

Как создать продукт за 30 дней и 30 ночей

ДЕНЬ 13: Финализируем идеи для дизайна и делаем набросок







Как будем работать мы?



Сделаем таки продукт:

Продуктовый дизайн: Думаем над дизайном продукта. СЈМ

Продуктовый дизайн: Финализируем идеи для дизайна и делаем набросок

Выходной у 30 дневного, у 14 дневного подведение итогов

Zero-code или создаем сайт для буткемпа своими руками (часть 1: Выбираем инструмент) **Zero-code или создаем сайт для буткемпа своими руками** (часть 2: Тильда - я у мамы фронтендер)



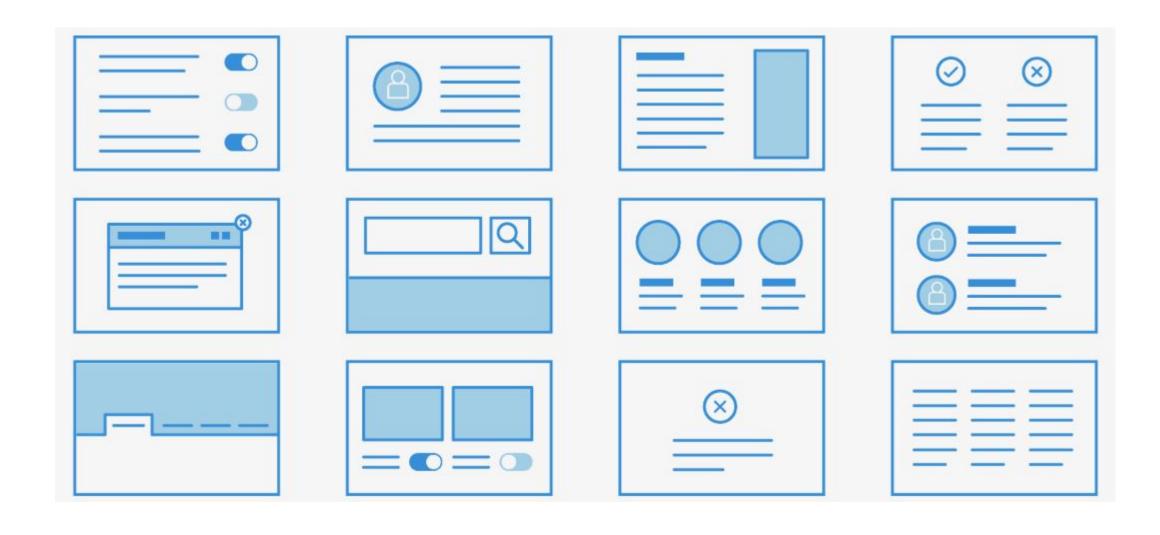
Уровни UX

- **Уровень стратегии** то, что хотят получить от сайта его владельцы, и то, что хотят получить от продукта пользователи
- Уровень возможностей функциональность конкретных элементов проекта (фичи)
- Уровень структуры архитектура проекта, навигация
- **Уровень компоновки** расположение конкретных элементов
- Уровень поверхности визуальное оформление (UI)





Большую часть времени люди проводят на других сайтах





Уровни UX

- **Уровень стратегии** то, что хотят получить от сайта его владельцы, и то, что хотят получить от продукта пользователи
- Уровень возможностей функциональность конкретных элементов проекта (фичи)
- Уровень структуры архитектура проекта, навигация
- **Уровень компоновки** расположение конкретных элементов
- Уровень поверхности визуальное оформление (UI)



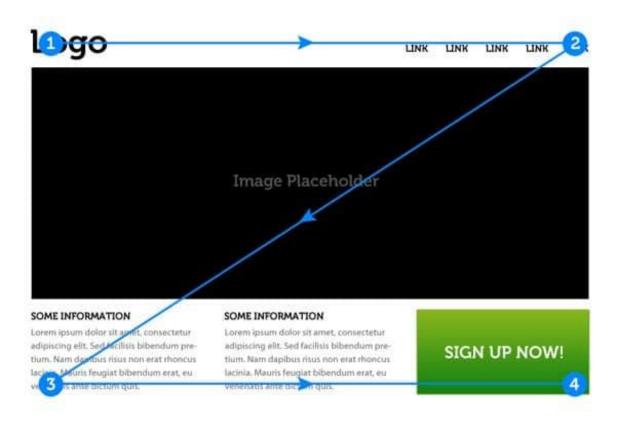


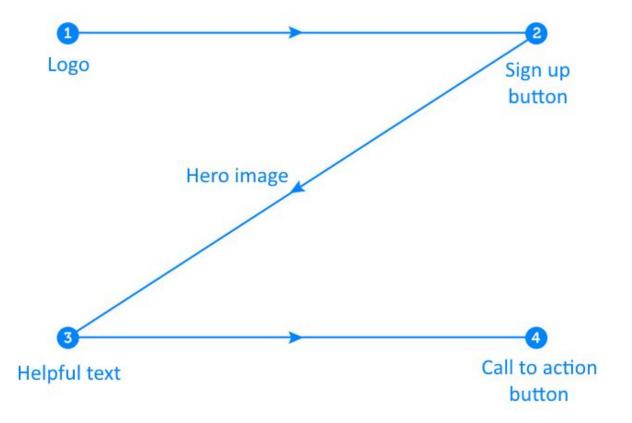
F-паттерн





Z-паттерн





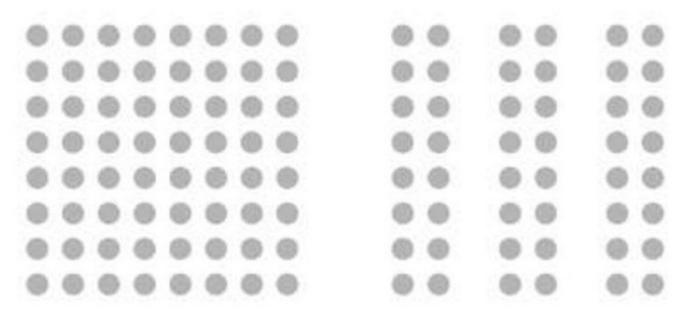


Композиция. Принцип близости

Группировка через гештальтизм:

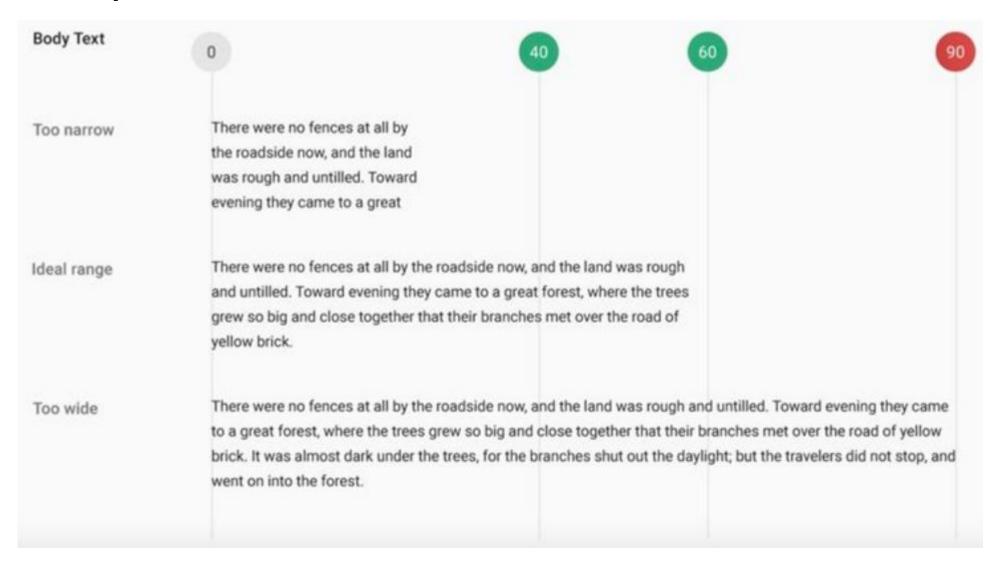
Закон близости.

Объекты, расположенные рядом, имеют тенденцию восприниматься вместе





Текст. Ширина колонки





Уровни UX

- **Уровень стратегии** то, что хотят получить от сайта его владельцы, и то, что хотят получить от продукта пользователи
- Уровень возможностей функциональность конкретных элементов проекта (фичи)
- Уровень структуры архитектура проекта, навигация
- Уровень компоновки расположение конкретных элементов
- Уровень поверхности визуальное оформление (UI)





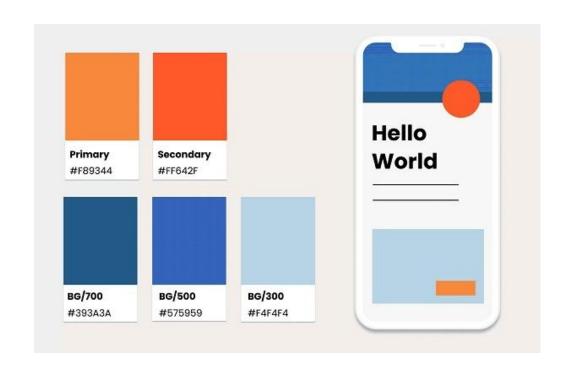
Визуальный контент





Цвета

- Психология цвета
- Основные цвета черный и белый
- Контрастность
- Не делаем пёстро и еще пестрее





Этапы дизайна первой версии продукта

- Поиск и подтверждение проблемы
- Создание сценария
- Разработка прототипа
- Поиск визуального стиля
- Анализ конкурентов
- Визуальный дизайн продукта





Figma [Фигма]

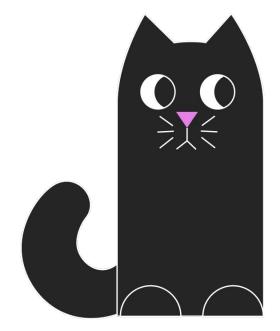
- → Есть и веб-версия и desktop версия
- → Поддерживает Figma Mirror. В арр нет header/footer как в браузере
- → Можно создать кликабельный прототип
- → Можно поделиться ссылкой на прототип
- → Подходит для командной работы
- → Можно оставлять комментарии
- → Гиперссылки на любые объекты в сети





А что будет дальше?

ДЕНЬ 14: Выходной у 30 дневного, у 14 дневного подведение итогов





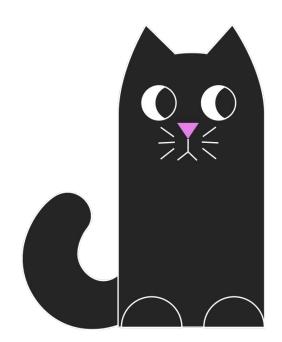
А что будет дальше?

ДЕНЬ 15: **Zero-code** или создаем сайт для буткемпа своими

руками (часть 1: Выбираем инструмент)

Домашнее задание:

Выбрать подходящий инструмент для MVP







Вопросы?





Спасибо// за внимание/