

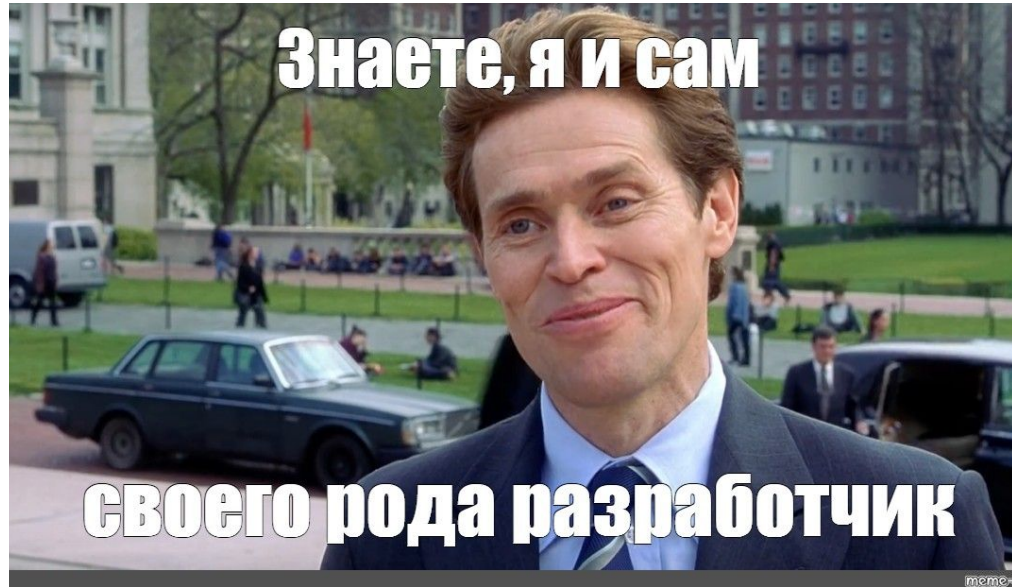
# Как создать продукт за 30 дней и 30 ночей

ДЕНЬ 12: Продуктовый дизайн: Думаем  
над дизайном продукта. CJM



Как будем работать мы?

Сделаем так продукт:



**Продуктовый дизайн:** Думаем над дизайном продукта. CJM

**Продуктовый дизайн:** Финализируем идеи для дизайна и делаем набросок

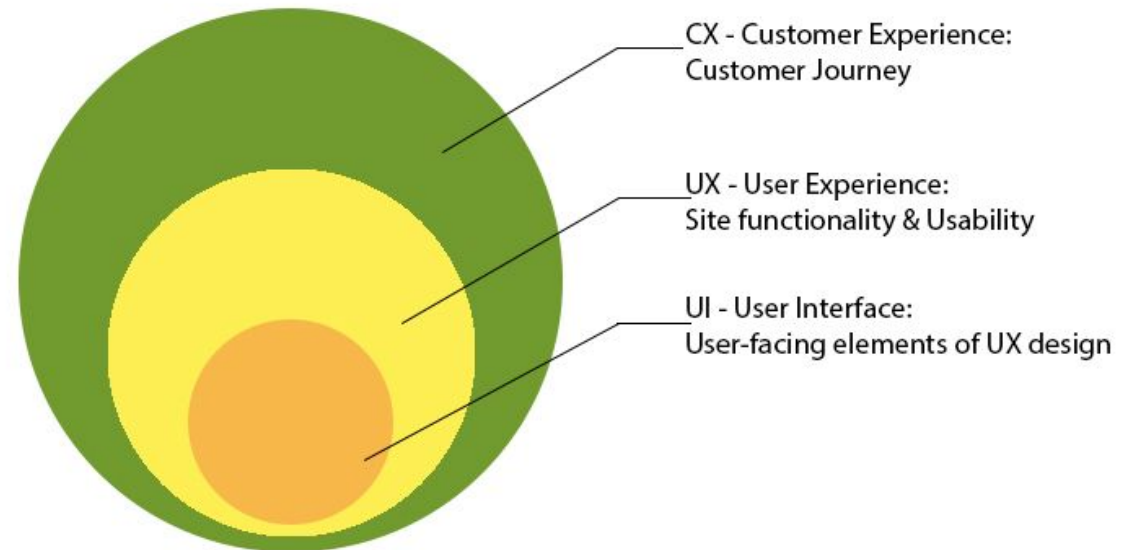
**Выходной у 30 дневного, у 14 дневного подведение итогов**

**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)

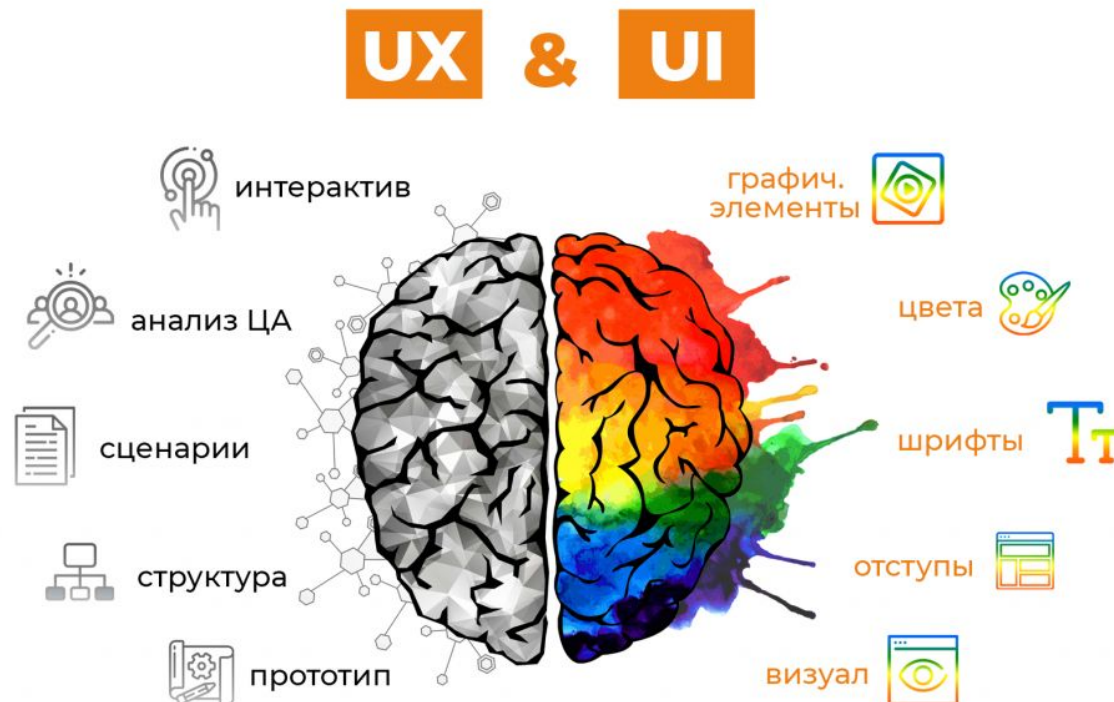
## Понятия CX, UX и UI

- CX (Customer Experience — клиентский опыт)
- UX (User Experience — пользовательский опыт)
- UI (User Interface — пользовательский интерфейс)



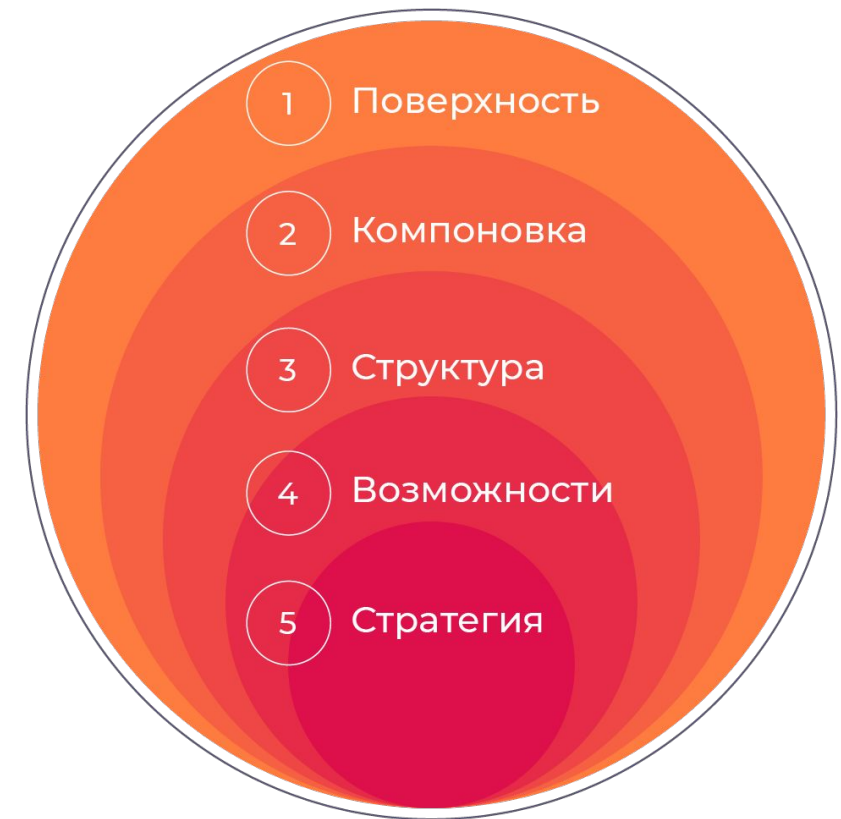
# UX Design

UX Design определяет, как человек будет взаимодействовать с продуктом. Задача дизайнера — спроектировать такой продукт, который **решит задачу бизнеса**, и который пользователь сочтет **понятным и удобным**.



## 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)



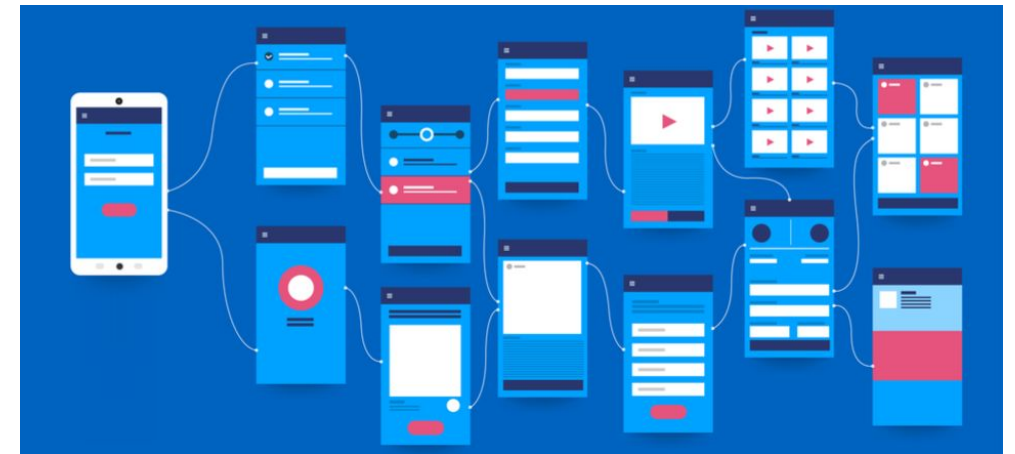


## Какая информация будет полезна?

- ЦА (целевая аудитория)
- Боли пользователя
- Решение проблемы раньше и сейчас
- УТП (уникальное товарное предложение), фишки, акции
- Визуальный контент
- Список референсов
- Ограничения и особенности

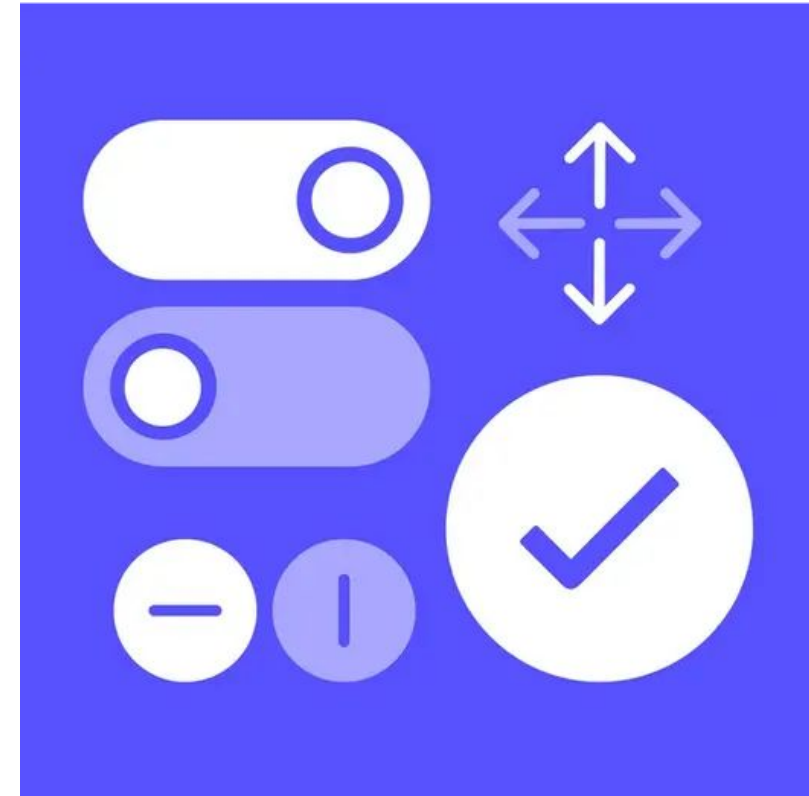
## UI и UI Design

- **UI (User Interface)** – пользовательский интерфейс – система интерфейсных элементов делающих взаимодействие с продуктом простым, удобным и приятным. UI включает в себя: таблицы цветовых кодов, визуал, тексты и кнопки
- **UI Design** - разработка пользовательского интерфейса, процесс визуализации поверхности продукта на основе готового UX



## Алгоритм работы с дизайном шаг за шагом

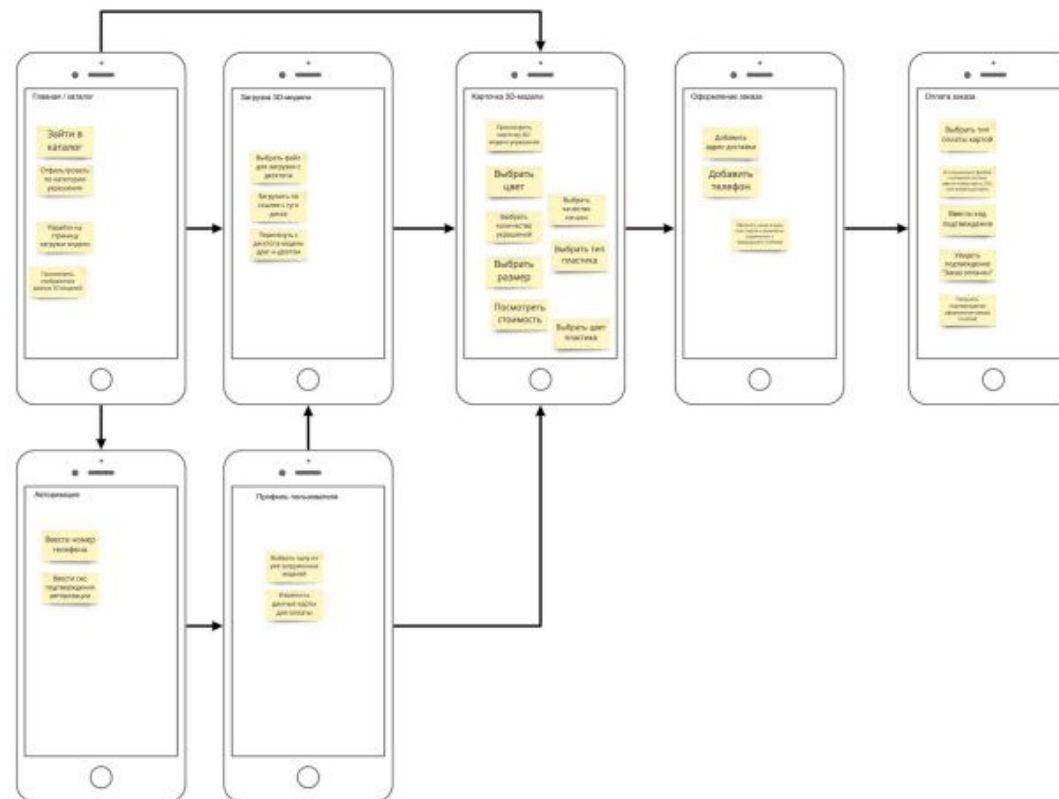
1. Сбор данных: цели, аудитория и т.д.
2. Приоритезация проблем пользователя
3. Выделение основного пользовательского сценария (CJM - Customer Journey Map)
4. Визуализация сценария. Создание черновиков каркаса продукта (wireframe draft) из набора макетов экранов (mockup|мокапов) соединенных между собой
5. Итерации редактирования черновиков
6. Детализация и перенос в электронную форму





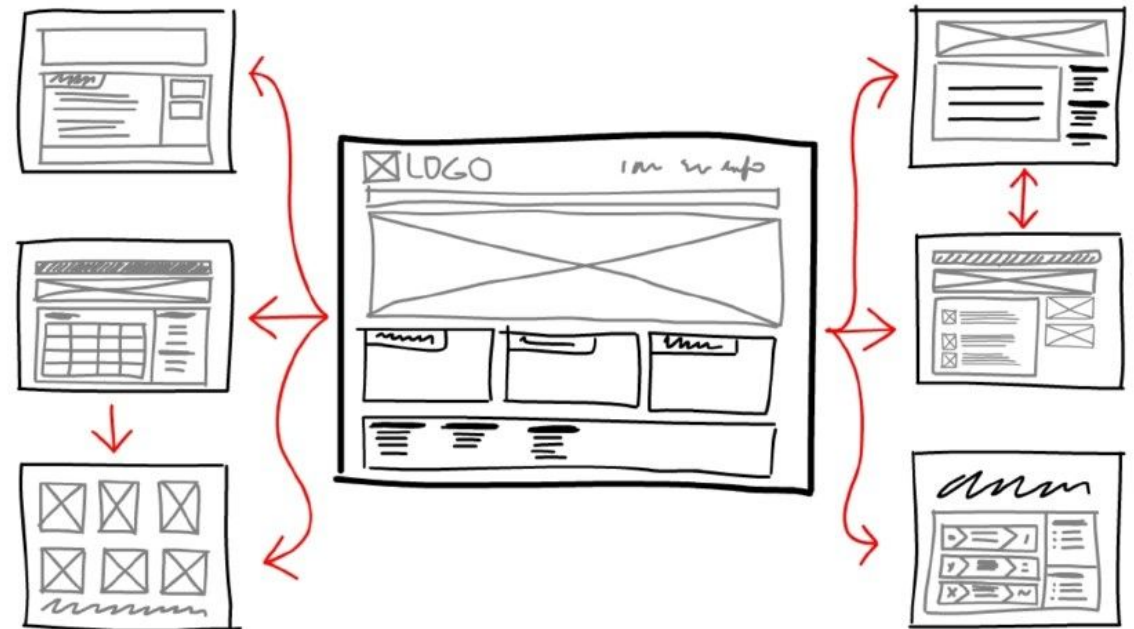
## Выделение основного сценария (мокапы)

Черновик каркаса  
(разработка в сервисе)



## Визуализация сценария (wireframe)

Черновик каркаса  
(отрисовка “руками”)



## Основные инструменты прототипирования

Sketch [Скеч]



Zeplin [Зеплин]



Figma [Фигма]



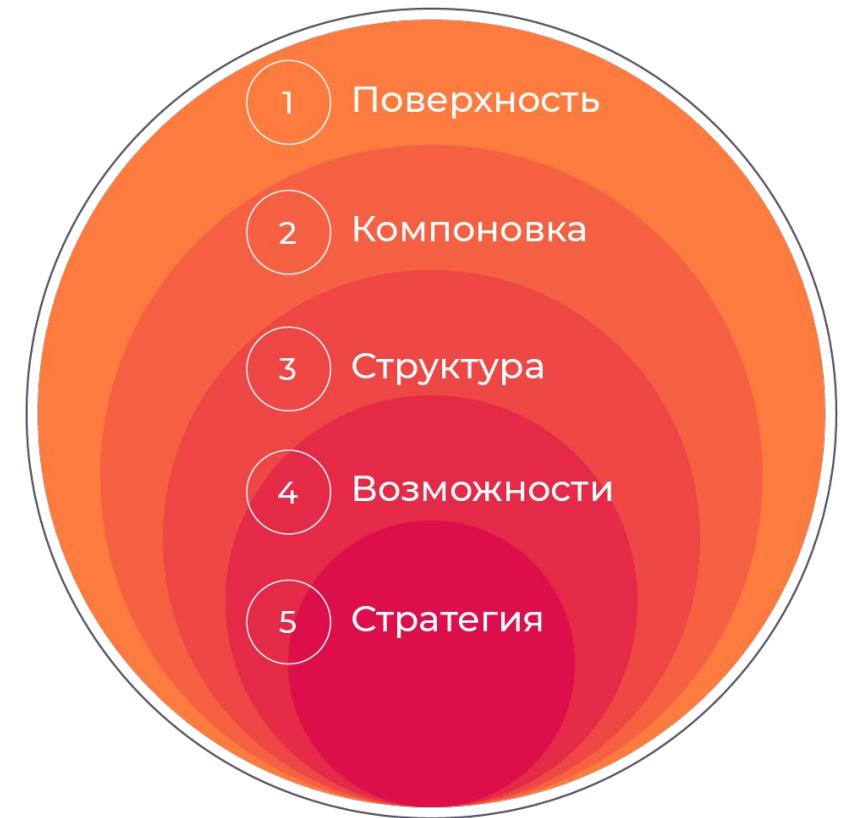
## Уровни UX

- **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)



## 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)



## Чек-лист юзабилити. Эвристики Нильсена



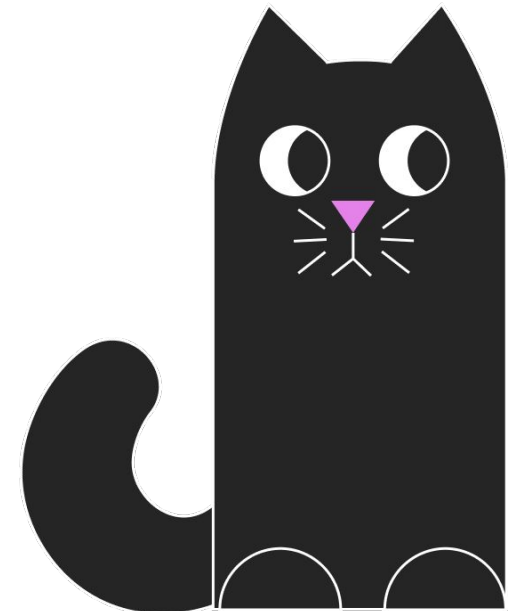


## А что будет дальше?

ДЕНЬ 13: Финализируем идеи для дизайна и делаем набросок

### Домашнее задание:

Делаем прототип в Figma





**Вопросы?**







Спасибо  
за внимание

A yellow hand-drawn smiley face is positioned to the right of the text. It has two vertical lines for eyes and a large, curved line for a smile, partially overlapping the word 'за'.