

DESIGNOPS В ТВОРЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ

с человеческим лицом



Силинский Евгений,
ведущий дизайнер Далее

ДАЛЕЕ

Что такое ДАЛЕЕ

Мы — «Далее».

ДАЛЕЕ

Мы —

2005

год основания

2 место

Adindex web-production

240+

человек в штате

6 место

Рейтинг рунета //
Разработчики

«Далее».

600

млн рублей,
оборот 2022

8 место

Таглайн разработчик

ДАЛЕЕ

Наша структура

УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ / КЛИЕНТСКИЙ СЕРВИС (45)

СТРАТЕГИЯ, АНАЛИТИКА (5)

UX & ДИЗАЙН (31)

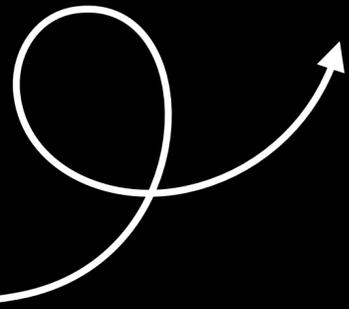
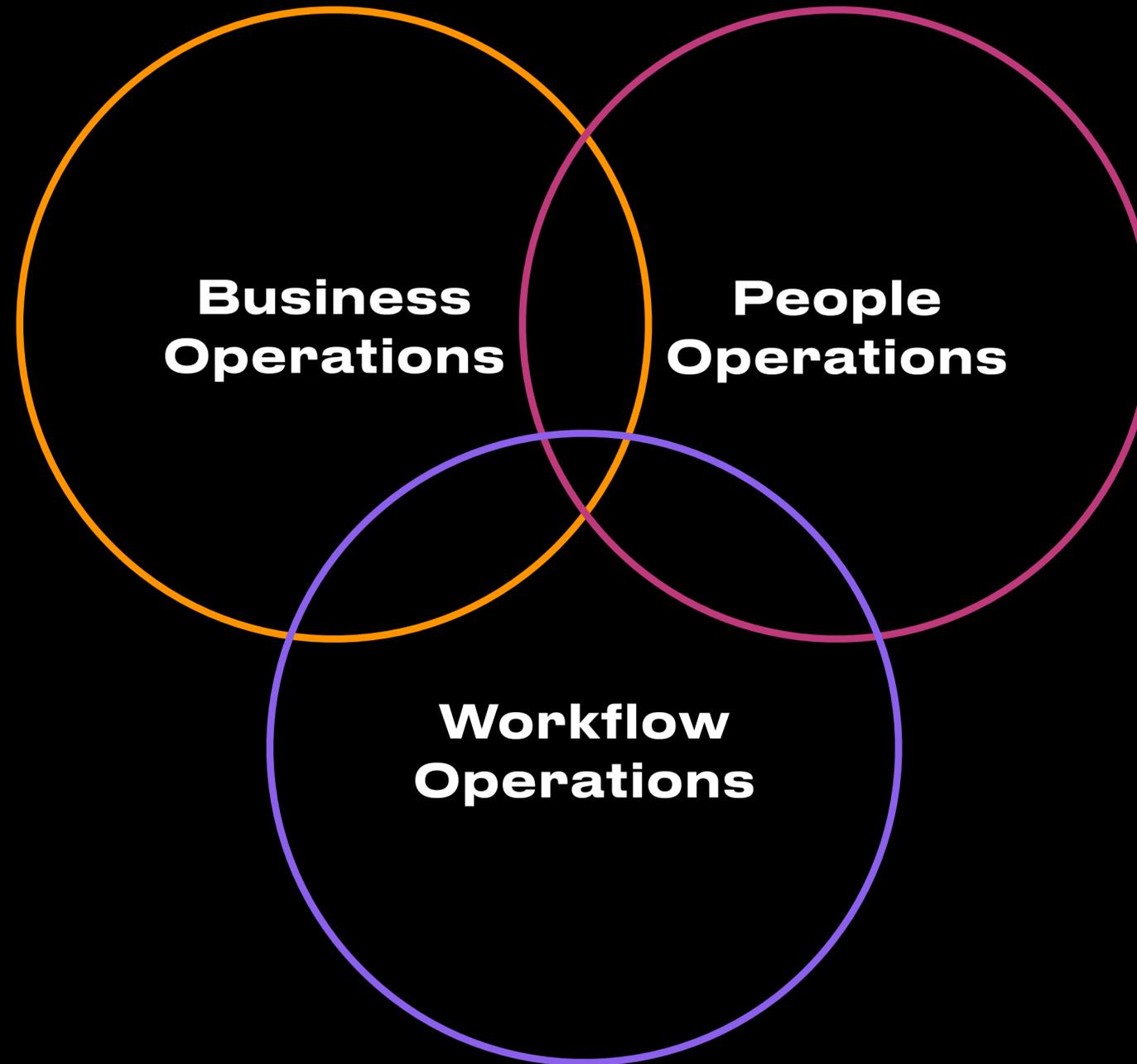
ДИДЖИТАЛ-КРЕАТИВ,
ИНФЛЮЕНСЕРЫ,
SMM (21)

РАЗРАБОТКА (71)

КОНТЕНТ-МЕНЕДЖМЕНТ (12)

QA (10)

ЧТО ВКЛЮЧАЕТ DESOPS?



ОПТИМИЗАЦИЯ WORKFLOW

Стандартизация инструментов

Обеспечение инфраструктуры
дизайн-команды

Оптимизация творческого
процесса

+

**Workflow
Operations**

Business
Operations

People
Operations

M

КАК МОЖНО ОПТИМИЗИРОВАТЬ ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС?

► **Задача**

Чтобы команда работала с максимальной продуктивностью и достаточным уровнем качества.

Идеальный
творческий
процесс



МЕНЬШЕ ПРОСТОЕВ — БЛИЖЕ РЕЗУЛЬТАТ

► Проблема

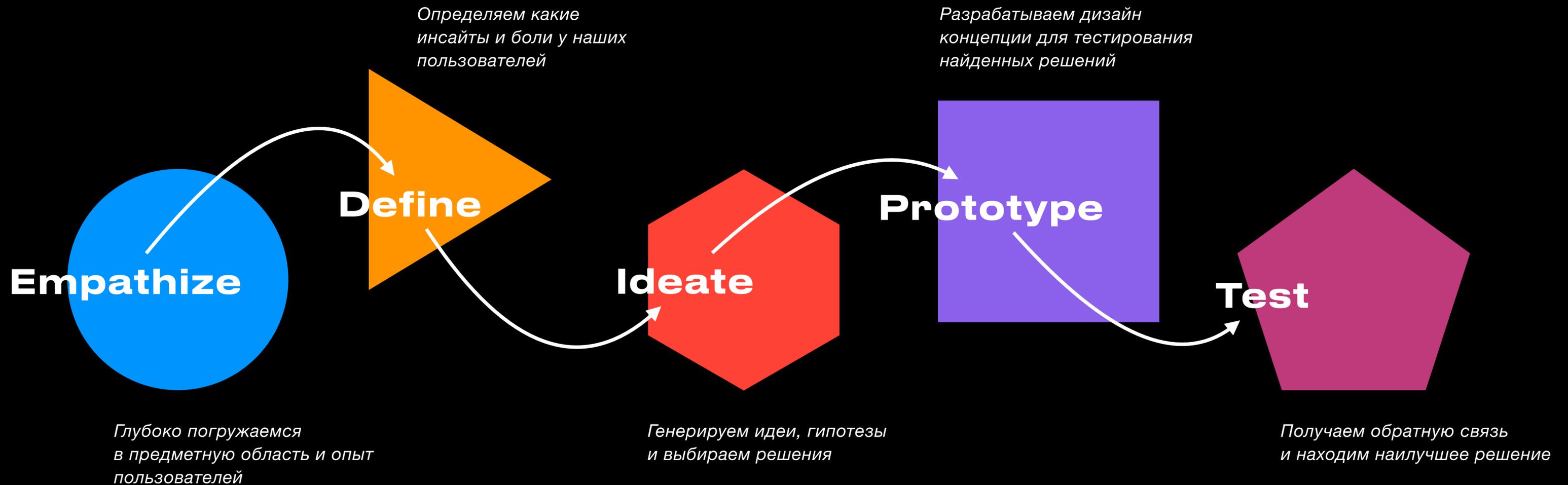
Поставить на поток креатив (увеличить интенсивность творческого процесса) с поддержанием стабильно высокого качества проблематично.

► Решение

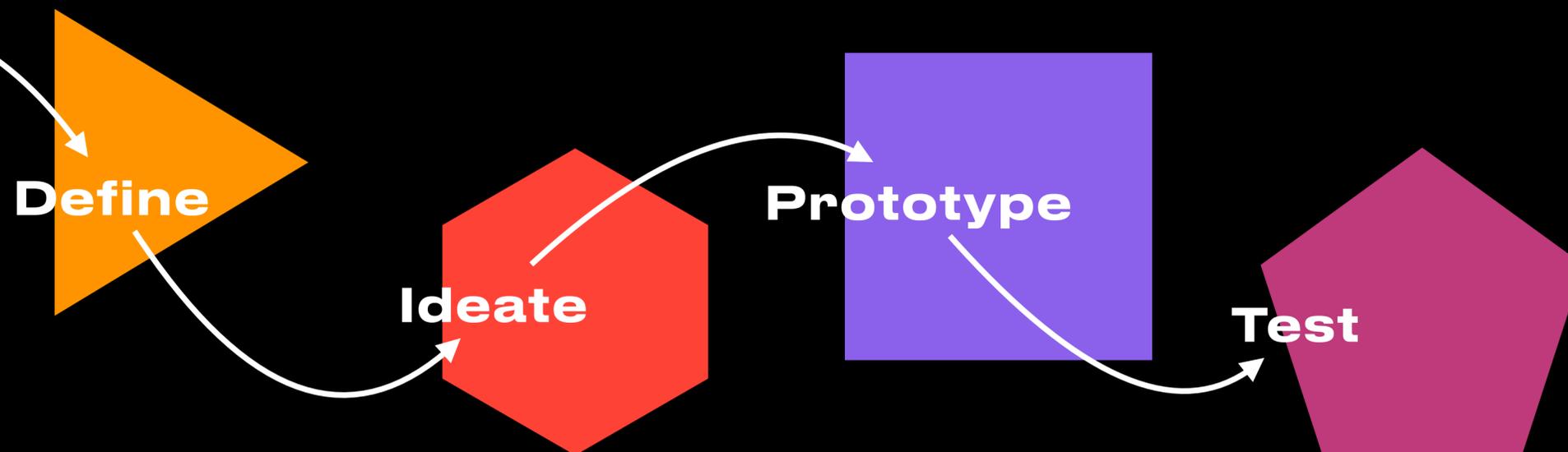
Но можно разбить творческий процесс на этапы и зафиксировать дедлайны под каждый этап для ускорения творческого процесса.

ДИЗАЙН-ПРОЦЕСС

Для создания цифровых продуктов, мы обычно используем фреймворк стэнфордской школы дизайна d.school, который состоит из 5 основных этапов.



EMPATHIZE



- Контроль за исполнением этапа
- Обеспечение выбора правильных инструментов
- Обеспечение циркуляции корректной информации

ЧТО ОПТИМИЗИРУЕТ DESOPRS НА ЭТОМ ЭТАПЕ?

▶ 1

Ускоряет получение
и донесение информации
о бизнесе, продукте
и целях до дизайн-команды

▶ 2

Снижает количество времени,
которое дизайнеры тратят
на изучение целевой аудитории

▶ 3

Стандартизирует процессы
анализа конкурентов и лучших
практик

ЧТО ОПТИМИЗИРУЕТ DESOPS НА ЭТОМ ЭТАПЕ

▶ 1

Ускоряет получение
и донесение информации
о бизнесе, продукте
и целях до дизайн-команды

▶ 2

Снижает количество времени,
которое дизайнеры тратят
на изучение целевой аудитории

▶ 3

Стандартизирует процессы
анализа конкурентов и лучших
практик

КАК?

- Создает чек-лист необходимых материалов: айдентика, UI-кит, контент, структура, графические материалы
- Следит за их сбором
- Модерирует процесс изучения материалов дизайн-командой

ПРИМЕР СТАНДАРТНОГО ТЗ

1. Введение

- **Общая информация о проекте и его целях.**

- Краткое описание бизнеса или организации, для которой создается сайт.
- Обоснование необходимости разработки нового сайта.

2. Описание проекта

- Цели и задачи проекта.

- **Целевая аудитория и ее характеристики.**

- Персоны (Светлана 45 лет, учитель в школе)

- **Конкурентный анализ и особенности, которые должны выделить сайт среди конкурентов.**

- Ожидаемые результаты и показатели успеха проекта.

3. Функциональные требования

- Общее описание функций и основных разделов сайта.
- Подробное описание каждого раздела, его назначения и возможностей.
- Взаимодействие с пользователем (формы, комментарии, регистрация и т.д.).
- Управление контентом (редактирование, добавление, удаление информации).
- Интеграция с внешними сервисами или платформами (например, социальные сети, платежные системы).

4. Дизайн и пользовательский интерфейс

- **Общая концепция дизайна (стилистика, цветовая схема, типографика и т.д.).**

- Макеты основных страниц (главная страница, разделы, контакты и др.) с указанием расположения элементов.
- Интерактивные элементы и анимации, если необходимо.
- Адаптивный дизайн для разных устройств (мобильные, планшеты, ПК).

5. Технические требования

- Язык программирования и фреймворк, которые будут использоваться для разработки.
- Версия CMS (если используется).
- Требования к хостингу и серверному окружению.
- Использование сторонних библиотек или инструментов.
- Требования к безопасности и защите данных.

6. Структура и навигация

- **Иерархия страниц и разделов сайта.**

- Навигационное меню и ссылки на страницы.
- Карта сайта (sitemap) для удобства поисковых систем.

7. Техническая поддержка и сопровождение

- План поддержки сайта после его запуска (обновления, исправление ошибок).
- Инструкции для администратора по управлению контентом и настройкам.
- Гарантийные обязательства и условия дальнейшего сотрудничества.

8. Бюджет и сроки

- Описание ожидаемых сроков разработки.
- Оценка затрат на разработку и дополнительные услуги.
- Условия оплаты и способы расчета.

9. Контактная информация

- Контактные данные заказчика и контактное лицо для обсуждения проекта.
- Информация о команде разработчиков или внешнем исполнителе.

ЧТО ОПТИМИЗИРУЕТ DESOPS НА ЭТОМ ЭТАПЕ

▶ 1

Ускоряет получение
и донесение информации
о бизнесе, продукте
и целях до дизайн-команды

▶ 2

Снижает количество времени,
которое дизайнеры тратят
на изучение целевой аудитории

▶ 3

Стандартизирует процессы
анализа конкурентов и лучших
практик

КАК?

- Типизирует пользователей
- Создает списки ссылок профильных форумов для поиска информации об определенном типе пользователей
- Каталогизирует конструкторы форм для онлайн-опросов
- Проектирует анкеты для опросов-опросов первого круга (друзья, знакомые, фоловеры и т.д.)

ЧТО ОПТИМИЗИРУЕТ DESOPS НА ЭТОМ ЭТАПЕ

▶ 1

Ускоряет получение
и донесение информации
о бизнесе, продукте
и целях до дизайн-команды

▶ 2

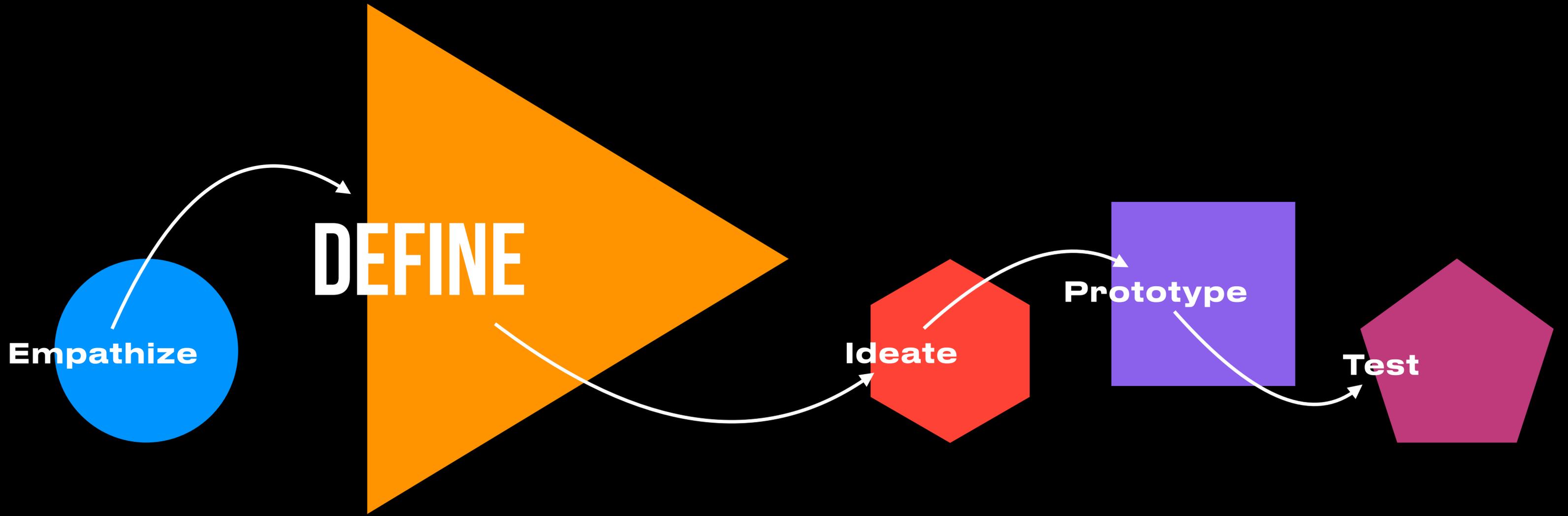
Снижает количество времени,
которое дизайнеры тратят
на изучение целевой аудитории

▶ 3

Стандартизирует процессы
анализа конкурентов и лучших
практик

КАК?

- Создает методики проведения экспертного анализа конкурирующих продуктов и лучших практик
- Анализирует список конкурентов от клиента для анализа и дополняет его
- Каталогизирует и обновляет библиотеку референсов



Define //



ЧТО ОПТИМИЗИРУЕТ DESOPS НА ЭТОМ ЭТАПЕ?

▶ 1

Систематизирует сбор информации, необходимой для старта работ

▶ 2

Модерирует работу аналитиков и копирайтеров

▶ 3

Ускоряет сбор данных за счет внедрения новых инструментов (ChatGPT, Midjourney, ...)

Define // ЧТО ОПТИМИЗИРУЕТ DESOPS НА ЭТОМ ЭТАПЕ

▶ 1

Систематизирует сбор информации, необходимой для старта работ

▶ 2

Модерирует работу аналитиков и копирайтеров

▶ 3

Ускоряет сбор данных за счет внедрения новых инструментов (ChatGPT, Midjourney, ...)

КАК?

- Создает чек-лист необходимых материалов: айдентика, UI-кит, контент, структура, графические материалы
- Следит за их сбором
- Модерирует процесс изучения материалов дизайн-командой

Define // ЧТО ОПТИМИЗИРУЕТ DESOPS НА ЭТОМ ЭТАПЕ

▶ 1

Систематизирует сбор информации, необходимой для старта работ

▶ 2

Модерирует работу аналитиков и копирайтеров

▶ 3

Ускоряет сбор данных за счет внедрения новых инструментов (ChatGPT, Midjourney, ...)

КАК?

- Следит за соблюдением сроков
- Следит за качеством решения задач
- Проводит периодическую синхронизацию сторонних специалистов с дизайнерами

Define // ЧТО ОПТИМИЗИРУЕТ DESOPS НА ЭТОМ ЭТАПЕ

▶ 1

Систематизирует сбор информации, необходимой для старта работ

▶ 2

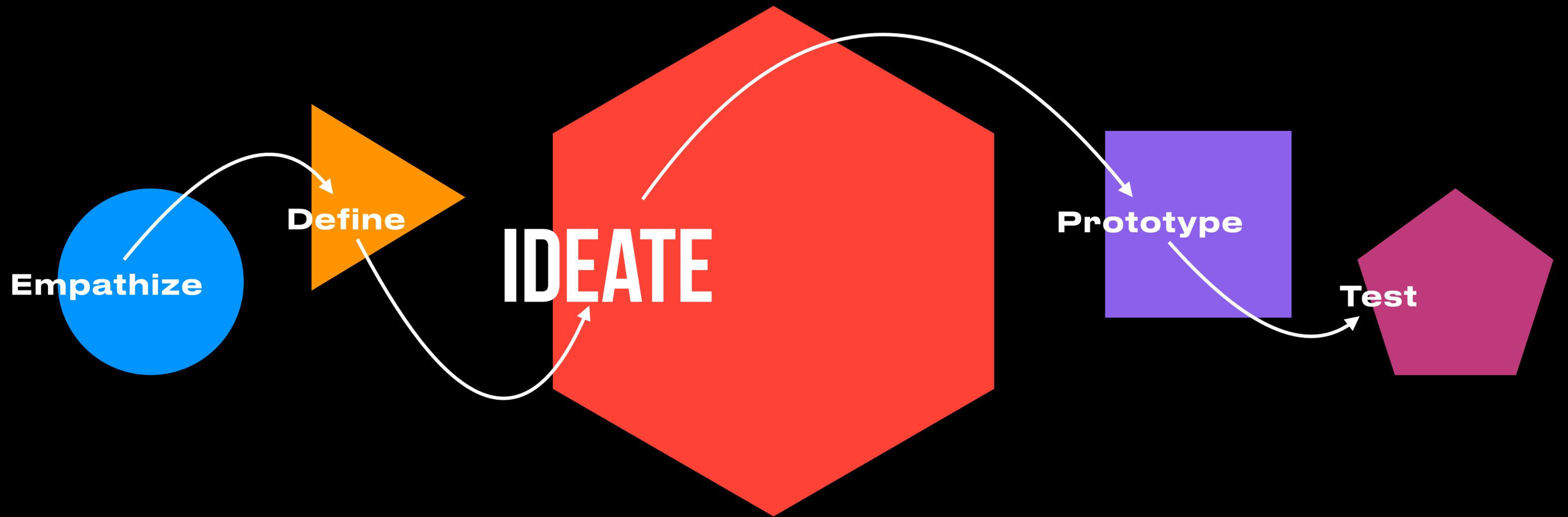
Модерирует работу аналитиков и копирайтеров

▶ 3

Ускоряет сбор данных за счет внедрения новых инструментов (ChatGPT, Midjourney, ...)

КАК?

- Следит за общим развитием интернета и индустрии
- Находит и тестирует новые инструменты(ии, плагины, ...)
- Внедряет использование новых инструментов



ЧТО ОПТИМИЗИРУЕТ DESOPRS НА ЭТОМ ЭТАПЕ?

▶ 1

Ускоряет процесс работы
с гипотезами

▶ 2

Ускоряет создание CJM
и вайфреймов

▶ 1

Ускоряет процесс работы с гипотезами

▶ 2

Ускоряет создание CJM и вайфреймов

КАК?

- Создает правила формулировки гипотез: ясность, структурность, опровержимость
- Создает алгоритм для формулирования гипотез: Мы полагаем что..., для кого..., чтобы добиться..., как измерим/проверим
- Создает быстрые методики проверки гипотез через аналоги, антиподы, внутреннее убеждение

▶ 1

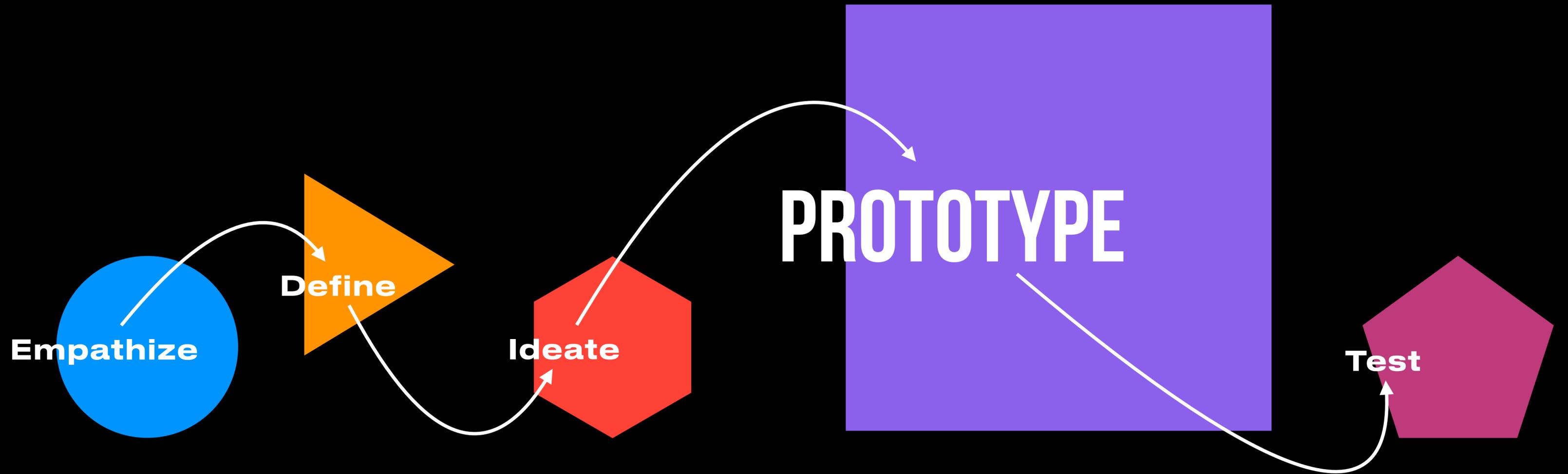
Ускоряет процесс работы с гипотезами

▶ 2

Ускоряет создание CJM и вайфреймов

КАК?

- Следит за временем, которое дизайнеры тратят на выявление инсайтов и болей пользователей
- Систематизирует использование фреймворков поиска решений (HMW, JTBD, ...)
- Внедряет в работу инструменты (Miro, FigJam, ...)



Prototype //

ЧТО ОПТИМИЗИРУЕТ DESOPRS НА ЭТОМ ЭТАПЕ?



Простои и затыки в процессе
разработки дизайна



Определяет категорию
проблемы



Предлагает формализованное
и прописанное решение



ПРИМЕРЫ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМ

▶ 1

Нехватает насмотренности

▶ 2

Затык с применением
стиля / материалов

▶ 3

Затык с первым экраном



НЕХВАТАЕТ НАСМОТРЕННОСТИ

► Проблема

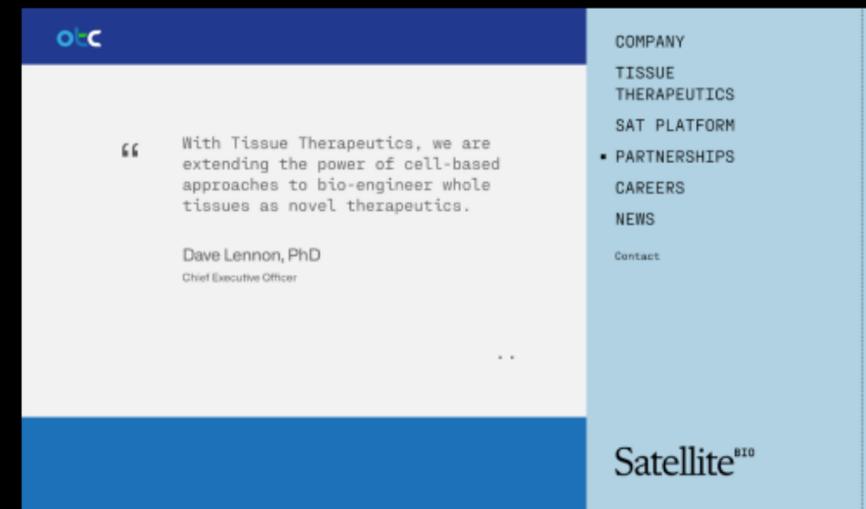
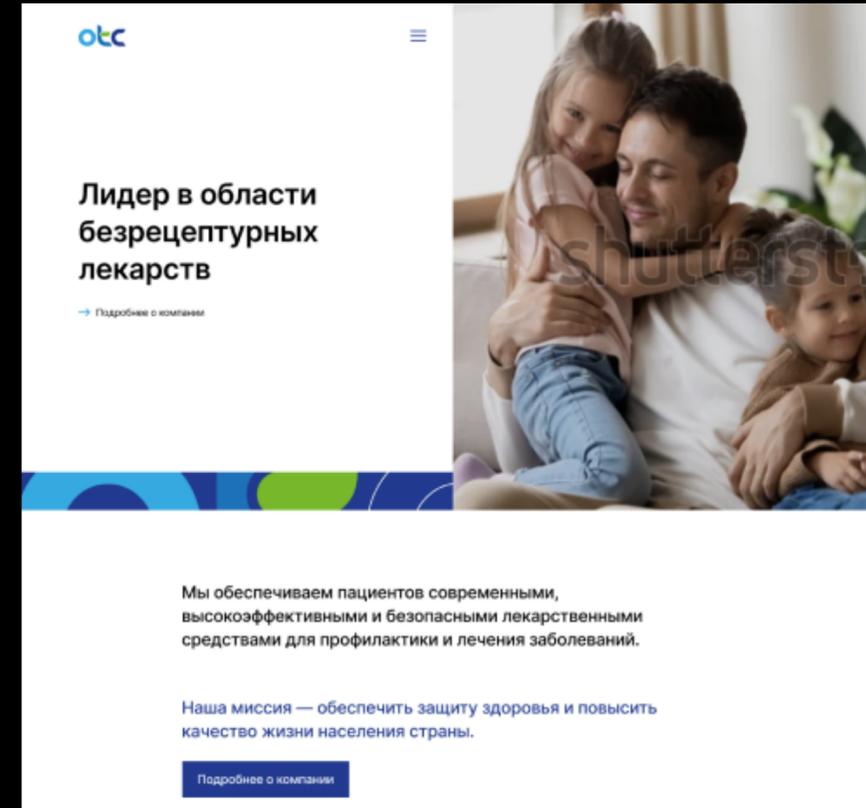
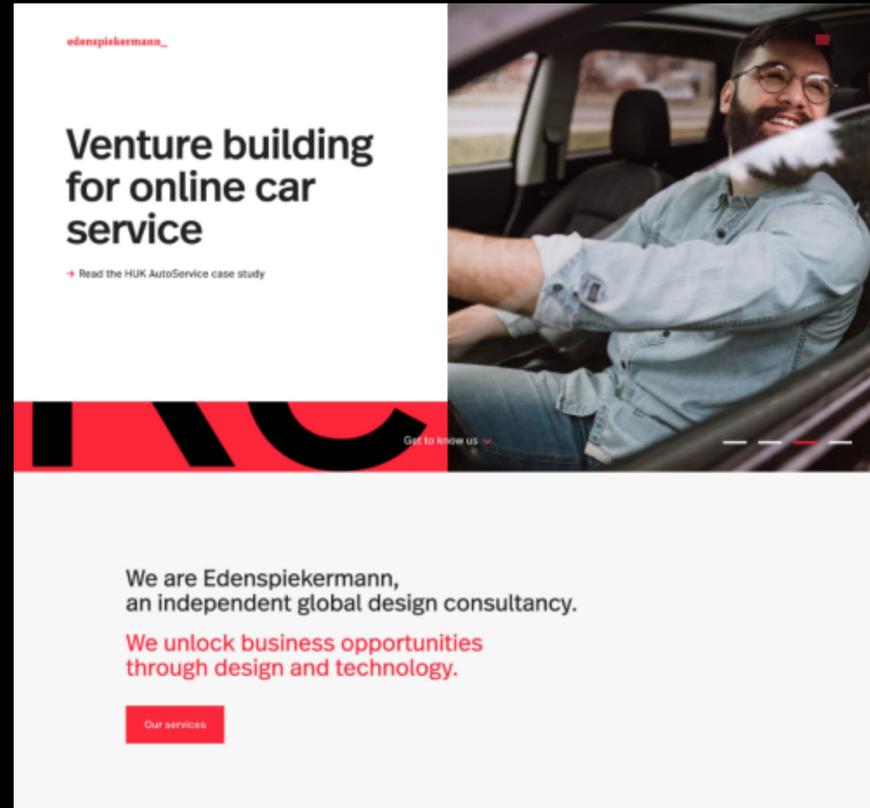
Дизайнеру не хватает насмотренности и опыта и чтобы применить подходящий реф и сделать макет на его основе.

► Решение

- Предложить дизайнеру отключить переживание о том, что получится похоже, и скопировать референс один в один.
- Результат первой итерации даст почву для дальнейших экспериментов и при этом получится быстро проверить эту дизайн гипотезу
- До финального результат таких гипотез бывает 3-5-10, и в каждая из них будет содержать собственные дизайн-мутации, которые приведут к качественному и уникальному результату

Prototype // НЕХВАТАЕТ НАСМОТРЕННОСТИ

Контролируемое заимствование решений



Prototype // НЕХВАТАЕТ НАСМОТРЕННОСТИ

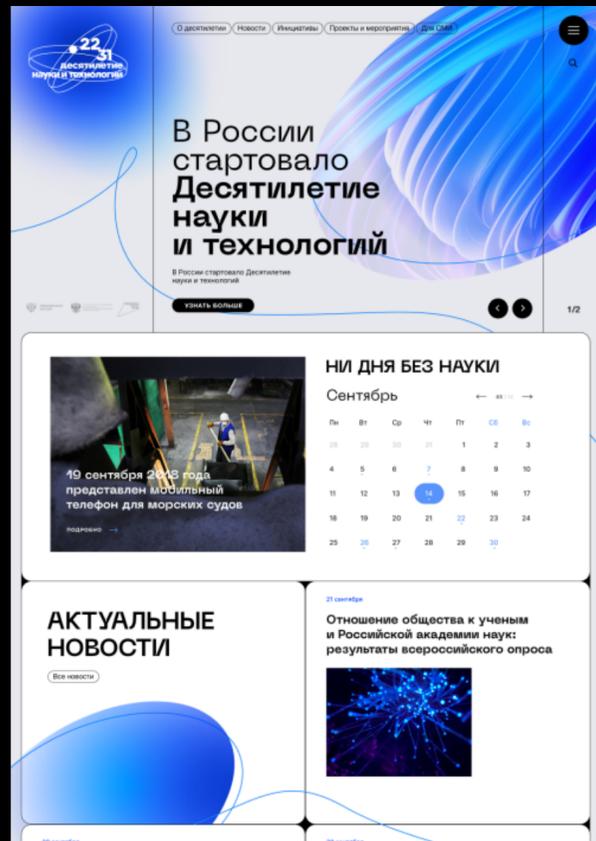
Рефы



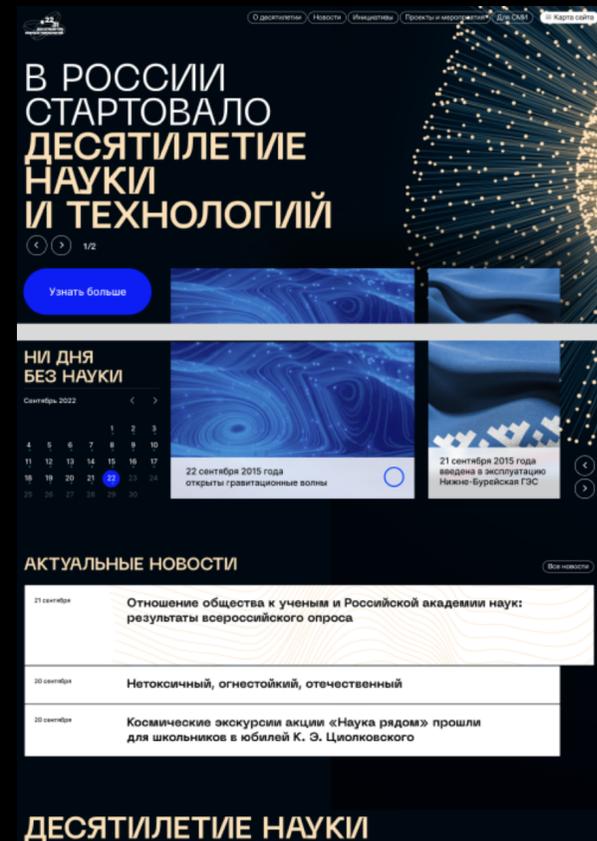
1 итерация



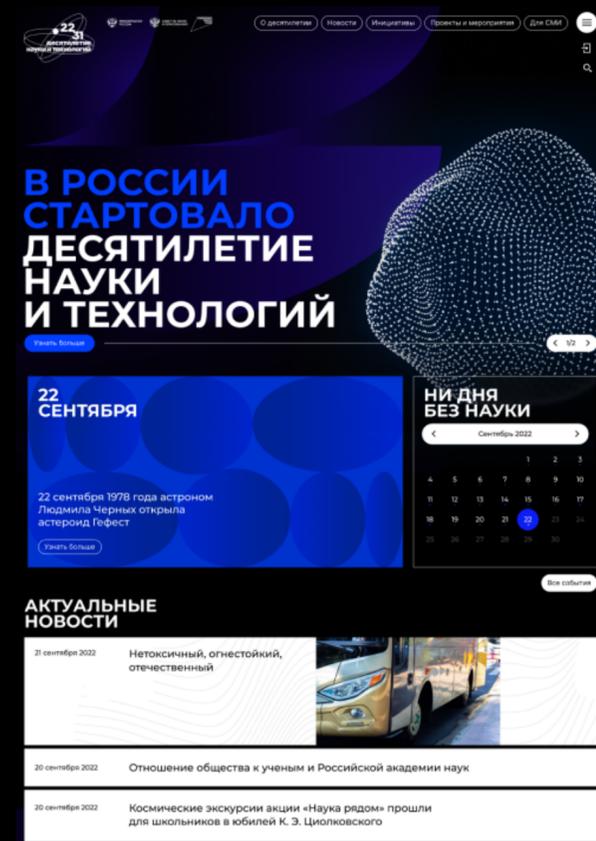
2 итерация



3 итерация



финал



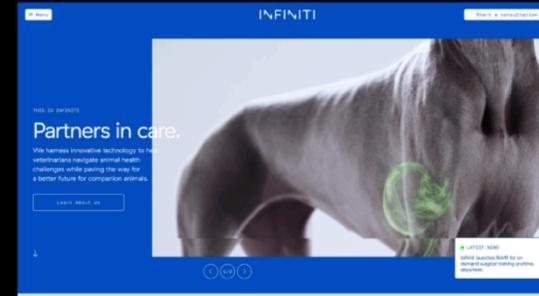
Prototype //

НЕХВАТАЕТ НАСМОТРЕННОСТИ

► Еще решение

- Делим сайт на экраны
- Основываясь на структуре, подбираем реф с интересным решением для каждого экрана
- Не бояться брать несовместимые решения, после примерки, что-то подойдет, а что-то отвалится
- "Слона легче есть по частям"

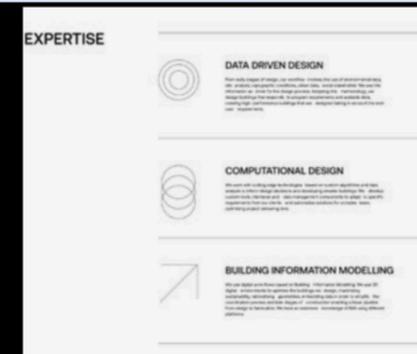
Промо



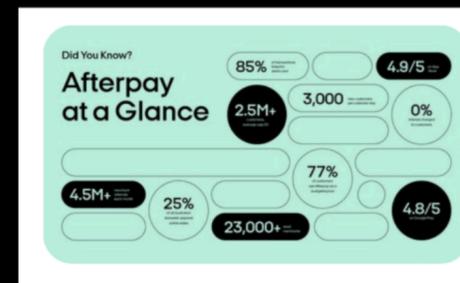
Фичи



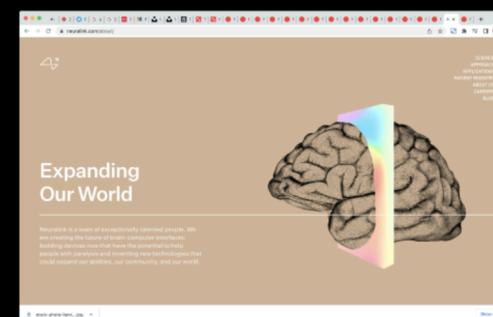
Истории



Ренж



Новости



Index



ЗАТЫК С ПРИМЕНЕНИЕМ СТИЛЯ / МАТЕРИАЛОВ

Неудачный фирменный шрифт с которым не складывается типографика



Предлагаем дизайнеру использовать тот шрифт который ему нравится и позволяет развить концепт.

Неудобный лого, с торчащими элементами или 3- строками мелкого текста, который не встает в хедер.



Позволяем отойти от правил из брендбука и переделать лого под себя (убрать торчащую надпись, покрасить в монохром)

Видос от клиента, который нужно использовать, но он не подходит.



Находим на стоке хороший видос и ставим в макет.

► Что это дает

С таким набором адаптированных вводных дизайнер разрабатывает макет, но в конце меняем на оригинальные. Макет может потерять в красоте, эстетике, дизайнер преодолевает затык и продвинется дальше (или выполнит задачу).

ЗАТЯК С ПЕРВЫМ ЭКРАНОМ

► Проблема

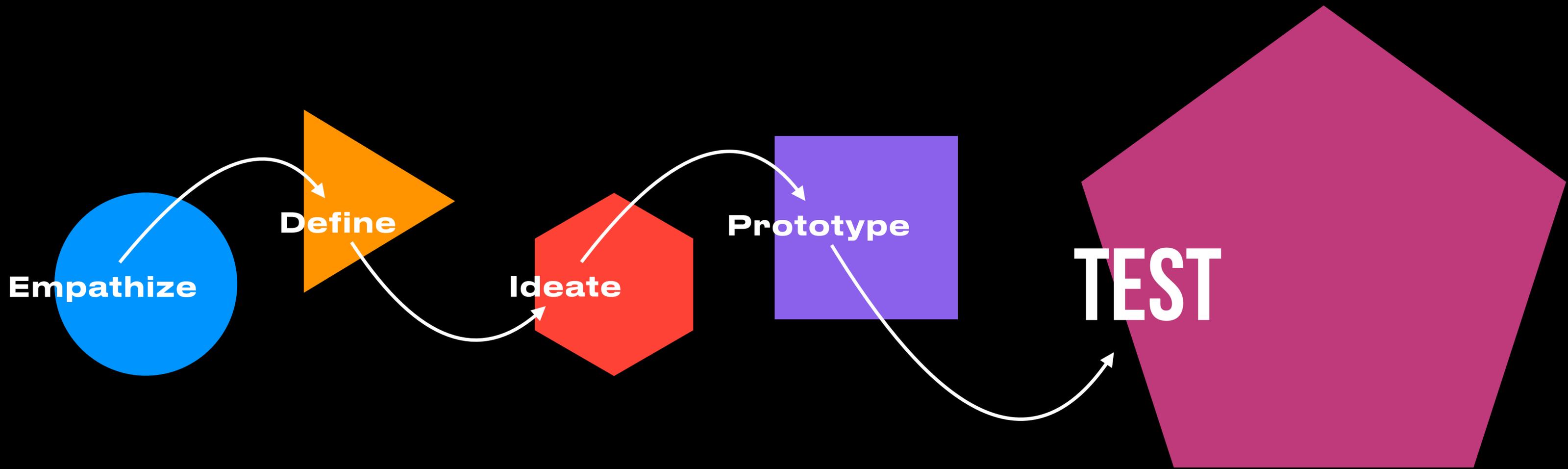
Прошло много времени, а процент готовности макета отстает от плана

Очень общие комментарии относительно стилистики и содержимого первого экрана, но есть понимание и решения для других экранов

► Решение

Предлагаем дизайнеру пропустить первый экран и попробовать сделать один или несколько экранов из середины макета, возможно в этих экранах получится найти стилеобразующие решения, с помощью которых получится собрать весь макет.

Когда остается только первый экран, а остальное готово, психологически легче сделать первый экран "с лёту", "широкими мазками" и отдать готовый макет.



Test //

ЧТО ОПТИМИЗИРУЕТ DESOPRS НА ЭТОМ ЭТАПЕ?



Предлагает инструменты
быстрого получения фидбека

ДАЛЕЕ

ЧТО ОПТИМИЗИРУЕТ DESOPS НА ЭТОМ ЭТАПЕ

▶ Предлагает инструменты быстрого получения фидбека

КАК?

- Набор инструментов для эффективного коридорного тестирования
- Шаблоны для 5-секундных тестов (что увидел или запомнил в макете)
- Анкеты для опросов-опросов первого круга (друзья, знакомые, фоловеры и т.д.)

СПАСИБО

