

Продуктовый подход для дизайнеров



Входное тестирование

30-45 минут

С помощью теста вы сможете оценить силы и знания для программы «Продуктовый подход для дизайнеров». Результаты теста подскажут вам, что нужно изучить дополнительно, и помогут принять решение о покупке курса.

Входной тест будет полезен и вам, и нам. Вы сможете убедиться в том, что курс подходит вам по сложности. Мы – будем знать, что наши участники курса обладают достаточными навыками для прохождения программы.

Вас ждут 15 вопросов с одиночным и множественным выбором ответа.

В среднем тестирование занимает 30-45 минут.

1. Скоринг и груминг

Вы узнаете, как эффективно взаимодействовать с командой, формулировать истории из гипотез, правильно описывать задачи, приоритизировать их с помощью различных моделей оценки и на этом основании формировать бэклог продукта. Узнаете, как проводить груминг бэклога и декомпозировать истории и задачи, оценивать задачи в соответствии с принципами Agile и использовать относительные единицы измерения трудоёмкости.

Библиотека:

- Тема 1. Коммуникация в команде
- Тема 2. Продуктовый цикл
- Тема 3. Проектный менеджмент
- Тема 4. Понятие бэклога
- Тема 5. Связь метрик и задач
- Тема 6. Дизайн и исследования
- Тема 7. Подготовка к интервью
- Тема 8. Проведение интервью и анализ результатов
- Тема 9. Пользовательские истории и задачи
- Тема 10. Методы скоринга и приоритизации задач
- Тема 11. Отбор задач для груминга
- Тема 12. Оценка трудоёмкости задачи
- Тема 13. Финализация формулировки задач
- Тема 14. Саммари

Две недели

Первая неделя – воркшоп «Интервью и формулирование историй»

Вторая неделя – воркшоп «Скоринг и груминг»

Проект для ревью:
топ-3 провалидированных backlog items
Продукт:
инструмент планирования Teamcheck

2. Анализ проблемы и генерация гипотез

Вы узнаете, как понять, что продукт будет востребованным на рынке, и как найти спрос среди аудитории. Выясните, зачем изучать проблемную область и каким образом её понимание позволяет находить более творческие и неординарные решения, формулировать продуктовые гипотезы, учитывая их влияние на CJM, а также отличать «хорошие» гипотезы от плохо сформулированных. Поймёте, зачем нужен этап генерации идей в разработке продукта. А ещё узнаете, какие техники генерации идей существуют и как они связаны с особенностью процесса мышления. Разберётесь в основных метриках и узнаете, как понимать ключевые цели компании и влиять на них в рамках своего вклада в продукт.

Библиотека:

- Тема 1. Product-market fit
- Тема 2. Поиск проблемной области по внешним сигналам
- Тема 3. Сигналы для построения гипотез
- Тема 4. Иерархия целей в компании
- Тема 5. Знакомство с CJM
- Тема 6. Портрет пользователя
- Тема 7. Личность бренда
- Тема 8. Продуктовые гипотезы и метрики
- Тема 9. Генерация и гигиена продуктовых гипотез
- Тема 10. Лендинги и пиратские метрики
- Тема 11. Как композиция влияет на метрики
- Тема 12. Саммари

Две недели

Первая неделя – воркшоп «Определение проблемы (интервью, CJM, портреты)»

Вторая неделя – «Генерация гипотез с опорой на метрики»

Проект для ревью:
гипотезы решения проблем
Продукт:
Яндекс Карты

3. Проектирование

Вы ещё ближе познакомитесь с пользовательскими сценариями и узнаете, как создавать их с нуля. Потренируетесь создавать анимации и адаптивы в Figma. Разберётесь, что лежит в основе компонентного подхода, как создавать UI-киты и кликабельные прототипы. Узнаете, как применять принципы дизайн-систем при проектировании. Поймёте, какое влияние на бизнес может оказать юзабилити, и познакомитесь со стандартами юзабилити в цифровых продуктах.

- Библиотека:**
- Тема 1. Сбор информации внутри бизнеса
 - Тема 2. Создание пользовательского сценария с нуля
 - Тема 3. Вайрфрейм
 - Тема 4. User Story Mapping
 - Тема 5. Figma: стили и введение в Auto layout
 - Тема 6. Компонентный подход
 - Тема 7. UI-кит
 - Тема 8. Функционал variants в Figma
 - Тема 9. Введение в кликабельные прототипы
 - Тема 10. Анимация интерфейса
 - Тема 11. Адаптивный дизайн
 - Тема 12. Знакомство с дизайн-системами
 - Тема 13. Material design и HIG / Применение принципов дизайн-систем при проектировании
 - Тема 14. Auto Layout в компонентах и персональный вклад в дизайн-систему
 - Тема 15. Юзабилити и бизнес
 - Тема 16. Аксесибилити
 - Тема 17. Дизайн мобильных приложений
 - Тема 18. Саммари

Две недели

Первая неделя – воркшоп «Сценарии/ Userflow»

Вторая неделя – воркшоп «Продвинутое прототипирование в Figma»

Проект для ревью:
кликабельный прототип
Продукт:
Яндекс Карты

4. Валидация и улучшение

Вы узнаете, как совершенствовать продукт с помощью пользователей. Поймёте, как осуществить коридорное исследование и проанализировать результаты. Разберётесь, какие возможности дают юзабилити-тестирования продукта, узнаете, как их проводить и обрабатывать полученные данные. Прокачаете навыки исследователя: узнаете, как искать респондентов, готовить сценарий, выступать в роли модератора, определять типичные пользовательские проблемы и оценивать их критичность.

- Библиотека:**
- Тема 1. Коридорное тестирование
 - Тема 2. Юзабилити-тестирование
 - Тема 3. Саммари

Две недели

Первая неделя – воркшоп «Юзабилити-тесты»

Вторая неделя – воркшоп «Дизайн-системы»

Проект для ревью:
гайд для интервью, инсайты и улучшенный по результатам юзабилити-тестов прототип
Продукт:
Яндекс Карты

5. Передача в разработку и презентация результатов

Вы узнаете, как наладить общение и эффективное сотрудничество с отделом разработки. Поймёте, зачем вообще нужна документация и кто над ней работает. Разберётесь, что нужно сделать до написания спецификаций, как писать и какие риски учитывать, презентовать результаты работы перед командой и стейкхолдерами, а ещё узнаете, как проходят демо в продуктовых компаниях.

- Библиотека:**
- Тема 1. Как дизайнеру говорить с разработкой
 - Тема 2. Культура документирования проектов
 - Тема 3. Процесс и роли в формировании документации
 - Тема 4. Подготовка макета для разработчика
 - Тема 5. Новый компонент в дизайн-систему
 - Тема 6. Саммари
-
- Тема 1. Аргументация решений и демо в продуктовых компаниях
 - Тема 2. Презентация кейса
 - Тема 3. Презентация группового кейса
 - Тема 4. Саммари

Две недели

Первая неделя – воркшоп «Создание документации»

Вторая неделя – воркшоп «Коммуникация с разработкой»

Проект для ревью:
макеты и спецификации для передачи в разработку
Продукт:
Яндекс Карты

6. Решение продуктового кейса

Вы получите описание проблемы в продукте и самостоятельно выработаете решение для неё: выдвинете и провалидируете гипотезы, спроектируете кликабельный прототип, подготовите аргументацию и презентуете результаты на демо.

Две недели

Первая неделя – продуктивное демо

Вторая неделя – воркшоп (метрики в работе продуктового дизайнера)

Проект для ревью:
решённый кейс
Продукт:
Яндекс Плюс