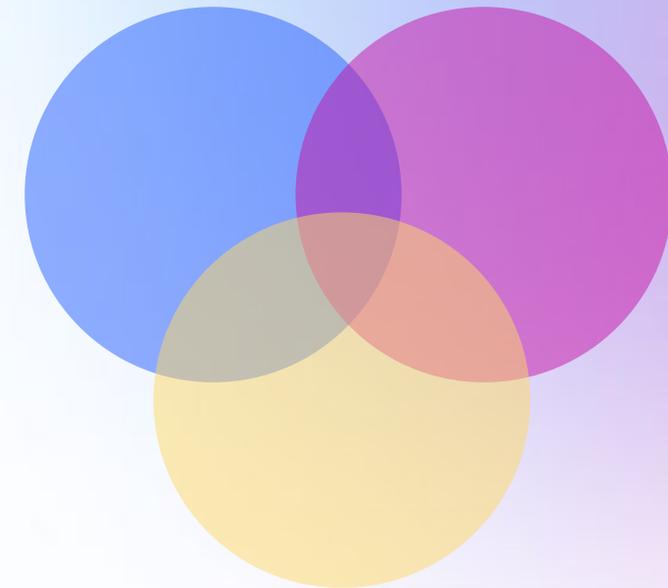
Дизайнер продукта — **соавтор** концепции,
прототипа и коммуникации

> **Дизайн-процесс**

1. Понять и решать проблему, а не симптом
2. Ориентированность на человека, контекст и эмоции
3. Баланс распределения функций между пользователем и системой
4. Быстрые итерации и проверка решений
5. Мультидисциплинарные проектные группы

Потребности
человека

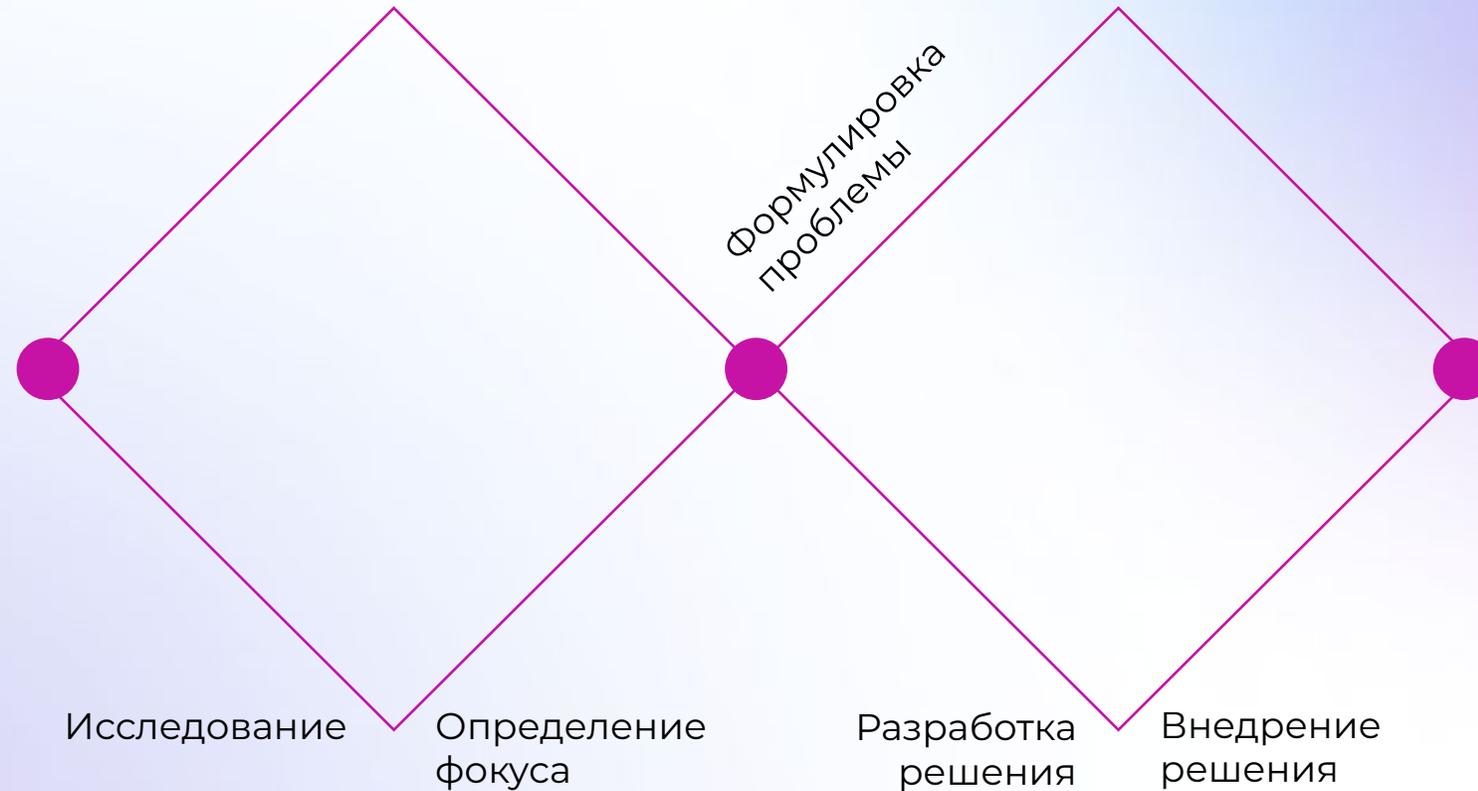
Цели
бизнеса



Технические
возможности

> Дизайн-процесс

Модель двойного алмаза



>> **Предпроектный анализ**

1. Какую проблему человек пытается решить?
2. Откуда мы знаем, что проблема есть?
3. Как человек оказывается на нашем сервисе?
4. Как человек решает задачу сейчас?
5. Что не устраивает в текущем решении?
6. Какие у нас данные?
7. Какие цели мы (бизнес) преследуем?
8. Как оценить успешность решения?

Что может помочь?

Исследования, интервью, CJM,
анализ конкурентов и т.д.



Результаты этапа предпроектного анализа

- Проблематика сформулирована
- Уточнены вводные, получены инсайты из исследований
- Договоренности зафиксированы

>>> Поиск решений

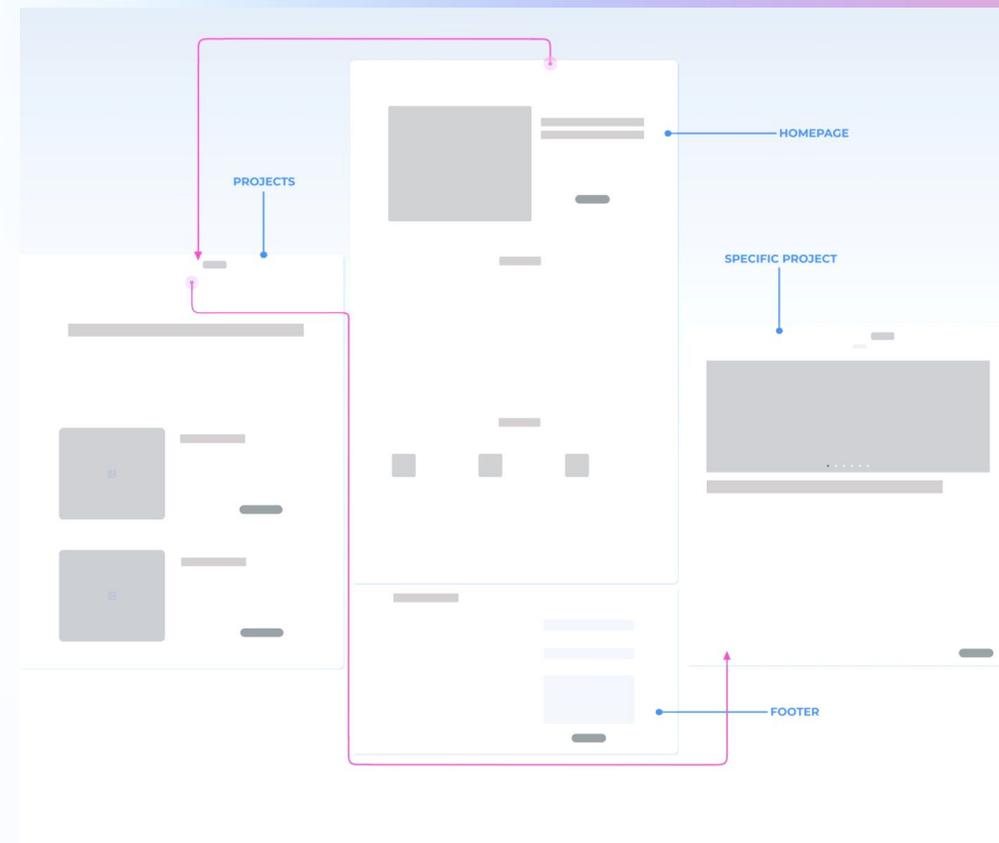
Генерируем большое количество решений и выбираем из них лучшие, которые будем дальше прорабатывать



Концепции

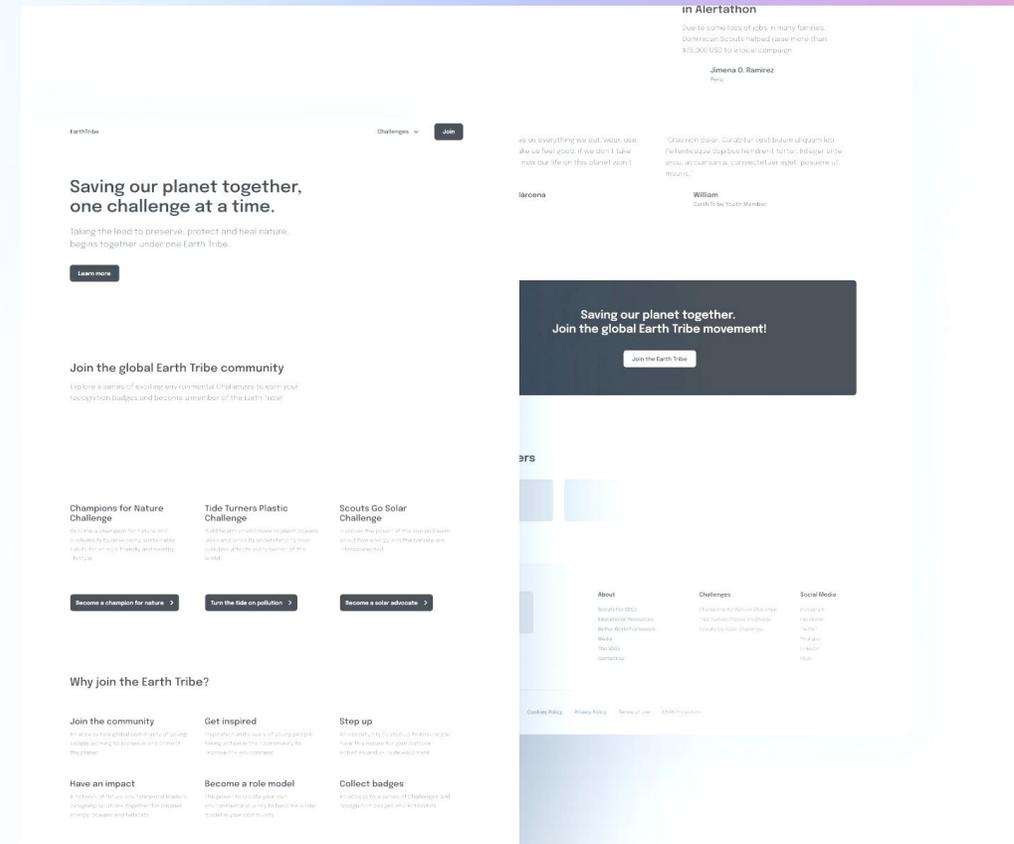
Сначала вайрфреймы с минимальной детализацией, а только потом прототипы

Основная задача — донести идею до команды и бизнеса



Концепции

Постепенно детализируем решение, проектируем желаемый User Flow и логику работы

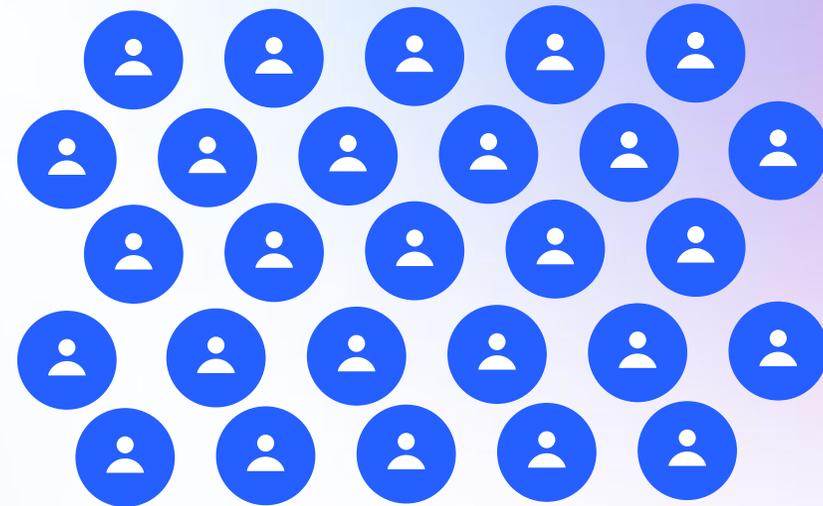


UX-исследования

Качественные и количественные



качество



количество

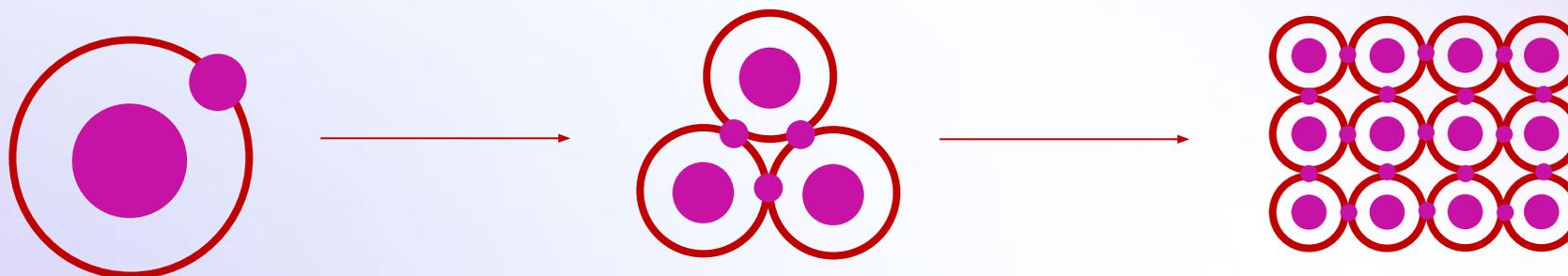
Результаты этапа поиска решений

Фиксация итогового набора
решений, которые будем
реализовывать

>>>> Выбор тактики

MVP и итеративная разработка

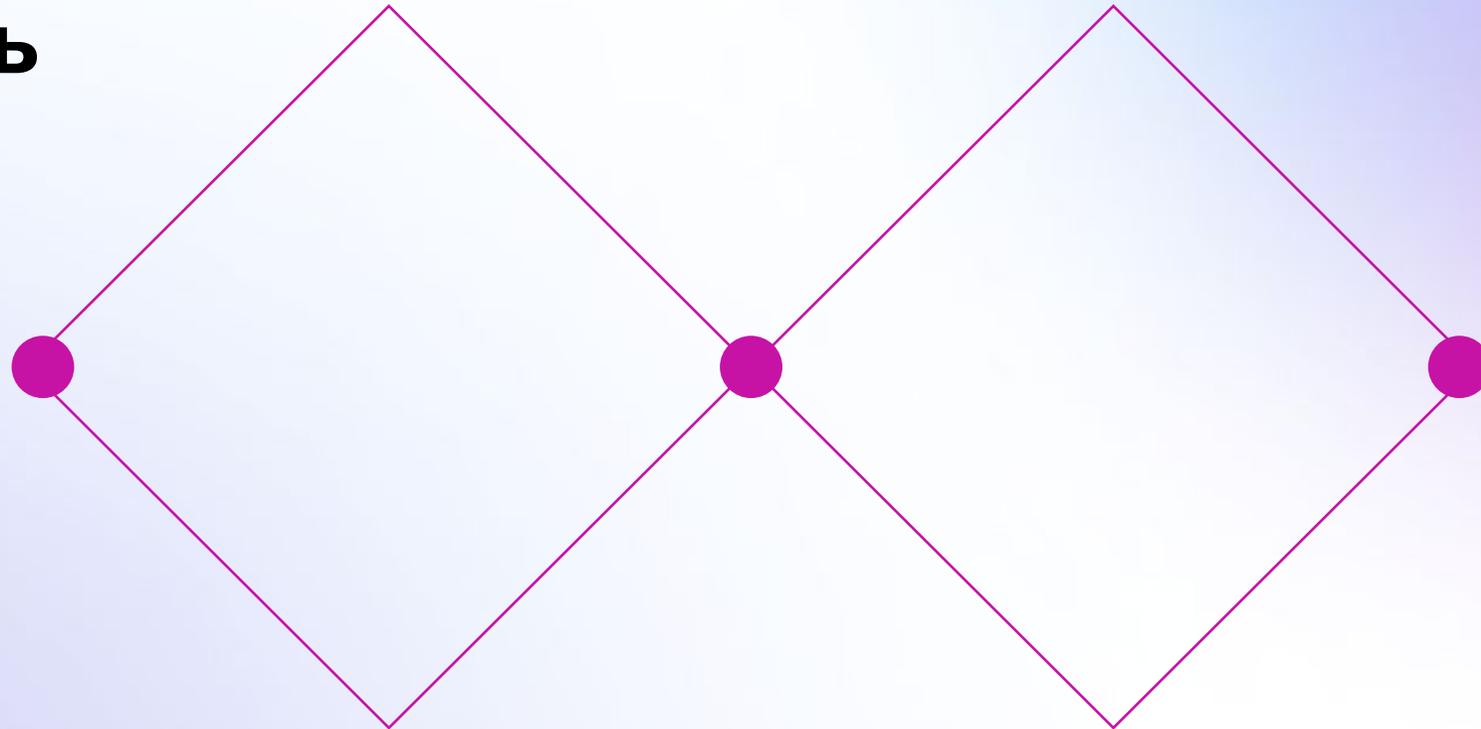
Запускаем выбранные решения
по одному



>>>>> **Дизайн**

1. Флоу и сценарии
2. Дизайн-система
3. Тексты в интерфейсах
4. Онбординг и обучение

Выводы, корректировка плана, улучшения, повторить



Удачного хакатона!

