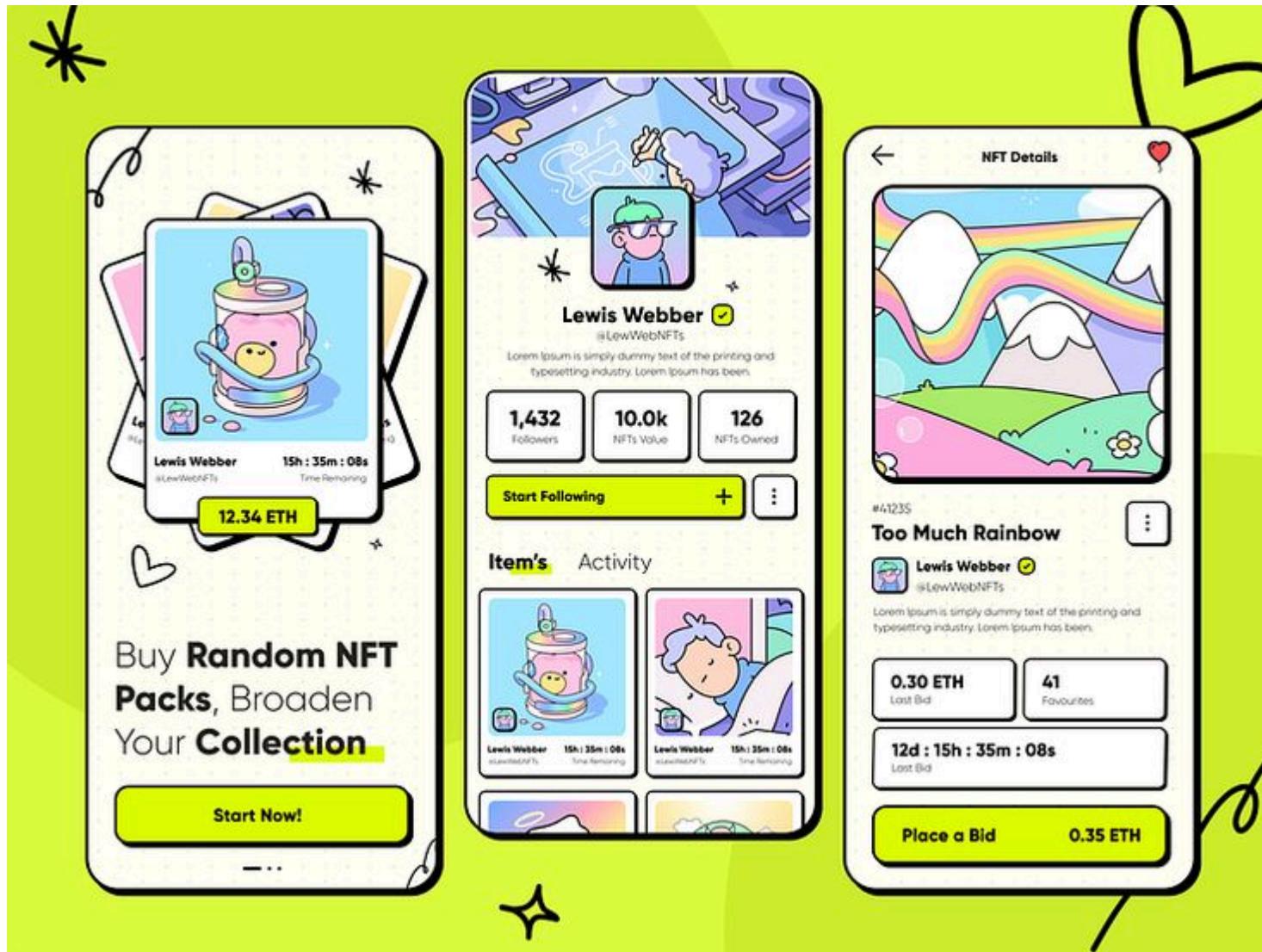


# Исследование пользователей:

Сбор и анализ данных о целевой аудитории (через интервью, опросы, анализ поведения).

- Target 1: Dmitri-1 want to see portfolio, and CV resume.
- Target 2: Andrei want: Access Levels, EdTech Elements for FUN
- Target 3: Dmitri-2 want colourful NFT inspirated dynamic design, creative typography and community features as much you can add \*(example: add to friend list, follow and e.t.c.)

Design Examples:



## Определение болей, потребностей и мотиваций пользователей.

Боли — это проблемы, трудности или источники разочарования, с которыми сталкиваются пользователи:

## **Функциональные боли:**

- Сложный процесс регистрации/авторизации
- Медленная загрузка страниц или приложения
- Трудности с поиском нужной информации

## **Эмоциональные боли:**

- Чувство растерянности в интерфейсе
- Беспокойство о безопасности личных данных
- Неудовлетворенность дизайном или эстетикой

## **Контекстуальные боли:**

- Недостаточная адаптация под мобильные устройства
- Проблемы с доступностью для людей с ограниченными возможностями
- Сложности использования в конкретных обстоятельствах (например, на ходу)

## **Мотивации пользователей**

Мотивации — это факторы, которые побуждают пользователей взаимодействовать с продуктом:

### **Практические мотивации:**

- Экономия времени или денег
- Получение полезной информации или знаний
- Решение конкретной проблемы

### **Социальные мотивации:**

- Поддержание связи с другими людьми
- Желание делиться мнениями или контентом
- Стремление к сотрудничеству или командной работе

### **Эмоциональные мотивации:**

- Поиск вдохновения
- Потребность в творческом самовыражении
- Стремление к ощущению достижения целей

### **Личностные мотивации:**

- Личностный рост и саморазвитие
- Автономность и контроль
- Любопытство и желание исследовать новое

---

## **Создание персон (User Personas):**

- Формирование детализированных портретов типичных пользователей.
- Документирование их целей, поведения, предпочтений.

## **Персона: Дмитрий (Продуктовый дизайнер, frontend-разработчик)**



## **Базовая информация**

- **Имя:** Дмитрий
- **Возраст:** 29 лет
- **Профессия:** Продуктовый дизайнер, frontend-разработчик
- **Семейное положение:** В отношениях
- **Локация:** Крупный технологический хаб

## Технический профиль

- **Технологическая грамотность:** Высокая
- **Используемые устройства:** MacBook Pro, iPad Pro с Apple Pencil, iPhone, дополнительный монитор
- **Ежедневное время в сети:** 9-10 часов
- **Любимые инструменты:** Figma, Sketch, Adobe Creative Suite, React, Next.js, современные CSS-фреймворки

## Боли (Pain Points)

- Разрыв между дизайном и реализацией (design-to-code gap)
- Трудности в согласовании дизайнерских решений с техническими ограничениями
- Сложность в коммуникации с разными стейкхолдерами проекта
- Необходимость постоянно следить за быстро меняющимися трендами
- Недостаток времени на изучение новых инструментов

## Потребности

- Бесшовная интеграция между дизайн-инструментами и средой разработки
- Возможность быстрого прототипирования и тестирования
- Доступ к качественным дизайн-системам и компонентам
- Инструменты для эффективной коллаборации с командой

## Мотивации

- Создание продуктов с выдающимся пользовательским опытом
- Стремление к инновациям в дизайне и технологиях
- Профессиональное признание в индустрии
- Баланс между эстетикой и функциональностью

## Цели

- **Основная цель:** Создание привлекательных и удобных пользовательских интерфейсов
- **Второстепенные цели:** Оптимизация рабочих процессов, внедрение передовых практик в дизайн и разработку

## Поведение

- Итеративный подход к дизайну и разработке
- Активное изучение пользовательского опыта и тестирование гипотез
- Внимание к деталям и микровзаимодействиям
- Тщательное документирование дизайн-решений

## Характеристики

- **Ценности:** Качество, инновации, пользовательский опыт, командная работа
- **Стиль работы:** Креативный, структурированный, ориентированный на детали
- **Отношение к технологиям:** Рассматривает технологии как инструмент для реализации дизайн-концепций

## Цитата

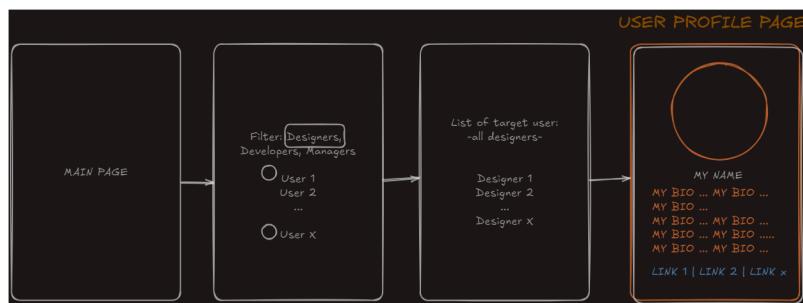
"Хороший дизайн неотделим от функциональности. Я стремлюсь создавать интерфейсы, которые не только красивы, но и решают реальные проблемы пользователей."

## Дизайн-рекомендации

- Создавать инструменты с гибкими возможностями кастомизации
- Обеспечить плавный переход между дизайном и кодом
- Предоставить доступ к библиотекам компонентов и дизайн-системам
- Реализовать функции для совместной работы и обмена идеями

### 3. Построение пользовательских сценариев и путешествий (User Journeys):

- Визуализация путей, по которым идут пользователи для достижения целей.
- Определение ключевых точек контакта, проблемных зон и возможностей для улучшения.



На этом изображении представлен пользовательский путь (user journey) от главной страницы до профиля конкретного пользователя. Вот описание этого процесса:

## Путь пользователя на изображении

### 1. Главная страница (MAIN PAGE)

- Начальная точка взаимодействия с системой
- Пользователь начинает путь с этого экрана

### 2. Страница фильтрации (Filter: Designers)

- Пользователь переходит к странице поиска с фильтром "Designers"
- Отображается список пользователей (User 1, User 2, ..., User X)
- Пользователь может выбрать конкретного человека из списка

### 3. Список целевых пользователей (List of target user: all designers)

- Показан отфильтрованный список всех дизайнеров
- Отображаются результаты: Designer 1, Designer 2, ..., Designer X
- Пользователь выбирает конкретного дизайнера из списка

### 4. Страница профиля пользователя (USER PROFILE PAGE)

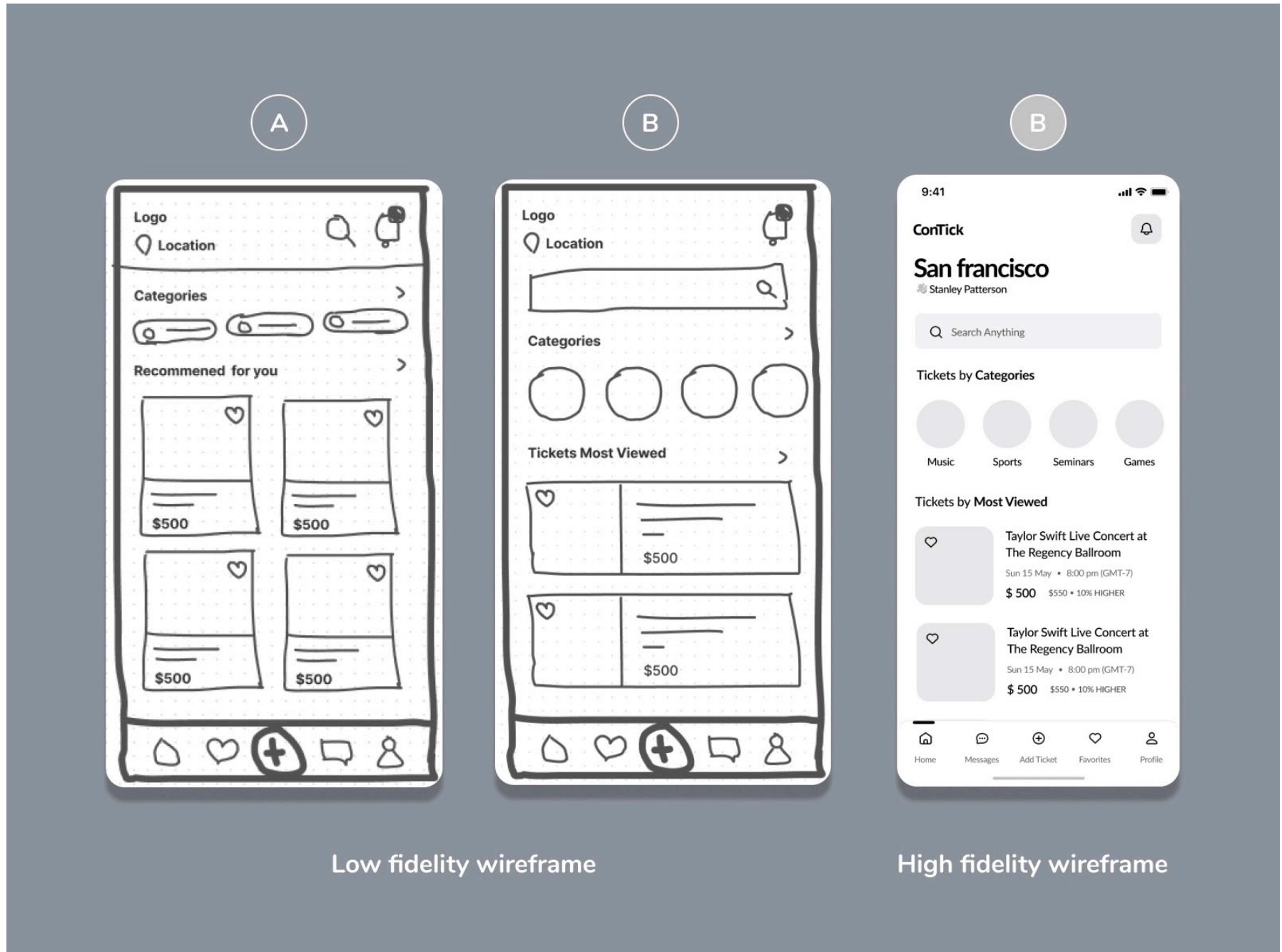
- Отображается персональная страница выбранного дизайнера
- Содержит:
  - Имя пользователя (MY NAME)
  - Аватар/фото профиля (круг в верхней части)
  - Биографическая информация или описание (MY BIO)
  - Несколько ссылок внизу (LINK 1 | LINK 2 | LINK X) для дополнительных действий или связанных ресурсов

Этот пользовательский сценарий демонстрирует типичный поток взаимодействия: от главной страницы через поиск с фильтрацией к списку результатов и, наконец, к детальному профилю конкретного пользователя. Такой подход обеспечивает логичный и последовательный путь поиска и доступа к информации о пользователях системы, в данном случае – дизайнерах.

## Разработка каркасов (Wireframes):

- Создание черновых макетов интерфейсов, показывающих расположение контента и элементов.
- Работа с low-fidelity и high-fidelity wireframes.

low-fidelity



high-fidelity

Изучение пользовательских потребностей на основе персон (как Дмитрий-1, Андрей и Дмитрий-2).

## Для Дмитрия-1 (Системный администратор)

### Основные потребности:

- Быстрый доступ к функциям без лишних кликов
- Минималистичный интерфейс без визуального шума
- Возможность настройки и оптимизации под себя
- Стабильность и предсказуемость работы инструментов

### Болевые точки, которые нужно учесть:

- Раздражение из-за перегруженных интерфейсов
- Недостаток времени на изучение сложных систем
- Потребность в эффективности и функциональности

#### Приоритеты при проектировании:

- Оптимизация скорости доступа к ключевым функциям
- Создание системы горячих клавиш и шорткатов
- Обеспечение стабильности и надежности интерфейса
- Минимализм и функциональность в дизайне

### Для Андрея (IT-студент, frontend-разработчик)

#### Основные потребности:

- Интуитивно понятный интерфейс с подсказками
- Доступ к обучающим материалам и примерам
- Возможность экспериментировать с новыми технологиями
- Интеграция с современными инструментами разработки

#### Болевые точки, которые нужно учесть:

- Недостаток опыта для работы со сложными интерфейсами
- Потребность в обратной связи при выполнении задач
- Желание быстро видеть результаты своих действий

#### Приоритеты при проектировании:

- Создание обучающих элементов и подсказок
- Разработка визуальной системы обратной связи
- Интеграция с современными инструментами и технологиями
- Баланс между простотой и функциональностью

#### Tip

Определение ключевых сценариев использования (например, путь от главной страницы до профиля пользователя). Формулирование информационной архитектуры и пользовательских потоков.

- **Дмитрий-1:** Предпочтет быстрые фильтры и минимум кликов для доступа к информации
- **Андрей:** Оценит наличие подсказок и дополнительной информации о дизайнерах

### Аналитический подход:

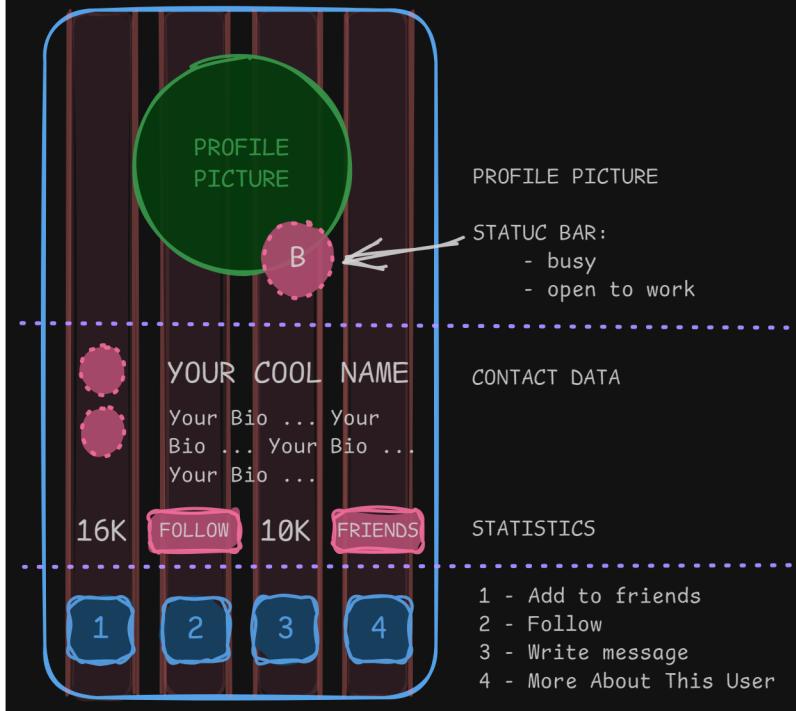
- Принятие решений на основе данных (метрики, А/В тесты, карты кликов).
- Участие в usability-тестах и анализ их результатов.

#### Структура данных пользовательского профиля:

- Идентификационная информация (имя, фото, контакты)
- Профессиональная информация (роль, опыт, навыки)
- Портфолио и работы
- Социальные связи и контакты
- Настройки приватности и видимости

## Процесс разработки каркасов (Wireframes)

Разработка каркасов позволяет визуализировать структуру интерфейса до создания детализированного дизайна.



### ⌚ Модель поведения Фогга

Как можно применить модель поведения Фогга (Мотивация, Возможность, Триггер) к дизайну карточки профиля:

## Мотивация (Заставить пользователя хотеть взаимодействовать)

- Отображайте общих друзей или интересы в блоке статистики
- Добавьте элементы социального доказательства (например, сколько людей подписаны на этого пользователя)
- Используйте более привлекательные визуальные элементы для области аватара
- Добавьте значки или достижения, чтобы вызывать стремление

## Возможность (Облегчить взаимодействие)

- Упростите размещение кнопок — кнопки можно заменить понятными иконками
- Убедитесь, что кнопки «FOLLOW» и «FRIENDS» легко нажимаются
- Сделайте индикатор статуса («занят», «открыт к работе») более понятным с первого взгляда
- Добавьте всплывающие подсказки для новых пользователей, объясняющие функции

## Триггеры (Побуждать к нужным действиям)

- Используйте визуальную иерархию, чтобы привлечь внимание к основным действиям (сделайте кнопку FOLLOW более заметной)
- Добавьте микроанимации, направляющие пользователей к ключевым действиям
- Используйте персонализированные подсказки, например, «Связаться с [ИМЯ]» вместо обычного «FOLLOW»
- Применяйте цветовую психологию, чтобы выделить кнопки действий (ваш текущий розовый цвет хорошо справляется)

### ⌚ CREATE Action Funnel

Рассматривая дизайн карточки профиля через призму модели действия CREATE Action Funnel от Стивена Вендела — конкретные способы реализации на каждом этапе, чтобы стимулировать вовлеченность и взаимодействие пользователей:

## CUE (Сигнал)

- Добавьте визуальные индикаторы, например, лёгкую пульсацию кнопки «FOLLOW» для новых профилей
- Используйте бейдж или точку-уведомление при появлении новой активности
- Применяйте контрастные цвета, чтобы выделить ключевые точки взаимодействия
- Добавьте метку «Новый пользователь» или «Рекомендуется», если профиль соответствует интересам пользователя

## REACTION (Реакция)

- Показывайте общих знакомых на видном месте (например, «3 общих друга»)
- Отображайте общие интересы или активность (например, «Тоже интересуется дизайном»)

- Добавьте индикаторы одобрения (например, положительные отзывы или рекомендации от других пользователей)
- Покажите превью последних действий, чтобы заинтересовать («Опубликовал 3 новых дизайна сегодня»)

## EVALUATION (Оценка)

- Отображайте понятные метрики ценности (ваши 16K подписчиков и 10K друзей уже отлично справляются с этим)
- Добавьте индикаторы репутации (бейджи подтверждения, уровни экспертизы)
- Покажите показатели вовлечённости или скорость ответа («Отвечает в течение 24 часов»)
- Подчеркните уникальные черты профиля («Топ-участник сообщества Дизайна»)

## ABILITY (Возможность)

- Упростите взаимодействие — возможно, стоит объединить кнопки в более понятные действия
- Добавьте всплывающие подсказки для сложных функций
- Сделайте кнопки FOLLOW/FRIENDS более заметными и поясните, что произойдёт после нажатия
- Предложите варианты взаимодействия в один клик, избегая многошаговых процессов

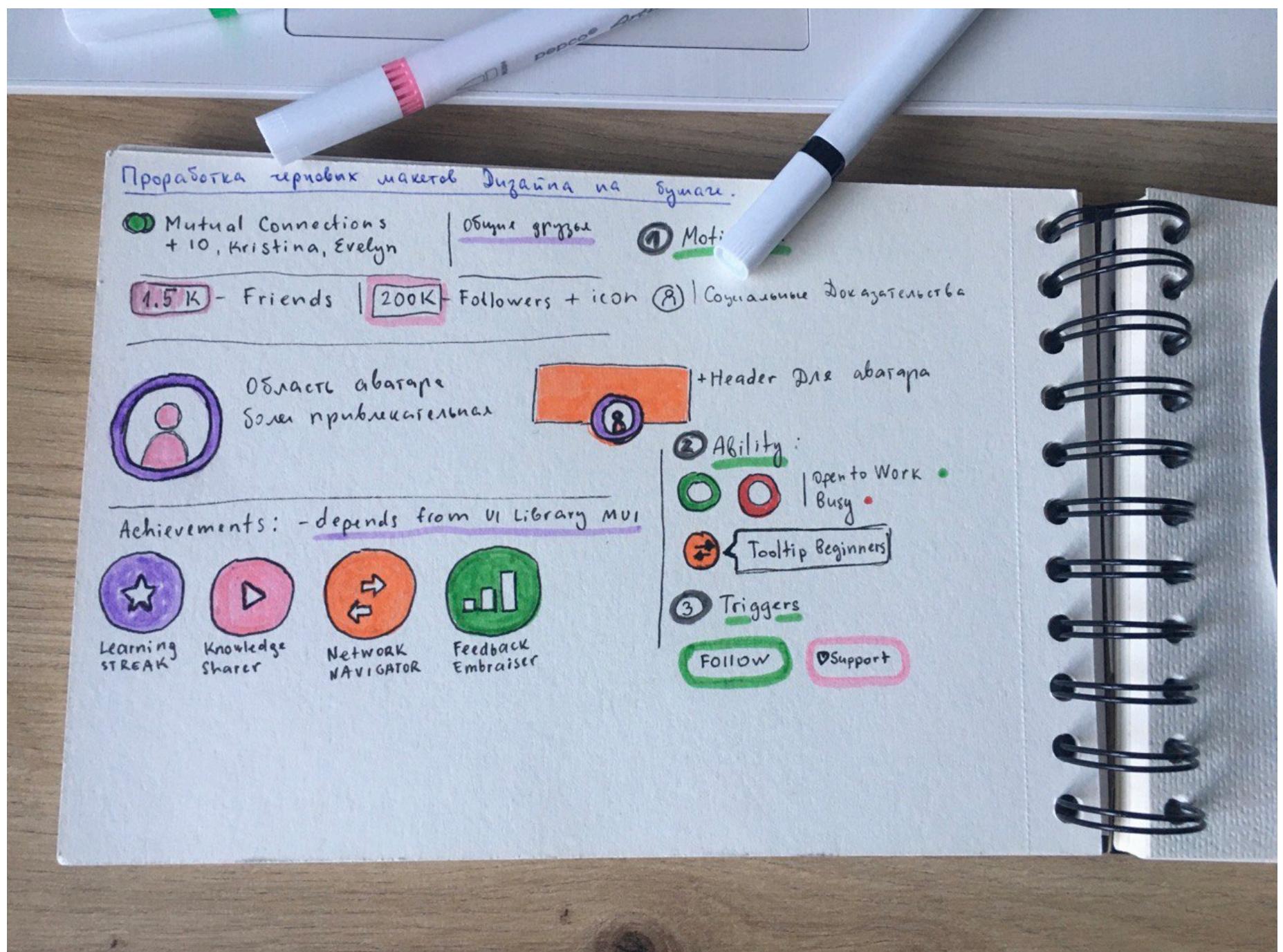
## TIMING (Время)

- Сделайте текущий статус пользователя более наглядным («занят» / «открыт к работе» — хороший старт, но можно усилить визуально)
- Покажите часовой пояс или шаблоны активности («Наиболее активен по вечерам по EST»)
- Укажите, онлайн ли пользователь или был ли недавно активен
- Отображайте действия, соответствующие стадии отношений (новый контакт vs. давно знакомый)

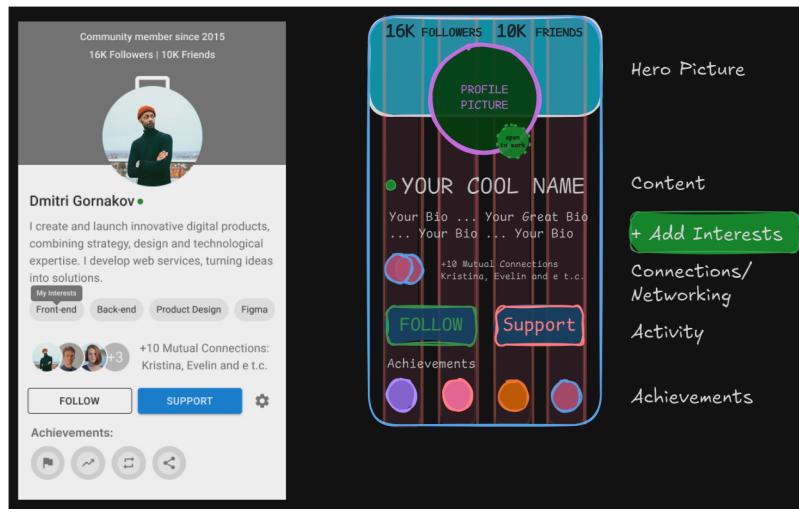
## EXECUTION (Реализация)

- Показывайте мгновенную обратную связь после действия (анимация, сообщение с подтверждением)
- Добавьте индикаторы прогресса для многошаговых процессов
- Предлагайте чёткие следующие шаги после подписки («Теперь посмотрите его последние работы»)
- Включите «состояния успеха», которые подтверждают ценность совершенного действия

## Components development:



**Low-fidelity wireframe**



## High-fidelity wireframe



### Dmitri Gornakov •

I create and launch innovative digital products, combining strategy, design and technological expertise. I develop web services, turning ideas into solutions.

My Interests  
Front-end Back-end Product Design Figma

+10 Mutual Connections:  
Kristina, Evelin and e t.c.

FOLLOW

SUPPORT



### Achievements:



### Особенности:

**UX LEAD** - Сфокусирован на логике взаимодействия, простоте использования и решении задач пользователя. Часто выступает посредником между бизнесом и дизайнерами/разработчиками.

## Дизайнер пользовательского интерфейса (UI Designer)

### Ключевые задачи:

#### 1. Создание визуальной системы:

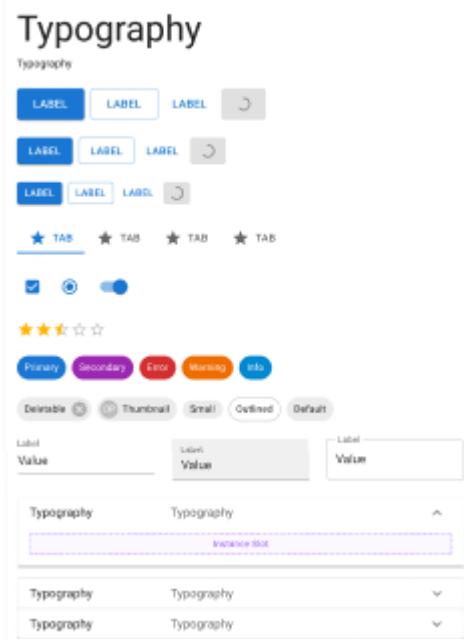
- Разработка гайдлайна (цвета, шрифты, отступы, сетки, визуальные принципы).

- Обеспечение единства визуального языка по всему продукту.

The image shows two side-by-side screenshots of a design system's interface. The left screenshot displays a 'Typography' section with a table listing various font styles (h1 to body2) with their corresponding font sizes and samples. The right screenshot shows a 'Colors' section with tables for 'Text' and 'Primary' and 'Secondary' color palettes, each with color swatches and descriptions.

## 2. Проектирование компонентов UI:

- Кнопки, поля ввода, карточки, модальные окна, навигационные элементы и др.
- Использование дизайн-систем и библиотек компонентов (например, Figma + Design System).

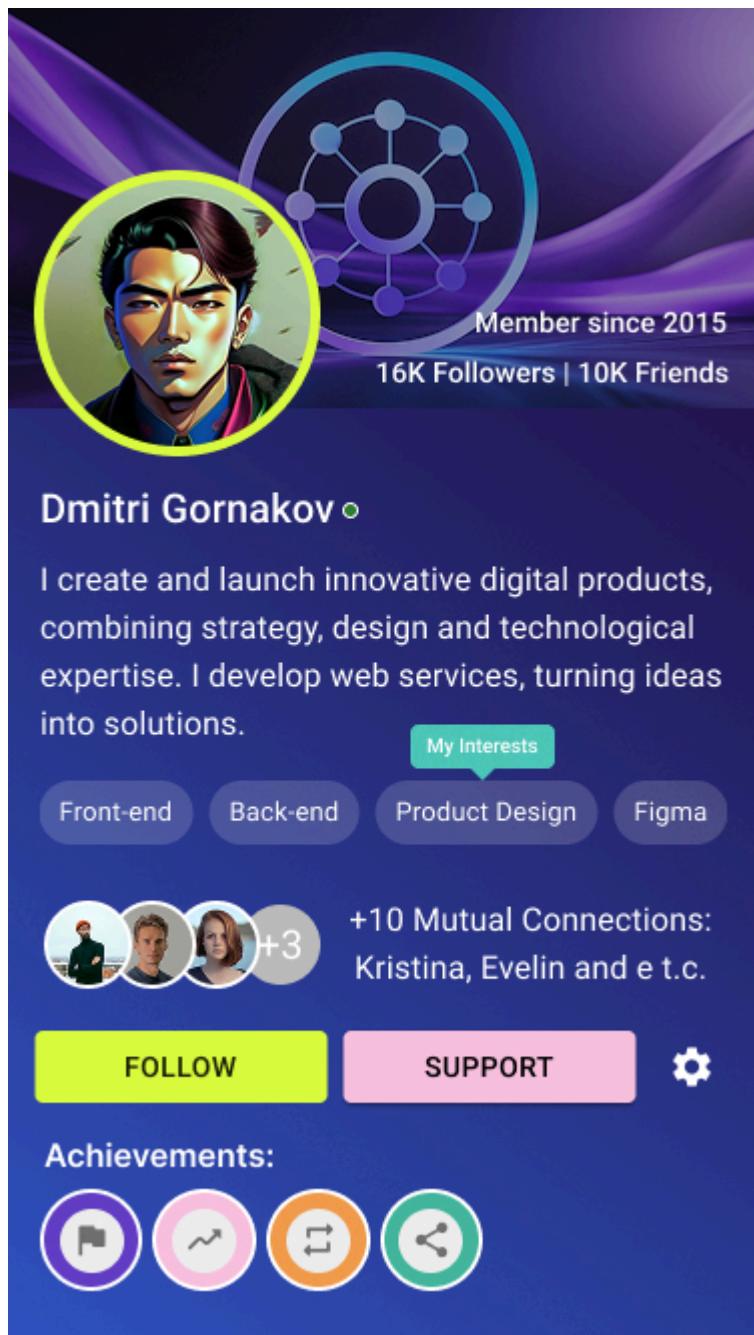


### Соответствие для разных персон

- Для Дмитрия-1: Функциональные, четкие компоненты с минимумом визуального шума
- Для Андрея: Интуитивные компоненты с визуальными подсказками
- Для Дмитрия-2: Эстетически привлекательные компоненты с вниманием к деталям

## 3. Разработка финальных макетов (Hi-fi Mockups):

- Превращение wireframes в реалистичные, визуально завершённые страницы.
- Работа с состояниями интерфейса (hover, active, disabled и др.).



#### Расширение визуальной системы:

##### 1. Иконография

- Разработка консistentного стиля иконок
- Определение размеров и выравнивания иконок
- Создание библиотеки иконок как компонентов

##### 2. Иллюстрации

- Определение стиля иллюстраций
- Примеры и рекомендации по использованию
- Готовые компоненты или шаблоны для иллюстраций

##### 4. Совместная работа с разработчиками:

- Подготовка и экспорт графических элементов.
- Передача макетов с учетом технических ограничений.
- Проверка соответствия реализованного дизайна макетам (UI QA).

#### Особенности:

**UI Designer** Имеет чувство эстетики, внимателен к мельчайшим деталям, ориентирован на визуальную привлекательность и интуитивную понятность интерфейса.

#### Design Process:

LOW-FIDELITY Wireframe > HIGH-FIDELITY Wireframe > Hi Fi Mockup

