

# Корпоративный курс «Продуктовый подход для дизайнеров»



## Онбординг

Вы примете участие во впускном и первом воркшопе курса. Познакомитесь с форматом обучения и командой сопровождения: наставником, куратором и проверяющим преподавателем, который будет закреплён за вашей группой. Синхронизируетесь с методистом по вашему рабочему проекту. Для успешного обучения на рабочем кейсе нужно будет пройти все шаги цикла продуктовой разработки. Методист поможет оценить ваш рабочий проект с образовательной точки зрения, наметит задачи и шаги для каждого этапа.

**Первая неделя – впускной + воркшоп «Основы SCRUM»**

# 1. Скоринг и груминг

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.

**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

# 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. 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.

**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

## 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. Юзабилити
- 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

## 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, 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.

**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

## 5. Передача в разработку

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.

**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

Две недели

**Первая неделя** – воркшоп «Создание документации»  
**Вторая неделя** – воркшоп «Коммуникация с разработкой»

**Проект для ревью:**  
макеты и спецификации для передачи в разработку

## 6. Презентация результатов

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

**Библиотека:** 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** – продуктивное демо (презентация результатов работы)

**Проект для ревью:**  
оформленный продуктовый кейс