

Продуктовый подход для дизайнеров

01 Кому подойдёт курс

Это курс для дизайнеров с опытом от 1 года, которые уверенно владеют Figma.

UX/UI-дизайнерам

- Получите углублённые знания и навыки в продуктивном дизайне, сможете перейти в продуктовую компанию или получить повышение на текущем месте работы

Веб-дизайнерам

- Разовьёте целостное понимание продукта и освоите бизнес-ориентированный подход, научитесь аргументировать свои решения с помощью результатов исследований и метрик

Графическим дизайнерам

- Разберётесь в дизайне интерфейсов, научитесь опираться на метрики и продуктовые фреймворки, сможете перейти в продуктивный дизайн

02 Чему научитесь на курсе

Какие знания и навыки освоите

- Формулировать, приоритизировать и проверять продуктовые гипотезы
- Продумывать пользовательские сценарии и составлять Customer Journey Map
- Проводить качественные исследования
- Презентовать результат своей работы, опираясь на количественные показатели
- Определять и уточнять метрики успеха
- Работать в команде дизайнеров и сохранять консистентность продукта

03 Как проходит курс

- 12 групповых воркшопов с экспертом
- Еженедельные сессии «вопрос-ответ»
- Ревью практических работ с подробной обратной связью от наставников
- Командная работа
- Пошаговое прохождение всех этапов продуктового цикла
- Интерактивные материалы

Опыт продуктовых дизайнеров Яндекса, Сбера, МТС, Сибур, Superjob, X5 Digital

Интенсивная работа на воркшопах по субботам и гибкие дедлайны

Реальные кейсы от Яндекса и ревью работ каждые 2 недели

Продуктовый подход для дизайнеров

4 месяца

продолжительность курса

3 проекта

в портфолио

30-45 МИНУТ

00

Бесплатная часть.
Входное тестирование

2 НЕДЕЛИ

01

Скоринг и груминг

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

2 НЕДЕЛИ

02

Анализ проблемы и генерация гипотез

- Проект для ревью: гипотезы решения проблем
- Продукт: Яндекс Карты

2 НЕДЕЛИ

03

Проектирование

- Проект для ревью: кликабельный прототип
- Продукт: Яндекс Карты

2 НЕДЕЛИ

04

Валидация и улучшение

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

2 НЕДЕЛИ

05

Передача в разработку и презентация результатов

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

2 НЕДЕЛИ

06

Решение кейса

- Проект для ревью: решённый кейс
- Продукт: Яндекс Плюс

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 пользователи обладают достаточными навыками для прохождения программы.

Вас ждут 15 вопросов.

В среднем тестирование занимает 30-45 минут.

Скоринг и груминг

01

2 недели
1 проект
2 воркшопа

Вы узнаете, как эффективно взаимодействовать с командой. Научитесь 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. Научитесь оценивать задачи в соответствии с принципами Agile и использовать относительные единицы измерения трудоёмкости.

Содержание

Темы

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

Проект для ревью

Топ-3 провалидированных backlog items

Продукт

Инструмент планирования Teamcheck

Воркшопы

1. Первая неделя — воркшоп «Интервью и формулирование историй»
2. Вторая неделя — воркшоп «Скоринг и груминг»

Анализ проблемы и генерация гипотез

02

2 недели
1 проект
2 воркшопа

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. Научитесь 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 научитесь понимать ключевые цели компании и влиять на них в рамках своего вклада в продукт.

Содержание

Темы

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

Проект для ревью

Гипотезы решения проблем

Продукт

Яндекс Карты

Воркшопы

1. Первая неделя — воркшоп «Определение проблемы (интервью, CJM, портреты)»
2. Вторая неделя — «Генерация гипотез с опорой на метрики»

Проектирование

03

2 недели
1 проект
2 воркшопа

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 аксесибилити в цифровых продуктах.

Содержание

Темы

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

Проект для ревью

Кликабельный прототип

Продукт

Яндекс Карты

Воркшопы

1. Первая неделя — воркшоп «Сценарии/ Userflow»
2. Вторая неделя — воркшоп «Продвинутое прототипирование в Figma»

Валидация и улучшение

04

2 недели

1 проект

2 воркшопа

Вы узнаете, как совершенствовать продукт с помощью пользователей. Поймёте, как осуществить коридорное исследование и проанализировать результаты. Разберётесь, какие возможности дают юзабилити-тестирования продукта, научитесь 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.

Содержание

Темы

1. Коридорное тестирование
2. Юзабилити-тестирование
3. Саммари

Проект для ревью

Гайд для интервью, инсайты и улучшенный по результатам юзабилити-тестов прототип

Продукт

Яндекс Карты

Воркшопы

1. Первая неделя — воркшоп «Юзабилити-тесты»
2. Вторая неделя — воркшоп «Дизайн-системы»

2 недели
1 проект
2 воркшопа

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. Научитесь презентовать результаты работы перед командой и стейкхолдерами, а ещё узнаете, как проходят демо в продуктовых компаниях.

Содержание

Темы

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

Проект для ревью

Макеты и спецификации для передачи в разработку

Продукт

Яндекс Карты

Воркшопы

1. Первая неделя — воркшоп «Создание документации»
2. Вторая неделя — воркшоп «Коммуникация с разработкой»

2 недели
1 проект
2 воркшопа

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.

Содержание

Проект для ревью

Решённый кейс

Продукт

Яндекс Плюс

Воркшопы

1. Первая неделя — продуктивное демо
2. Вторая неделя — воркшоп (метрики в работе продуктового дизайнера)