



Дизайнер +  
разработчик =  
BFF





# Олеся Гумененко

## Product design team lead

Руководжу группой продуктовых дизайнеров в Авито Недвижимости. В дизайне 17+ лет, последние 4 года — тимлид.

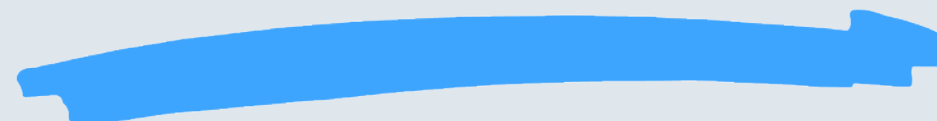
Убеждена — разработчик и продакт-менеджер — лучшие друзья дизайнера. Знаю 126 инженеров и 38 продакт-менеджеров\*

Мне можно писать в tg: @olesya\_des



\*с учетом подписок в соцсетях

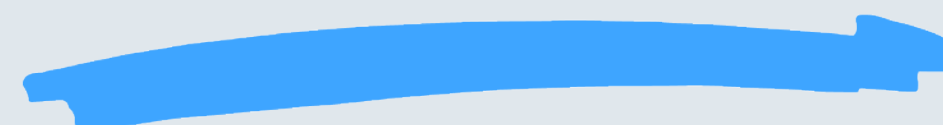
Дизайнер  
+  
разработчик  
=  
BFF



# Best Friends Forever?

# Best Friends Forever Backend For Frontend?

Best Friends Forever  
Backend For Frontend  
**Build Fun Future!**





# Как построить классную совместную работу

- какие есть боли в продуктовых командах
- что лежит в основе эффективной работы
- зачем и как уменьшать страдания в работе и увеличивать счастье в команде



**Счастливые** сотрудники  
работают на **13%**  
**продуктивнее**



# Позитивный замкнутый круг

**Мы хорошо делаем то, что нам нравится. В таком случае мы работаем с особой энергией, мощным ресурсом. Получаешь удовольствие от работы — работаешь усерднее — получаешь ещё больше удовольствия от работы.**

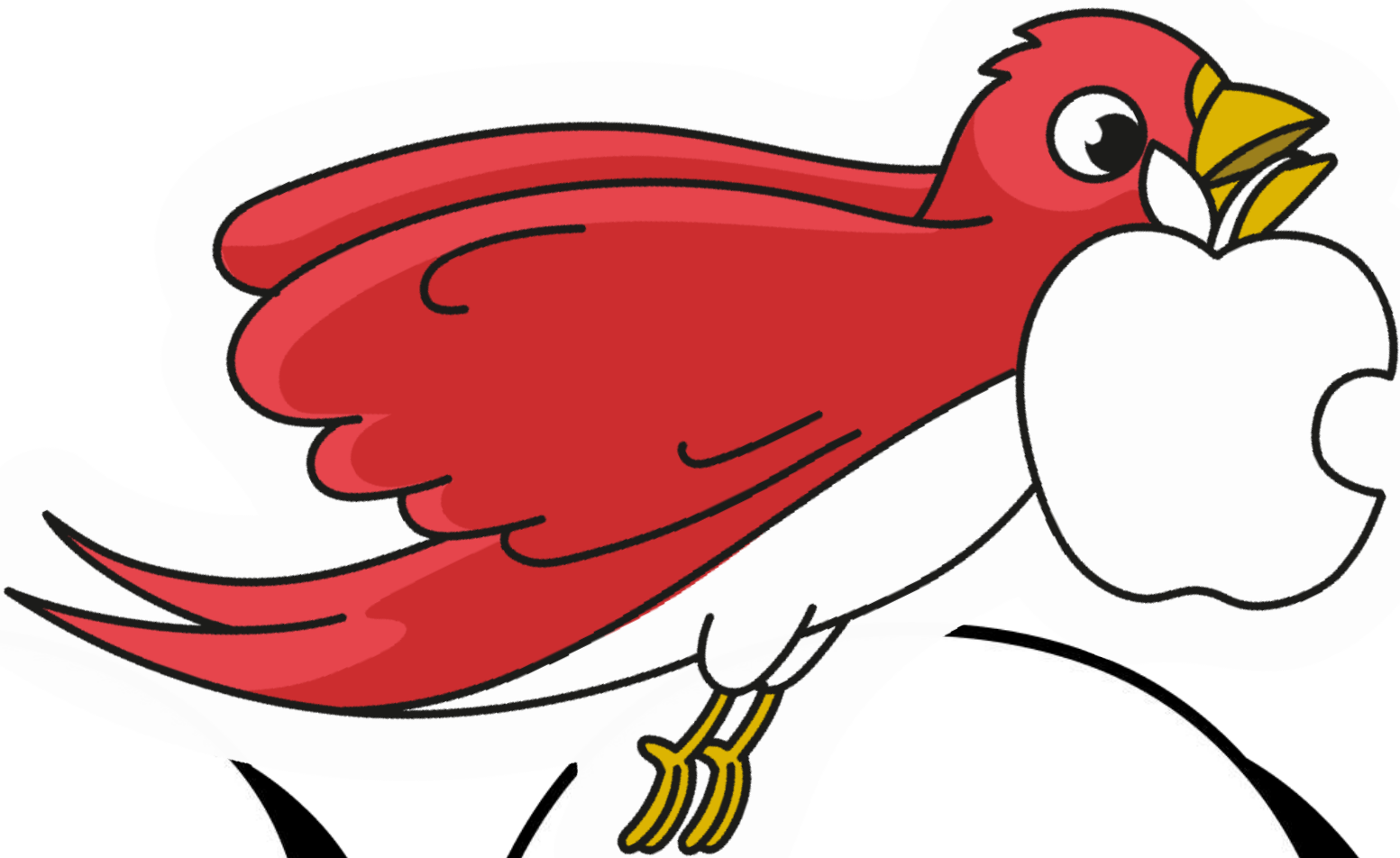
\$7 800 000 000 000 000

**упущенная** выгода мировой экономики  
из-за «**несчастья**» сотрудников



3

120



раз можно купить самую  
дорогую компанию

**Кто абсолютно счастлив  
на работе?**



**Я знаю,<sup>\*</sup>  
от чего вы страдаете**

**\*скорее всего**

# Как дизайнер, я привыкла думать о болях пользователей

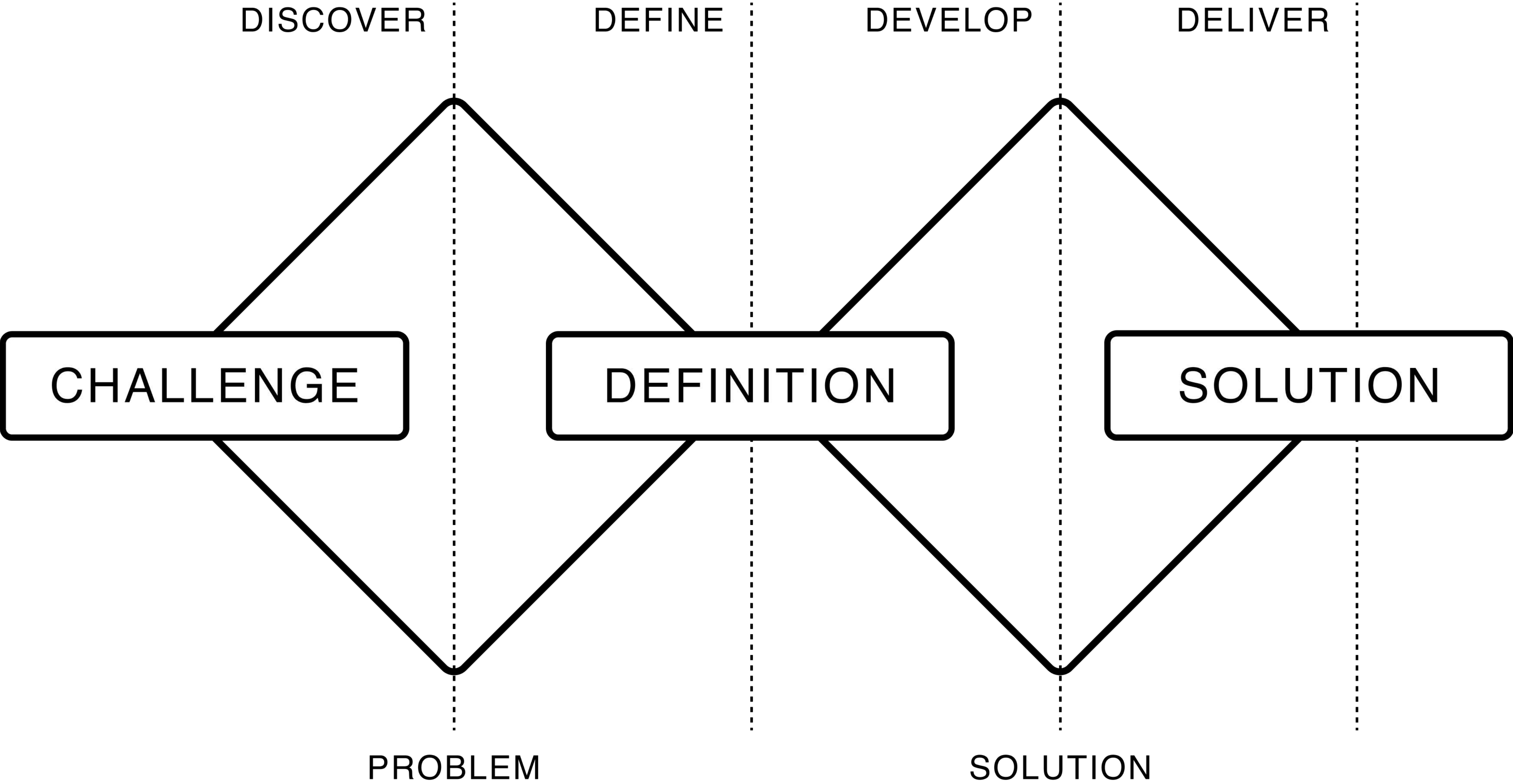
**Как личность,  
я хочу чтобы НИКТО  
не страдал\***

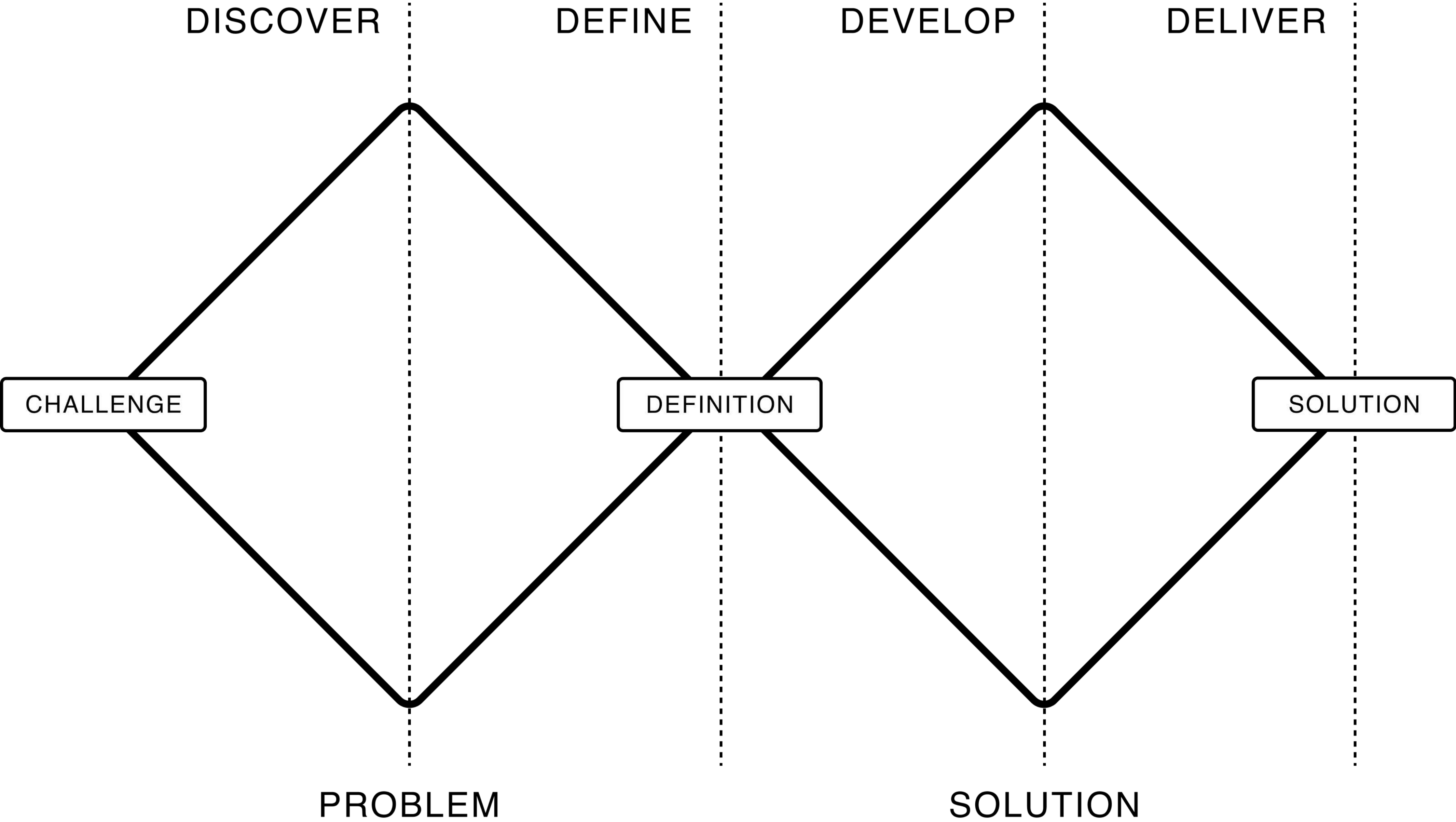
**\*или хотя бы поменьше**

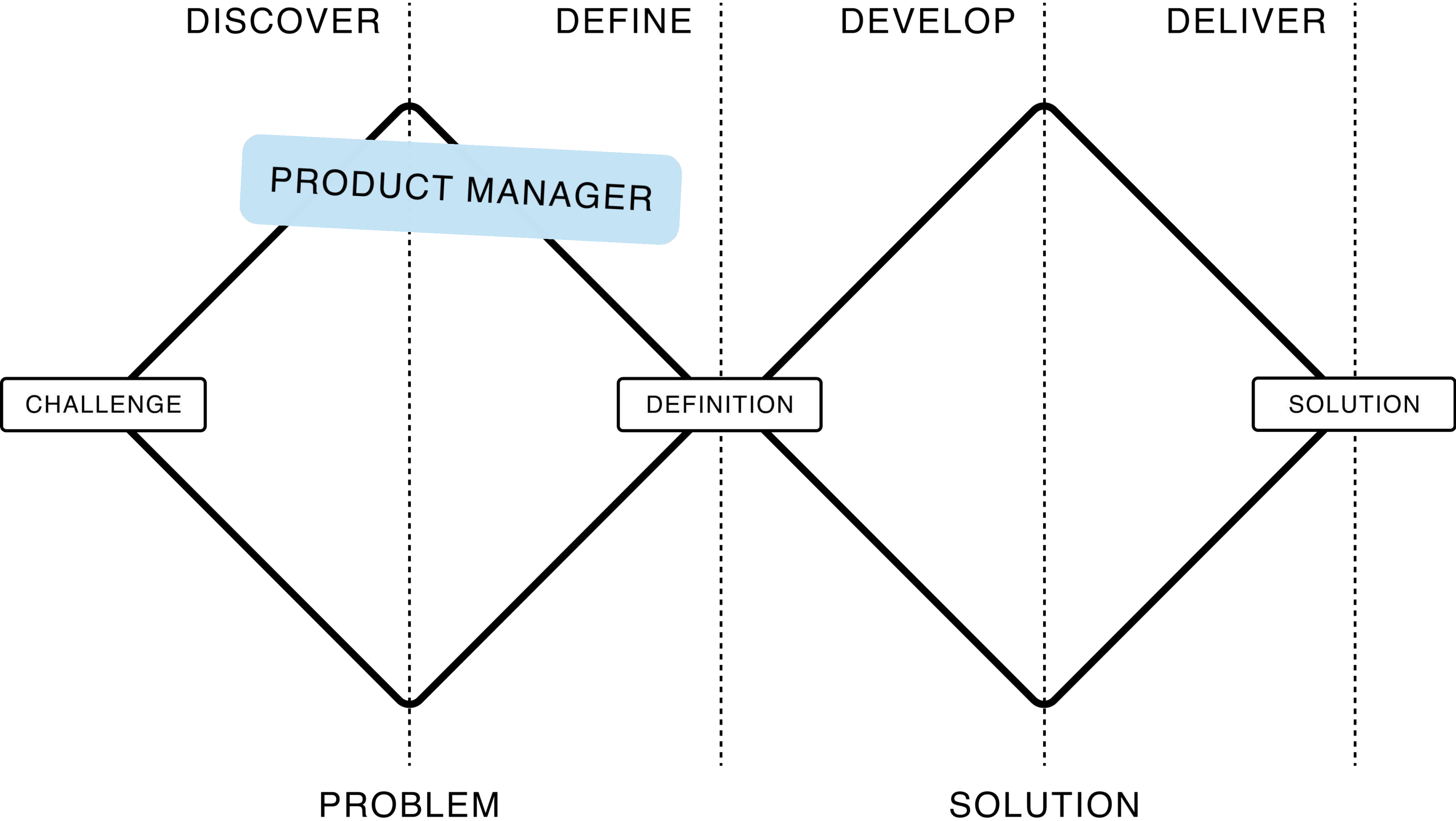
# Как дизайн-тимлид, знаю боли всех

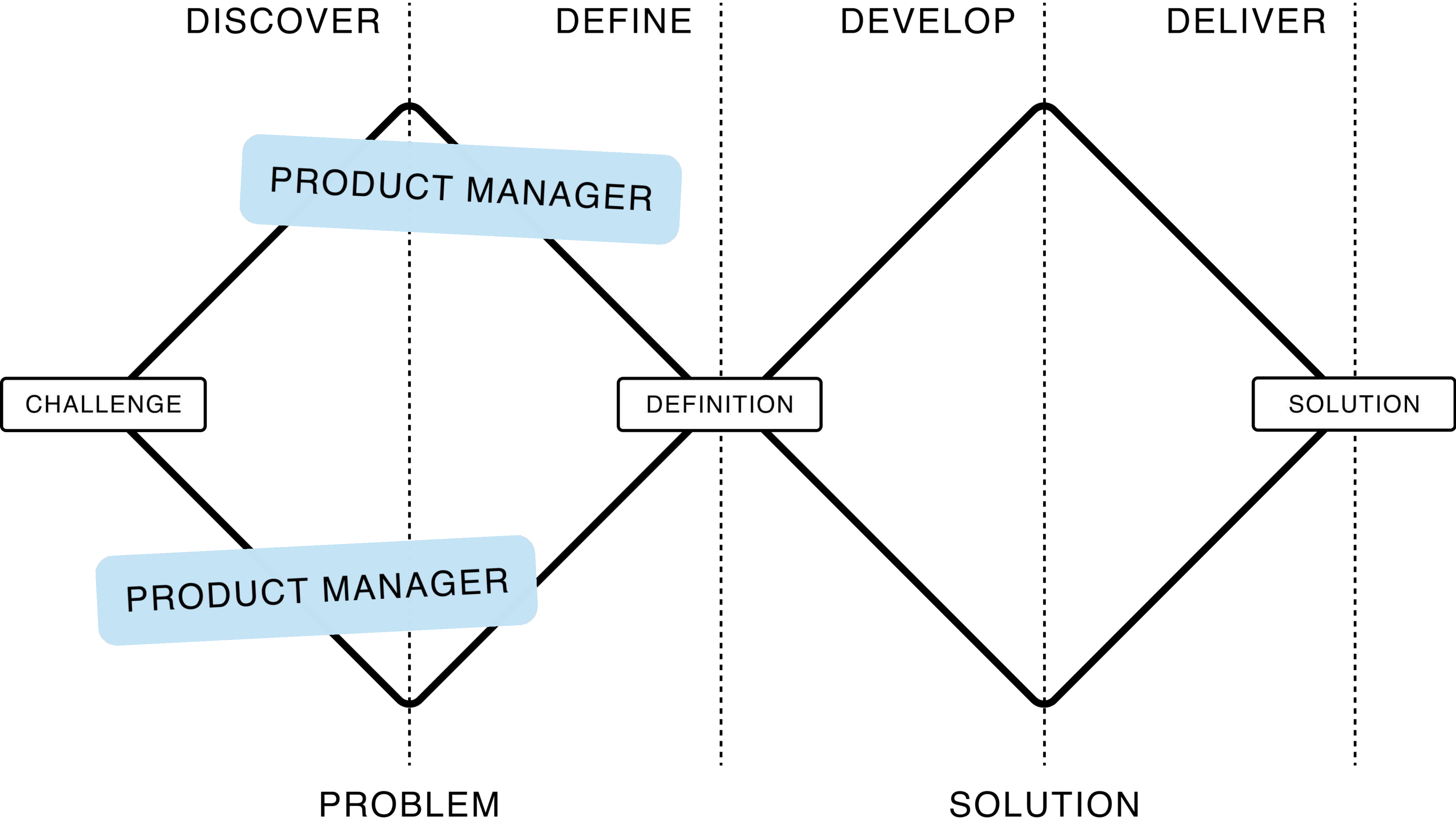
# Поговорим про продуктовую команду

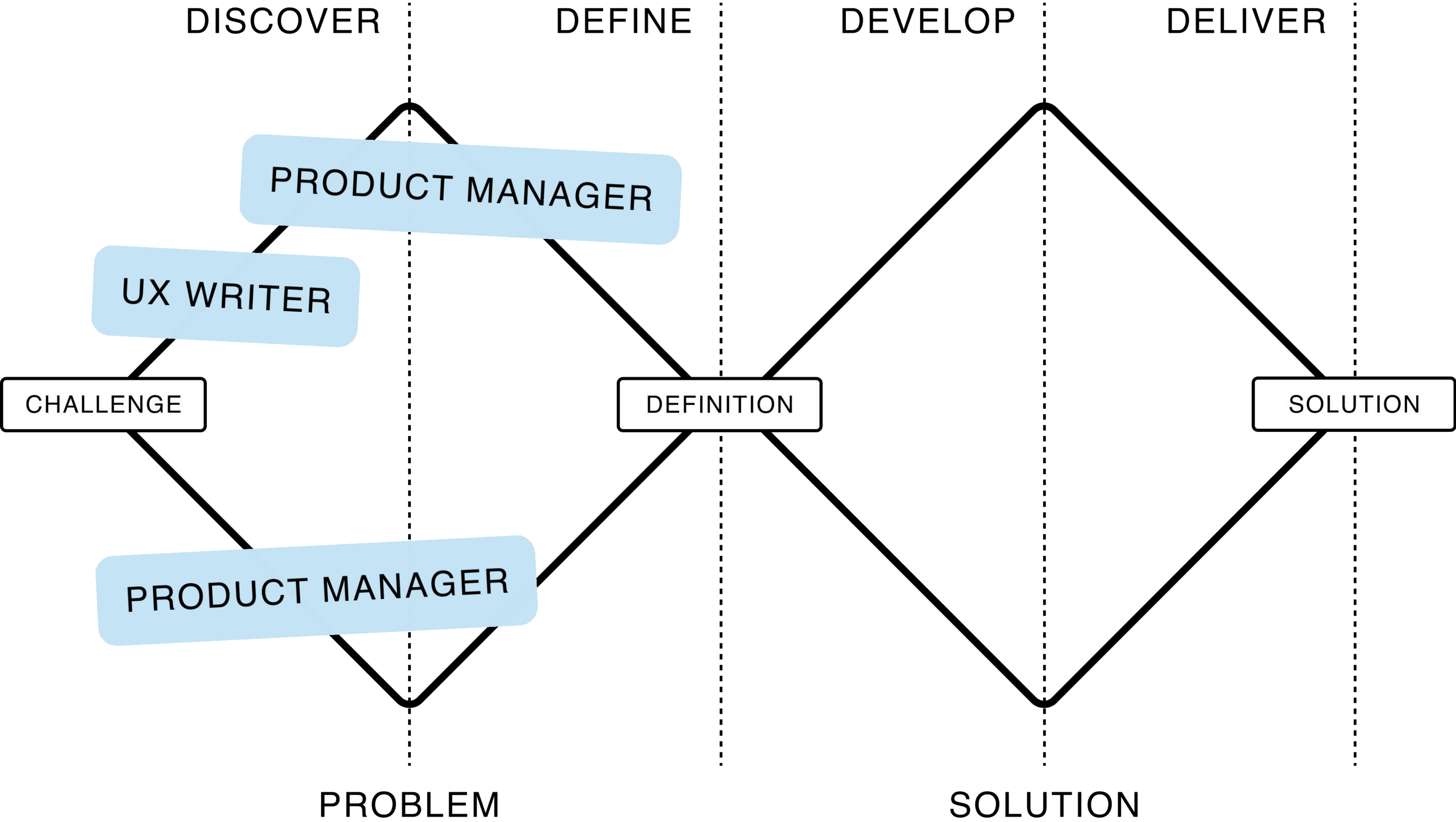




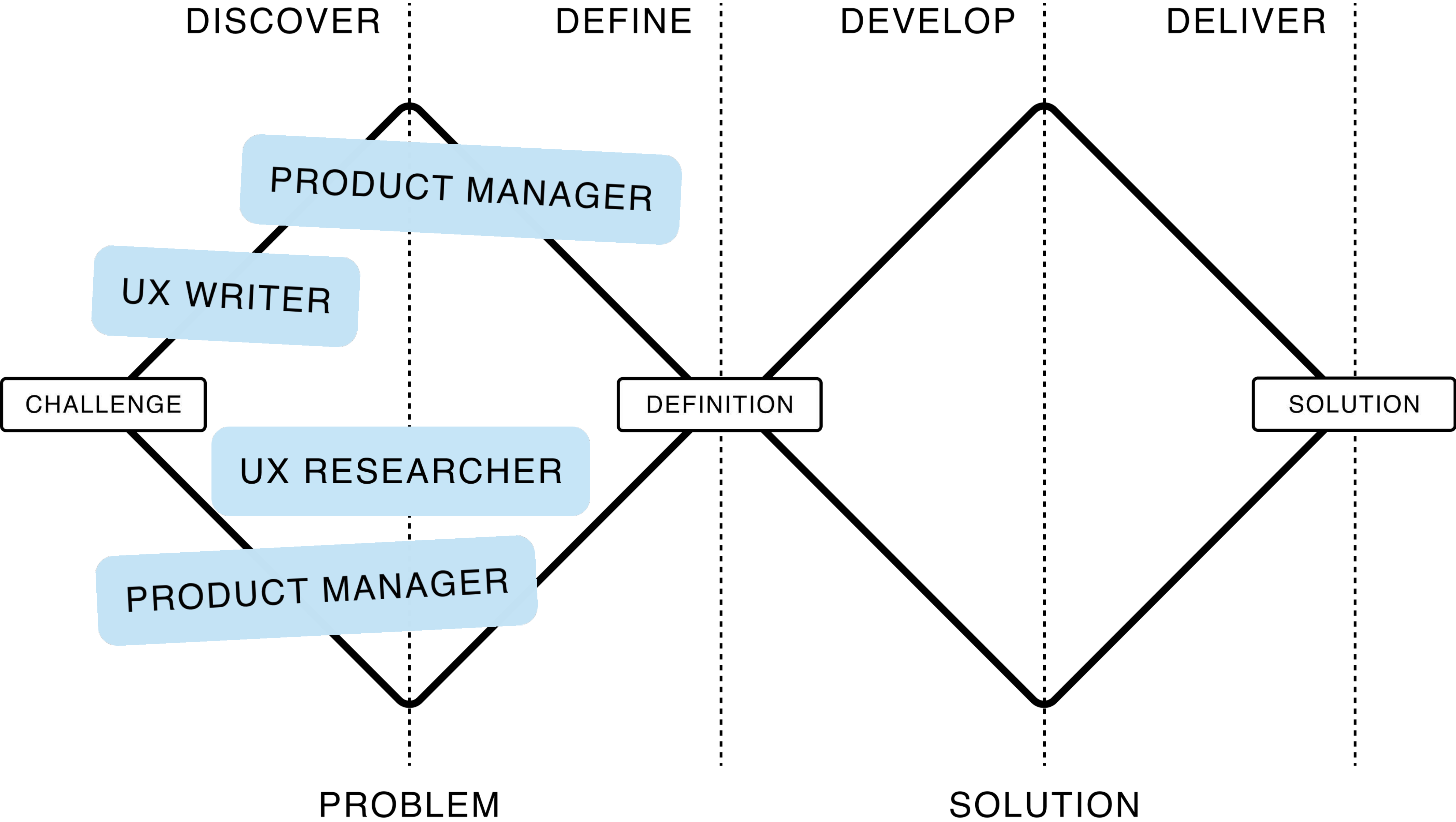


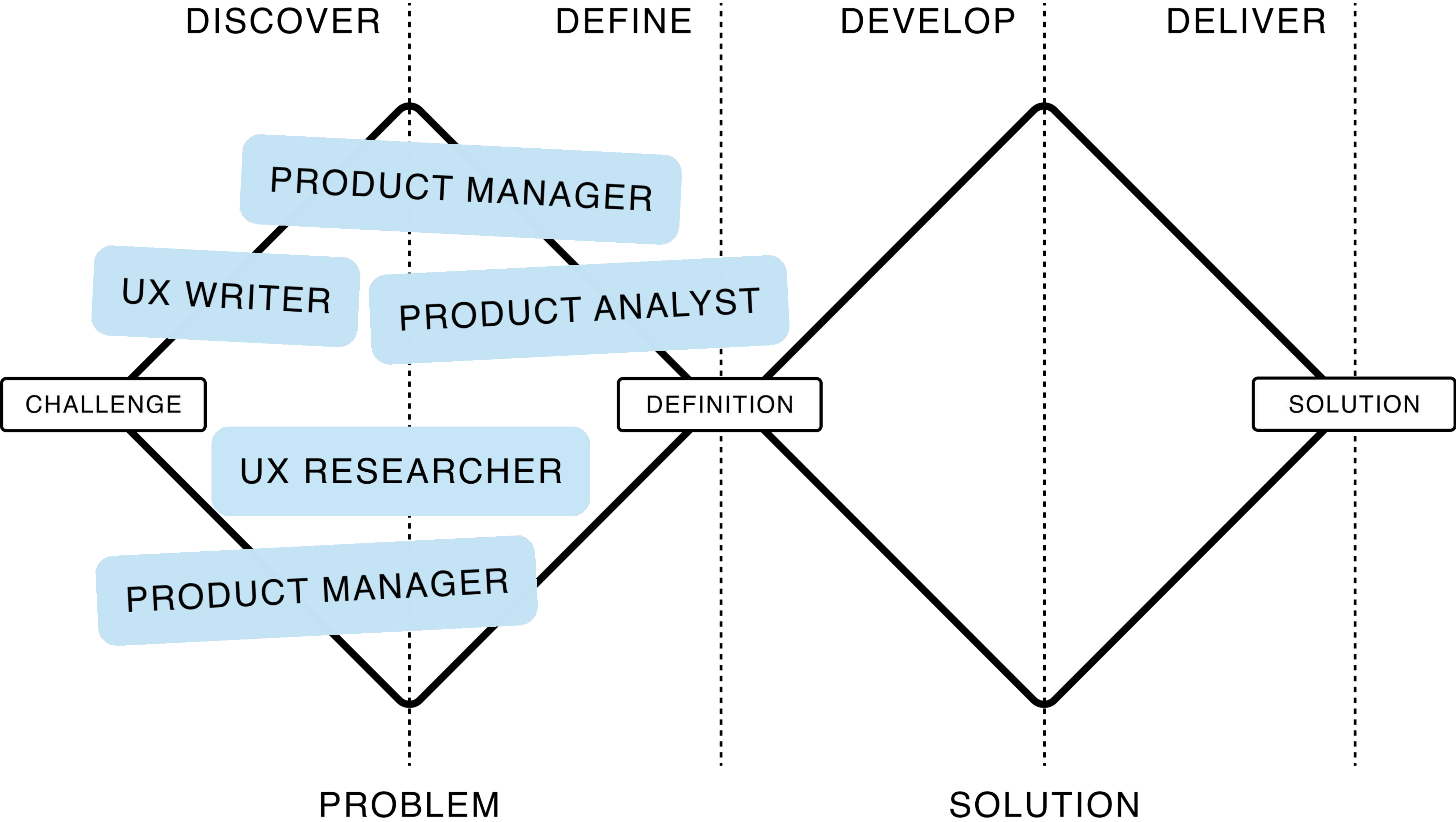


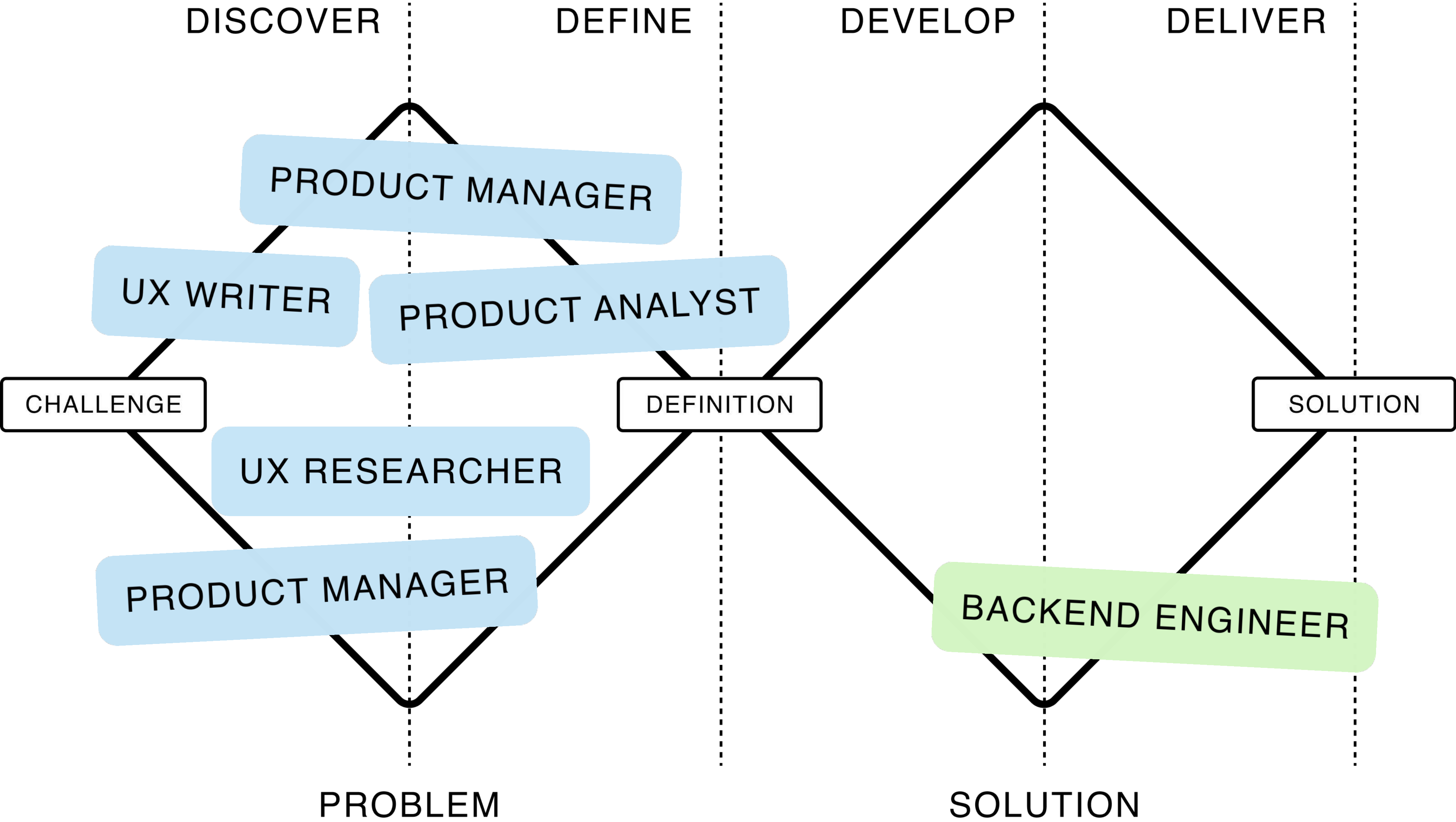


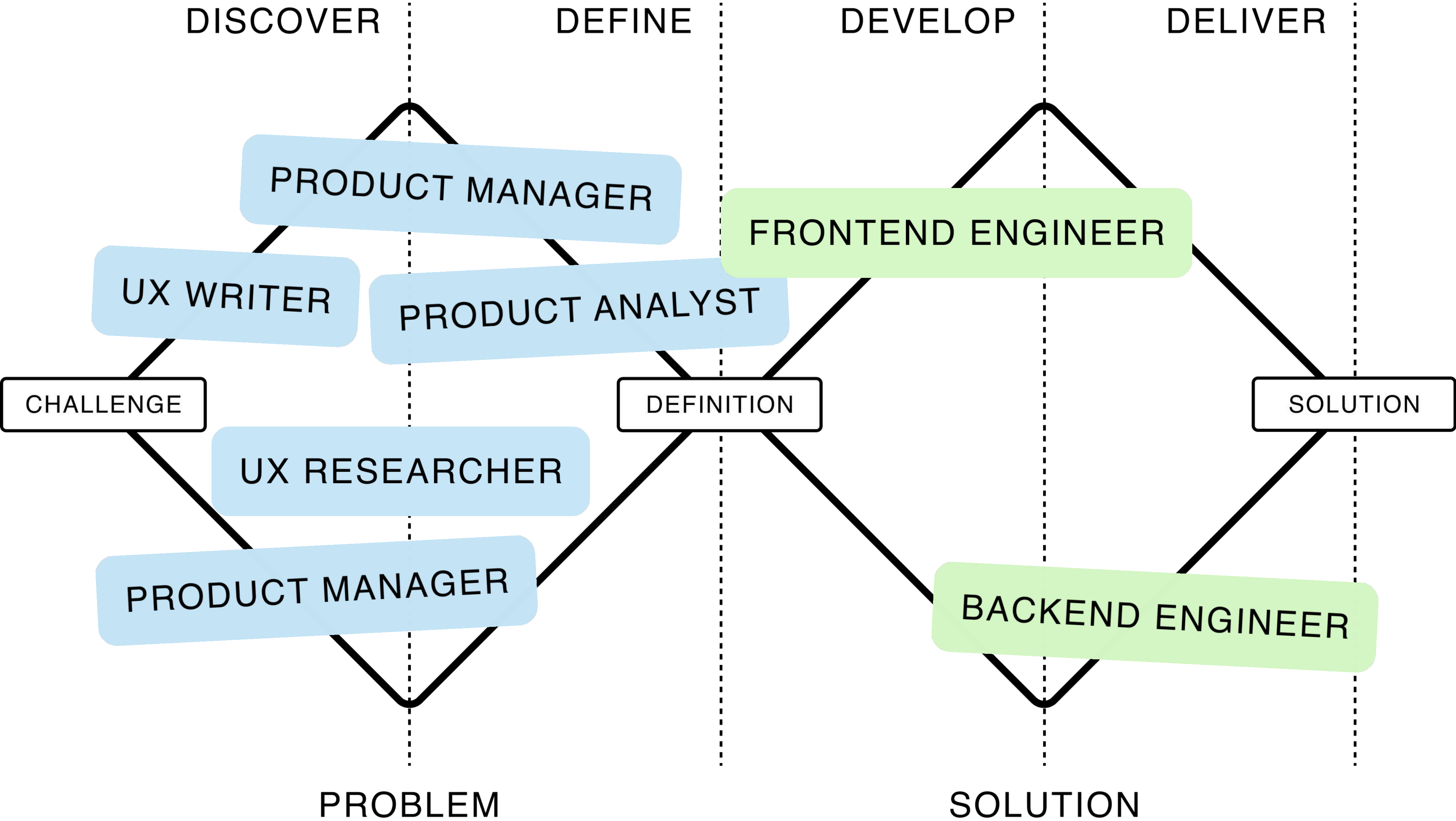


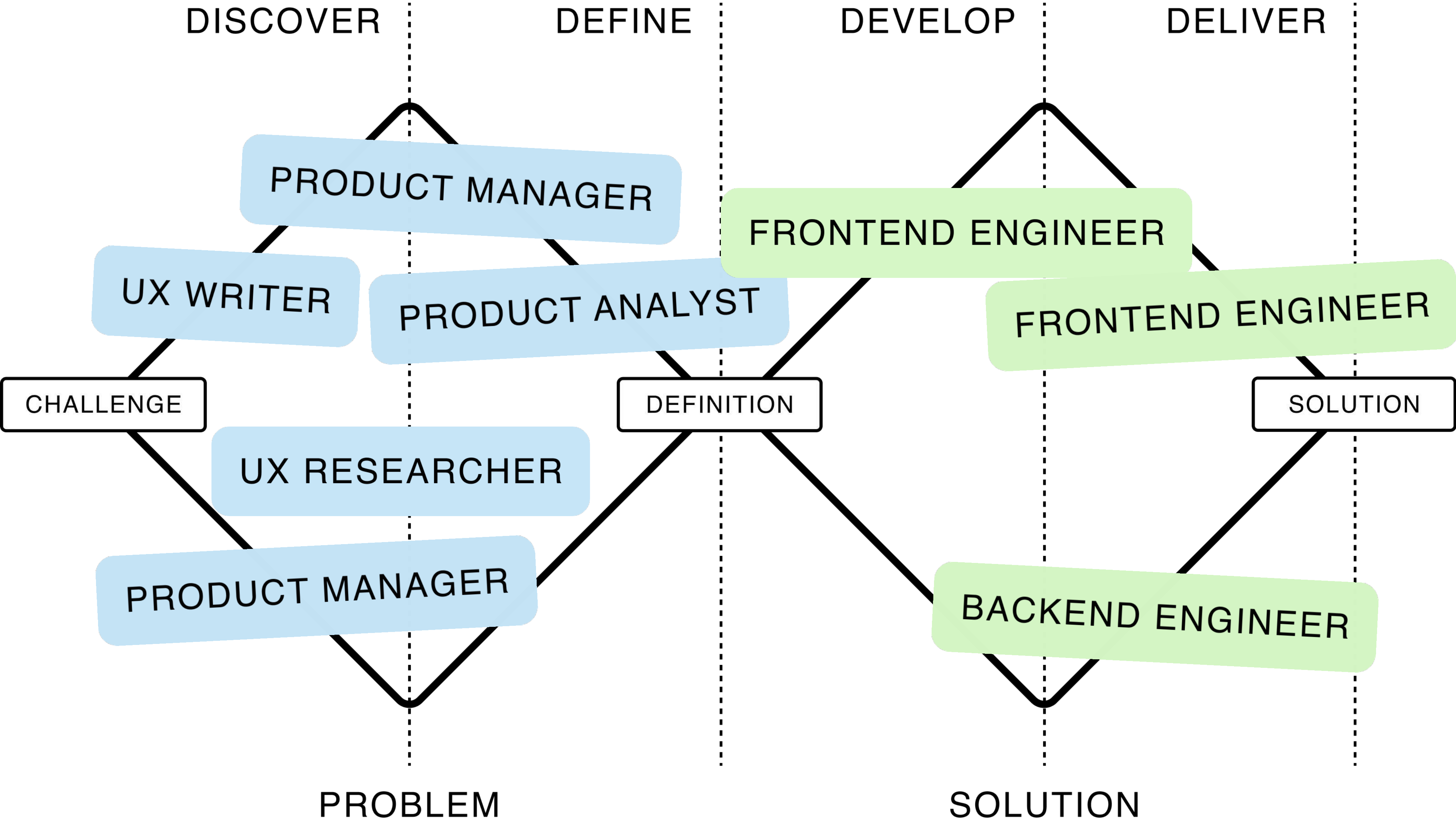




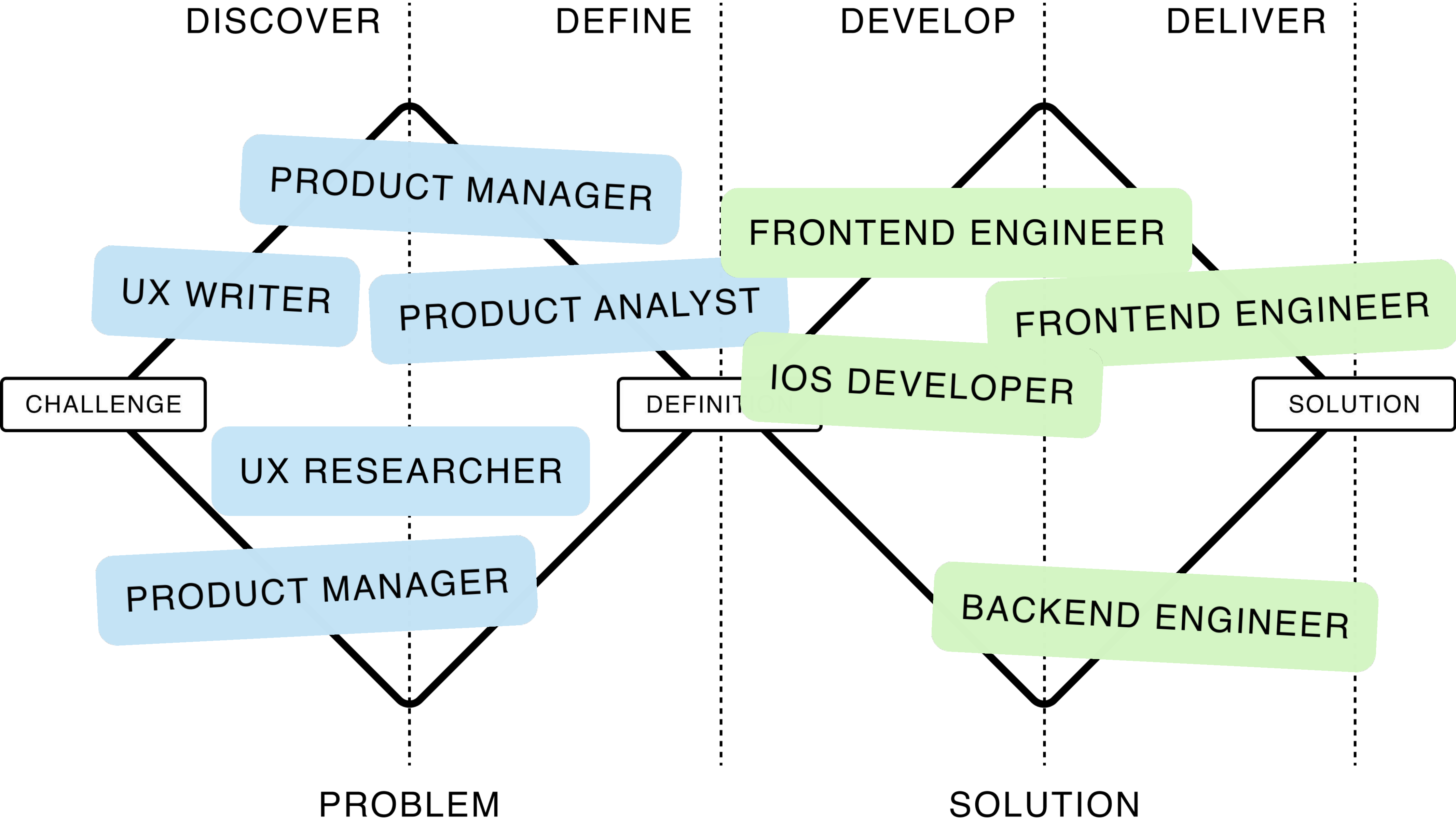


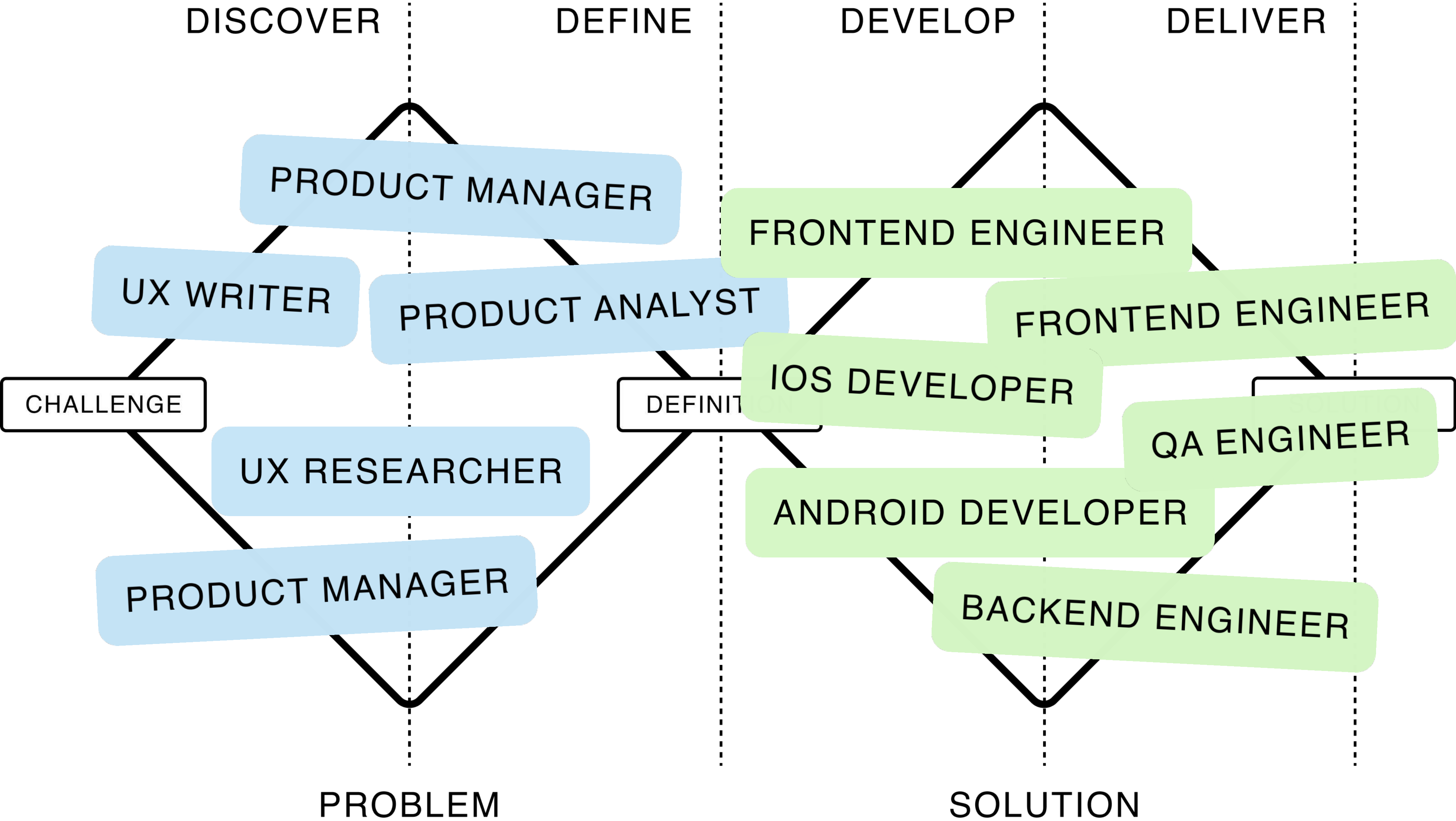


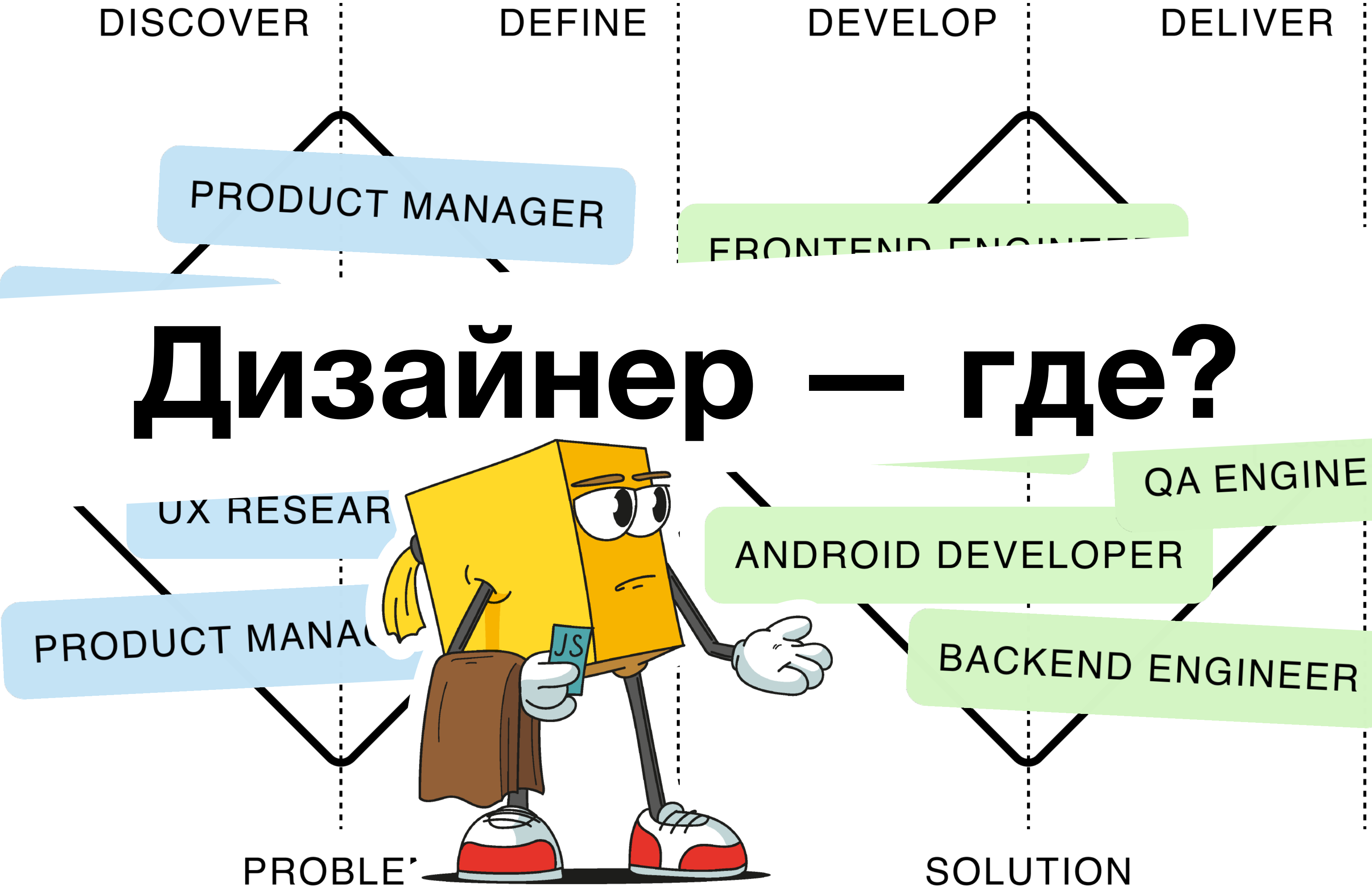


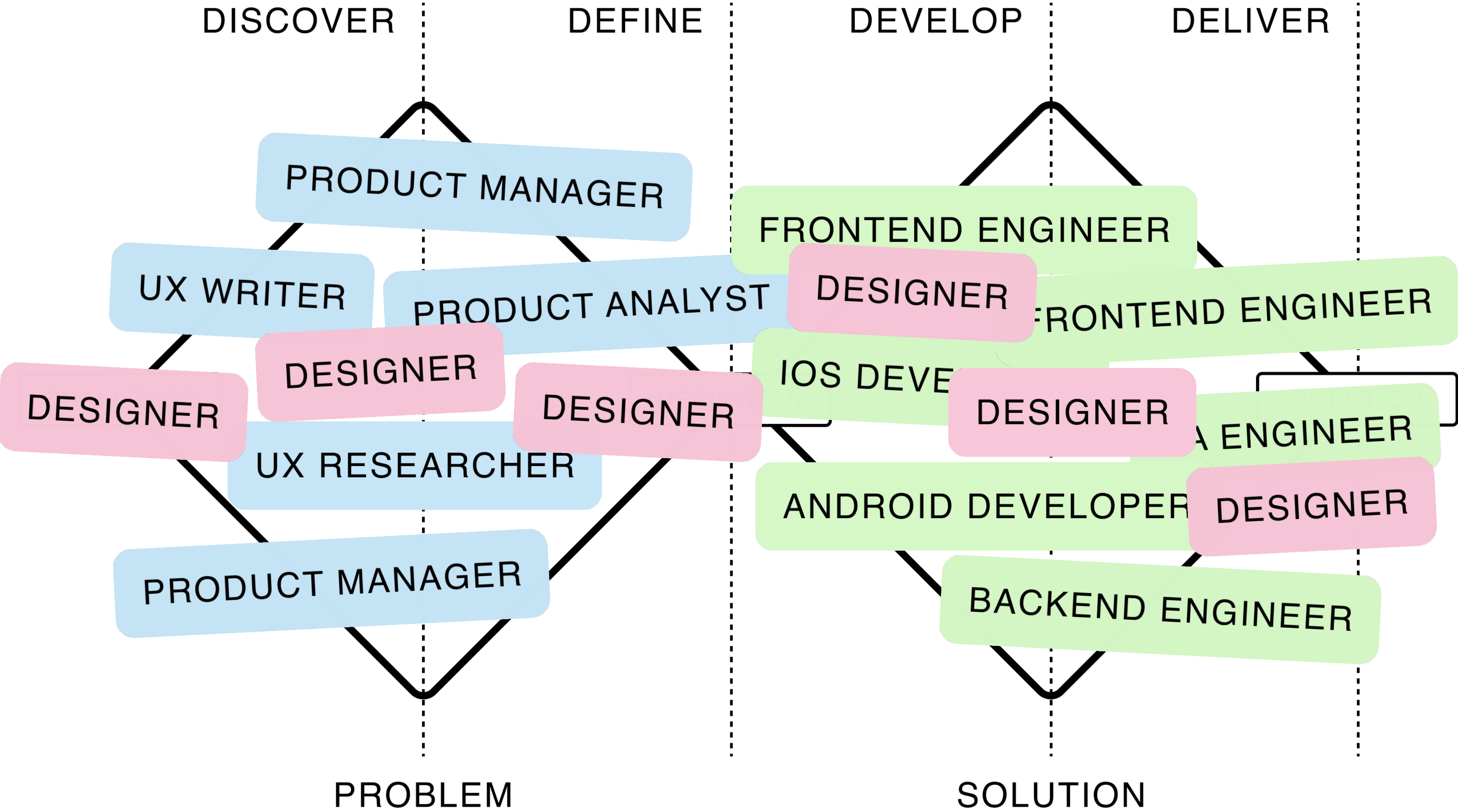








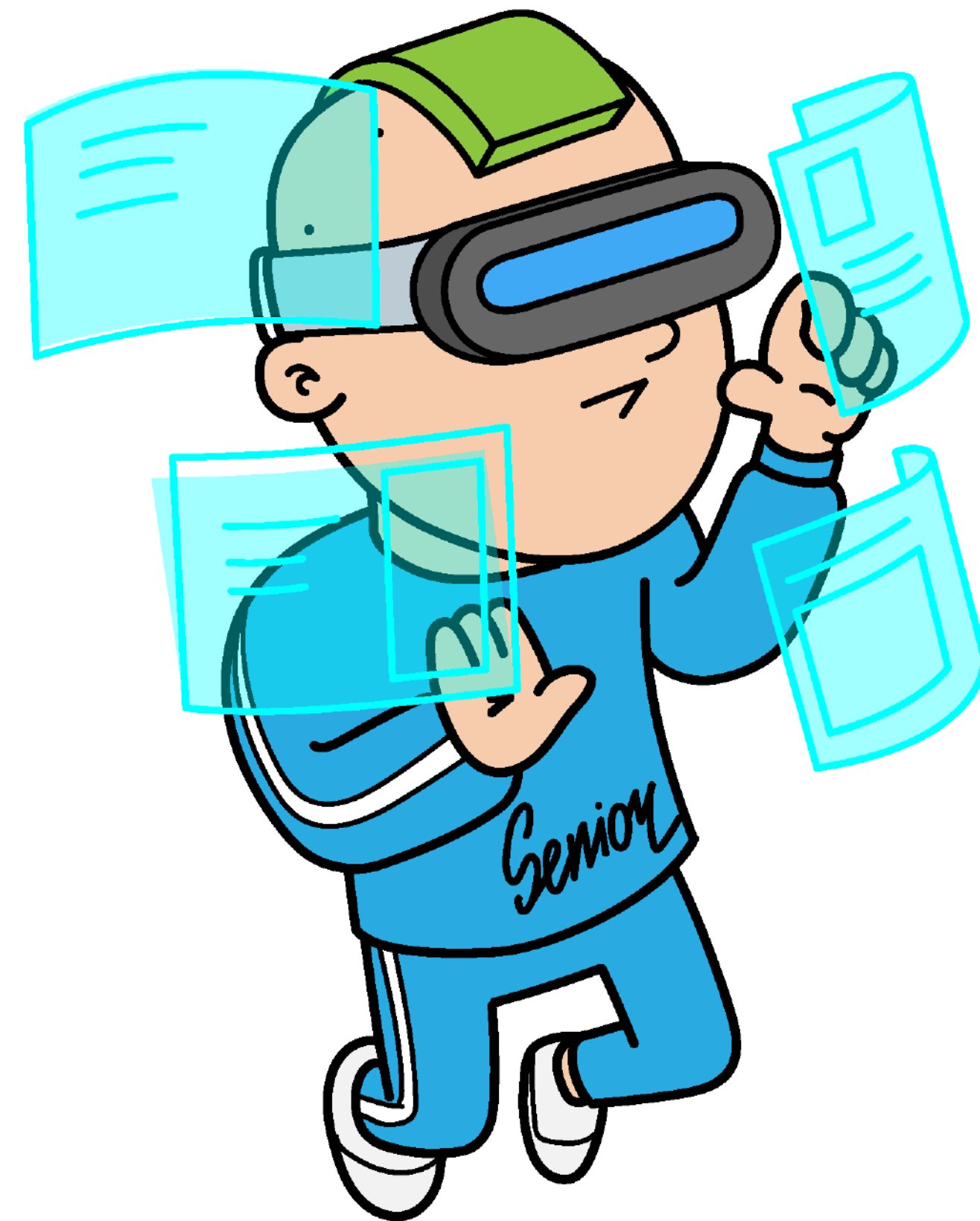






# Продуктовая команда — это система

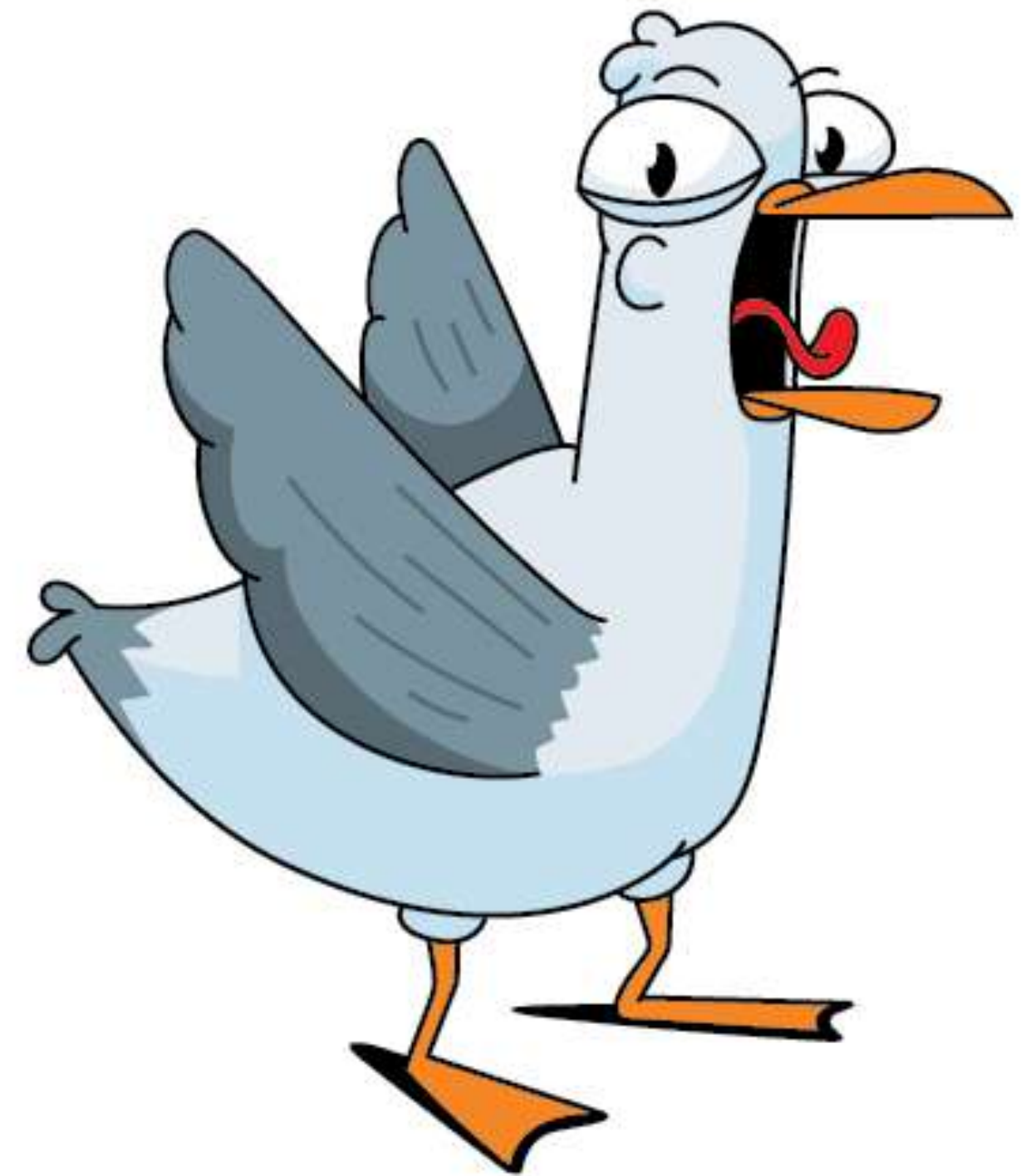
Её работа определяется  
отношениями между  
элементами.



# Система состоит из людей

# ...а людям свойственно страдать

**Страдания порождаются  
желаниями.**





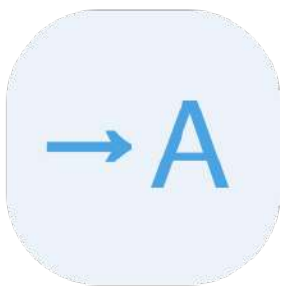
# Я провела исследование

**Гипотеза — страдания  
зависят от роли и функции.**





# Мой любимый продакт





PRODUCT MANAGER

PRODUCT ANALYST

UX WRITER

FRONTEND ENGINEER

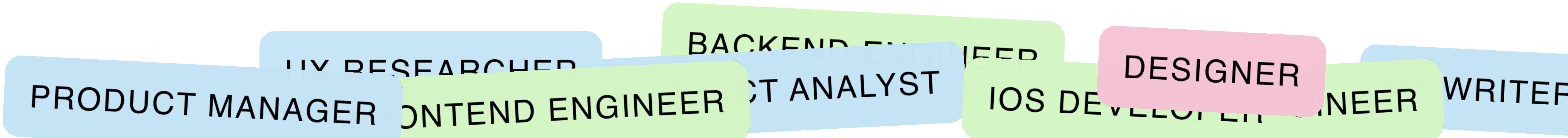
IOS DEVELOPER

UX RESEARCHER

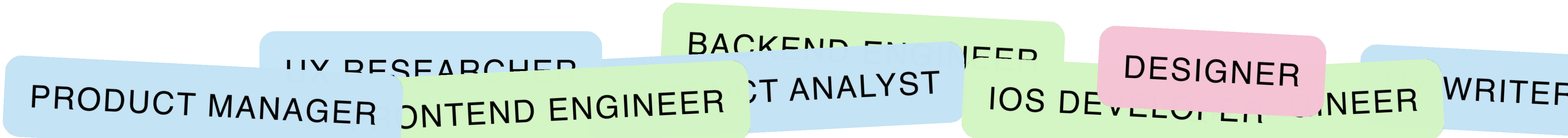
QA ENGINEER

BACKEND ENGINEER

# Поиграем в игру: чьи страдания

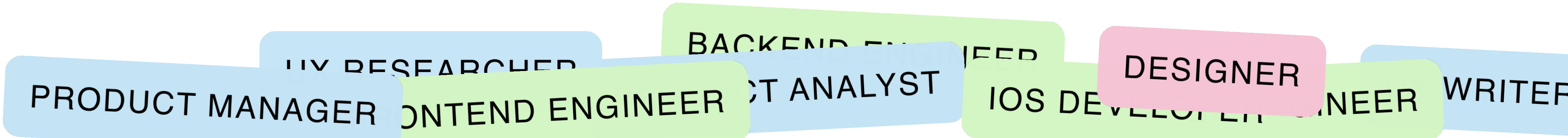
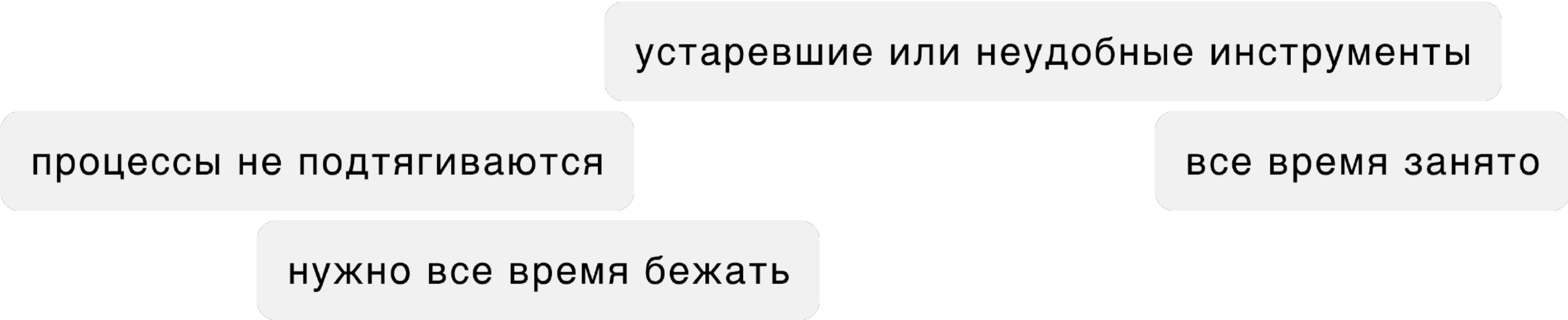


# Чьи страдания?

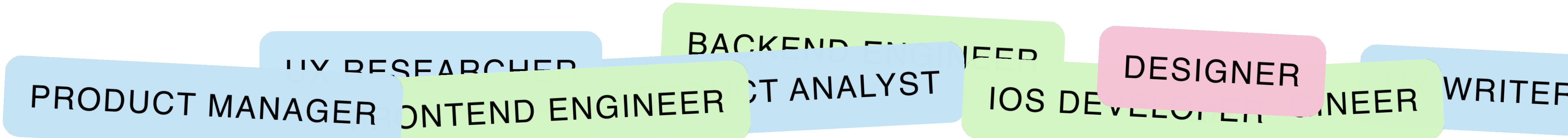
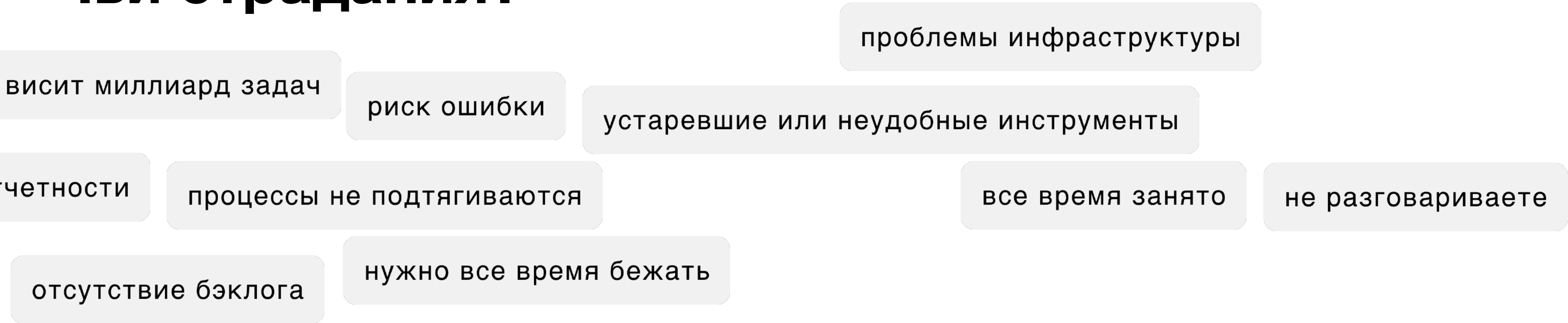




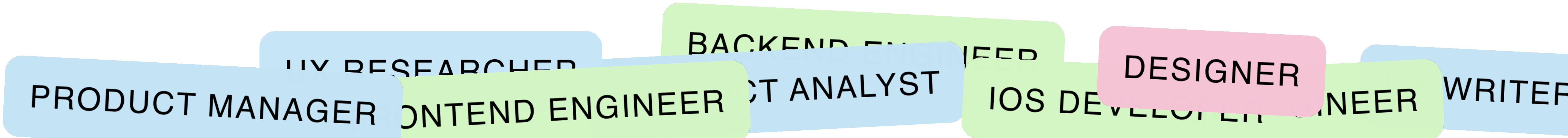
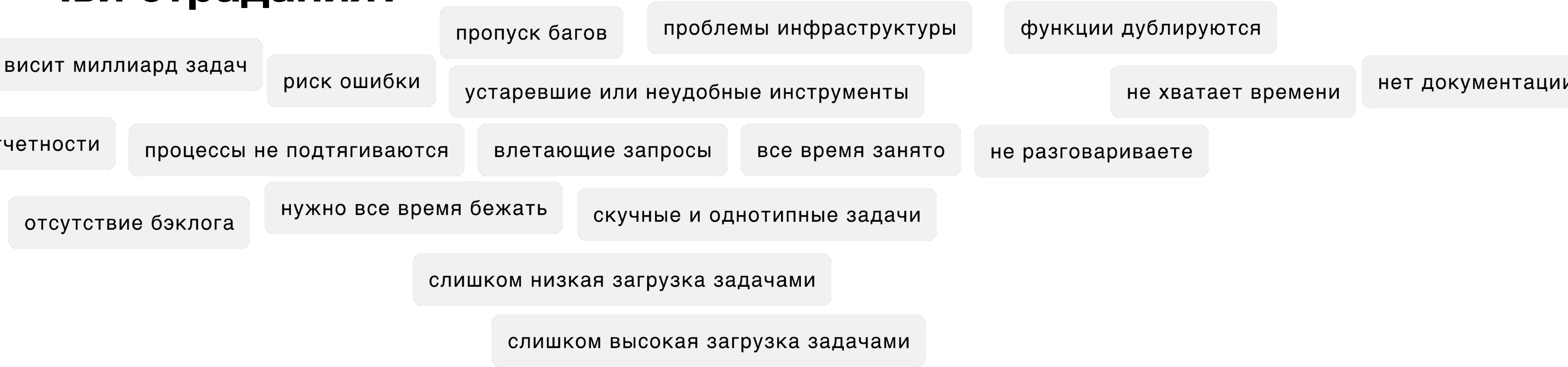
# Чьи страдания?



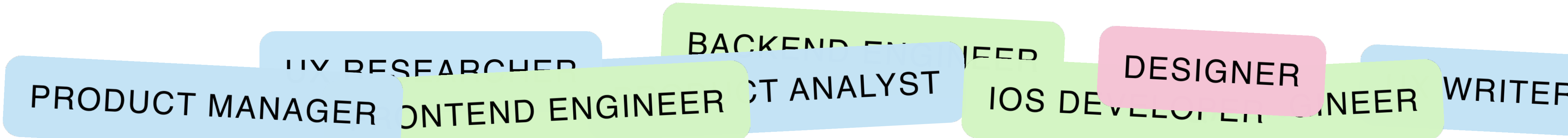
# Чьи страдания?



# Чьи страдания?

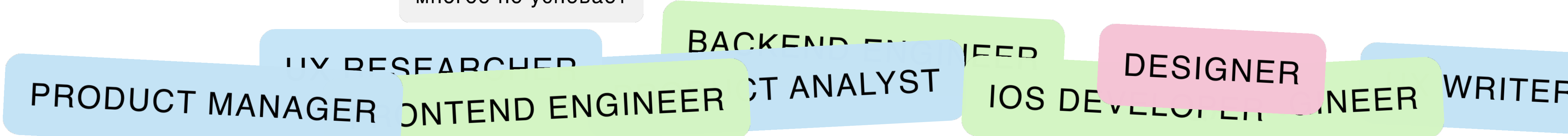
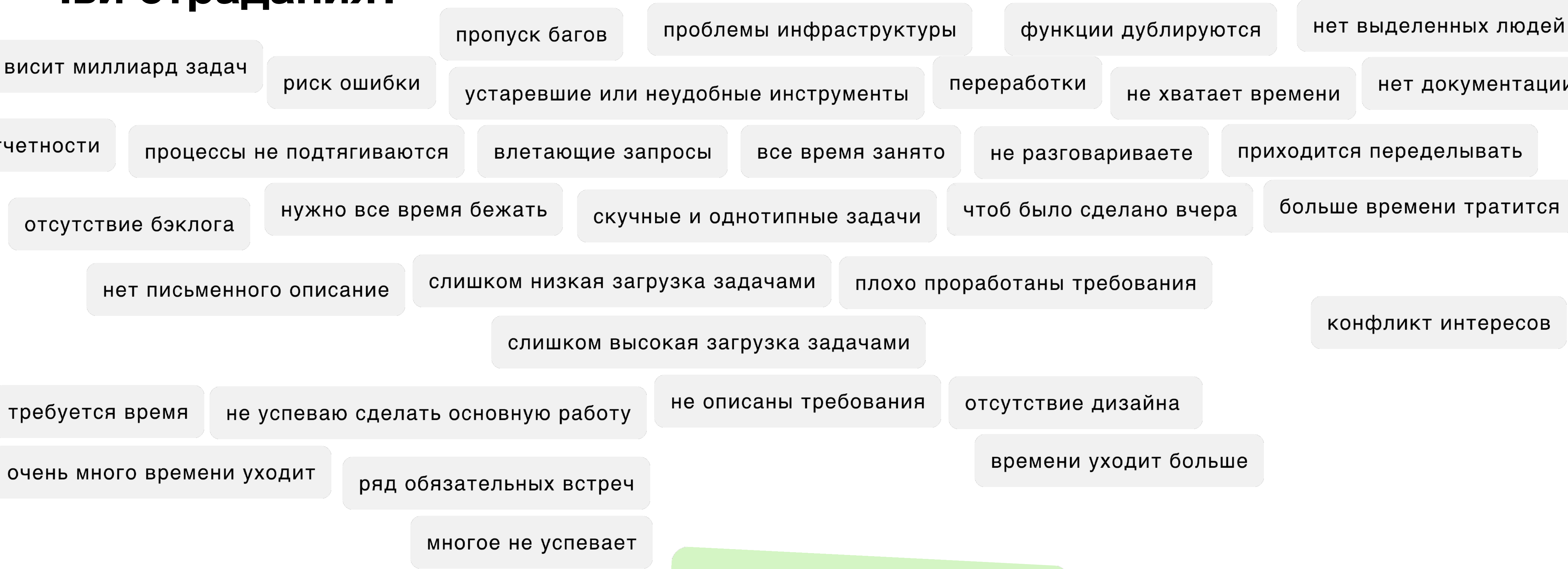


# Чьи страдания?





# Чьи страдания?



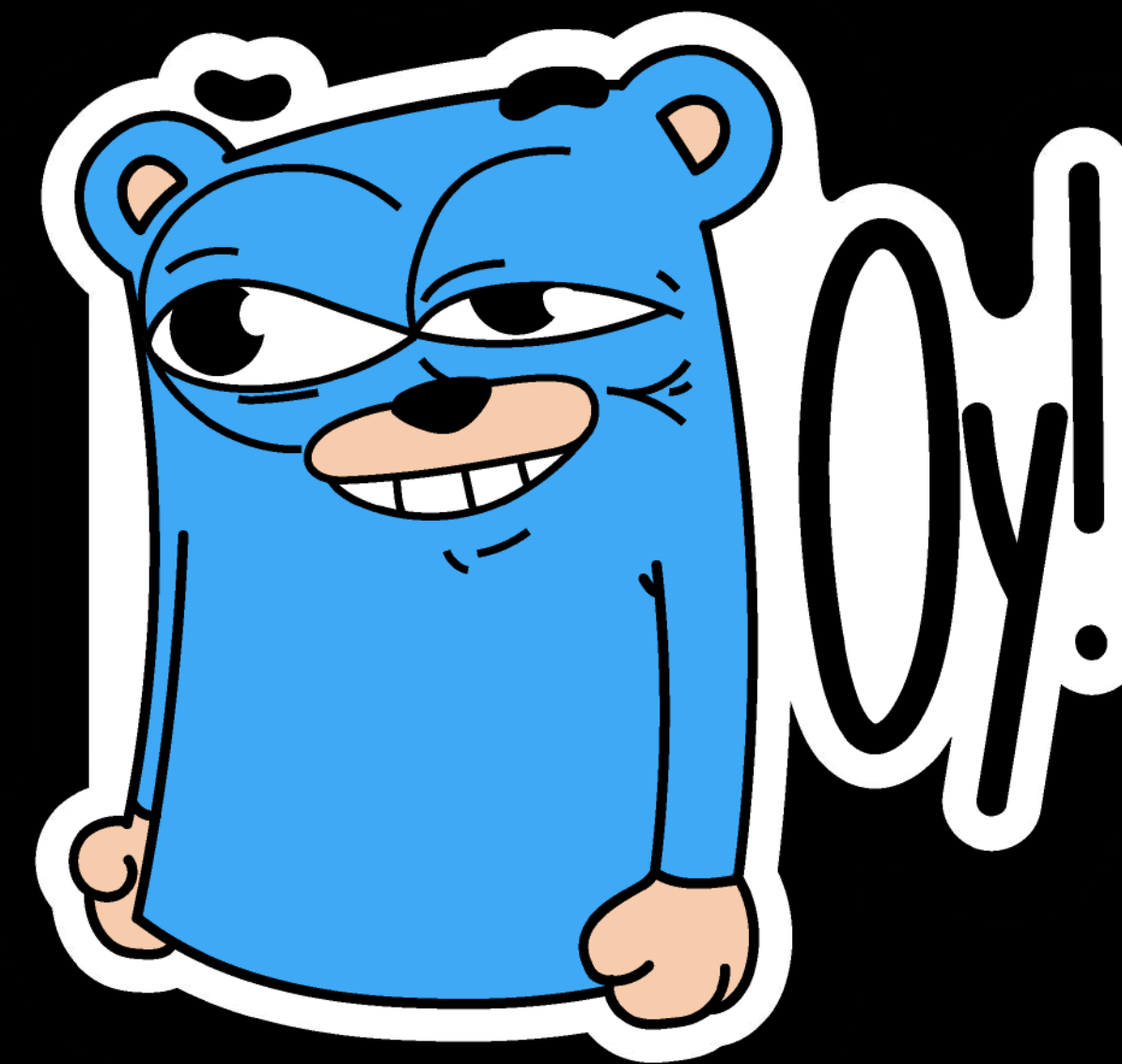






# Боли — общие

Не зависят от роли  
и функции.



что-то мешает сосредоточиться  
висит миллиард задач  
пропуск багов  
проблемы инфраструктуры  
функции дублируются  
нет выделенных людей  
риск ошибки  
устаревшие или неудобные инструменты  
переработки  
не хватает времени  
нет документации  
четности  
процессы не подтягиваются  
влетающие запросы  
все время занято

# Как полечить?

требуется время  
очень много времени уходит  
договориться  
масштабируемся  
ряд обязательных встреч  
много не успевает  
не успеваю сделать основную работу  
не описаны требования  
чья зона ответственности  
дискоммуникации  
высокая загрузка задачами  
не записали и уже не помнишь  
много неопределенностей  
отстаивать бывает сложно  
конфликт интересов  
большое кол-во встреч  
происходит дисконнект  
времени уходит больше  
отсутствие дизайна  
не описаны требования

PRODUCT MANAGER  
RESEARCHER  
CONTENT ENGINEER  
BACKEND ENGINEER  
ANALYST  
IOS DEVELOPER  
DESIGNER  
ENGINEER  
WRITER

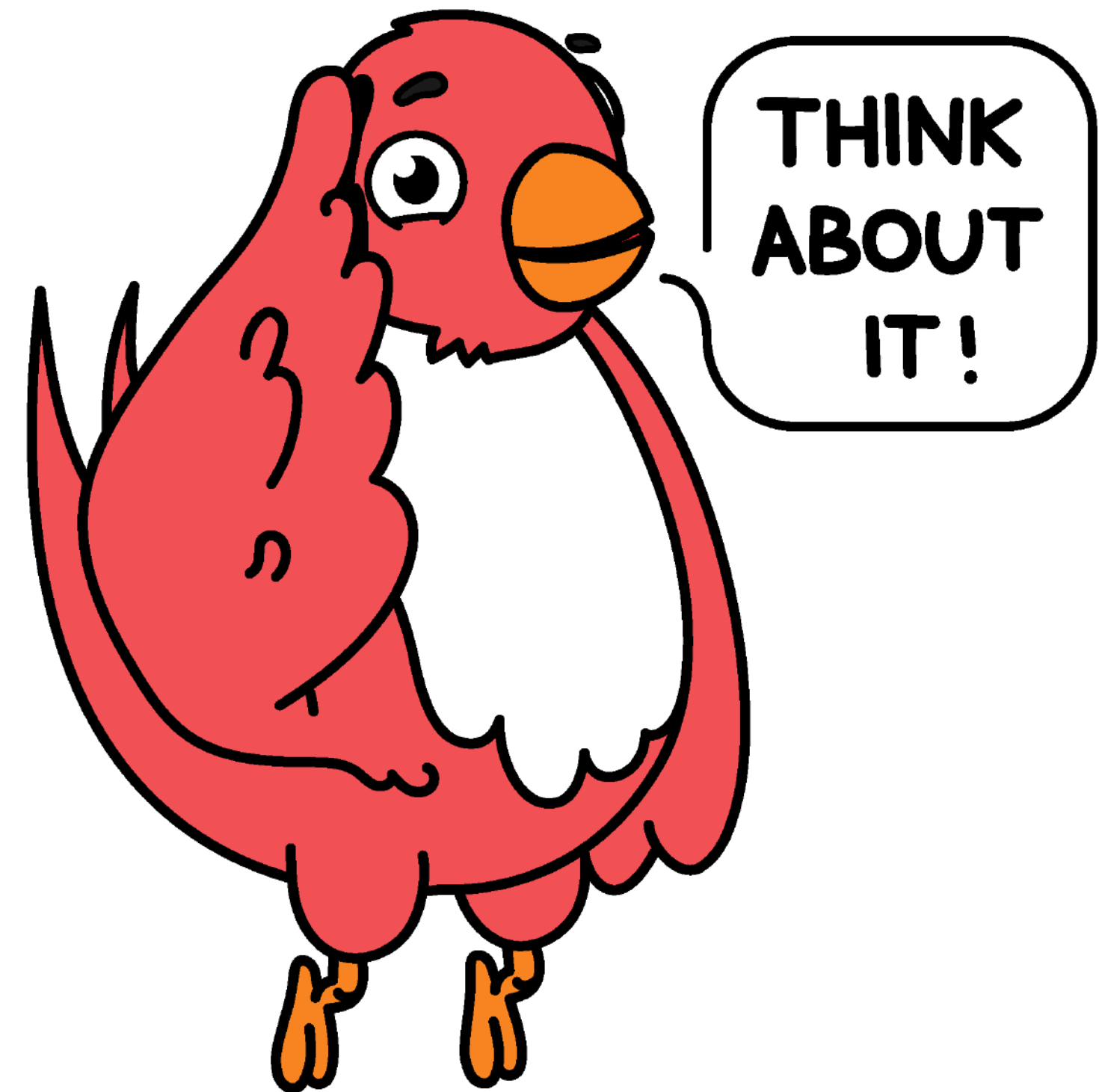


# СТОИЦИЗМ!



# Дихотомия контроля

**Что изменить в моих силах,  
а что — мне неподвластно.**



# Базовые принципы стоицизма

## 01

**Мудрость и благоразумие.** Использование ума в противовес подверженности эмоциям. Трезвое суждение, здравый смысл.

## 02

**Смелость.** Готовность идти вперёд, основываясь только на своих принципах. Настойчивость и уверенность.

## 03

**Умеренность.** Тренировка себя в том, чтобы быть самодостаточным человеком, независимо от условий.

## 04

**Справедливость.** Добросердечие, доброжелательность, честное дело, служба другим людям.



# Базовые принципы стоицизма

01

**Мудрость и благоразумие.**  
Использование ума в противовес подверженности эмоциям. Трезвое суждение, здравый смысл

03

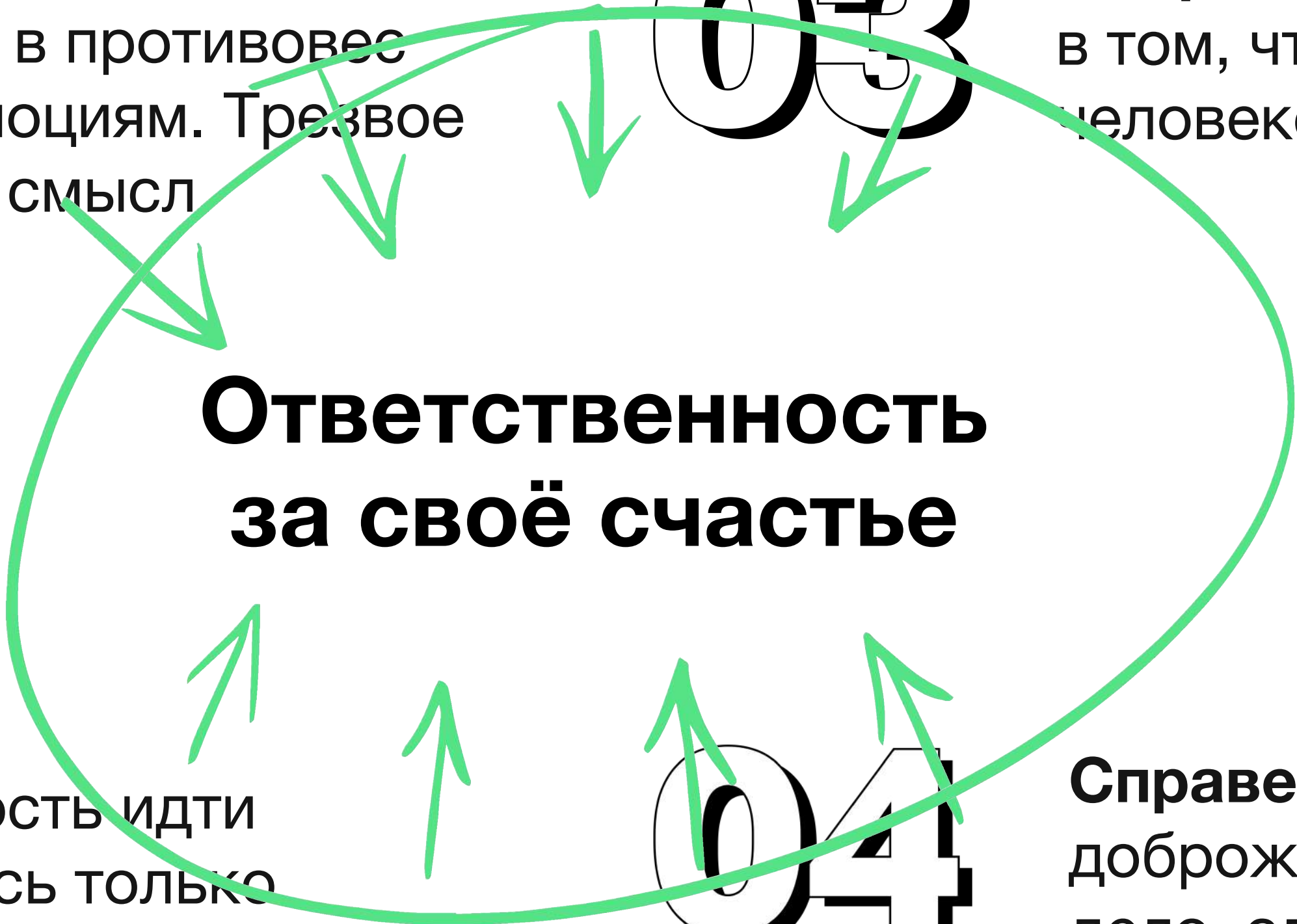
**Умеренность.** Тренировка себя в том, чтобы быть самодостаточным человеком, независимо от условий.

02

**Смелость.** Готовность идти вперёд, основываясь только на своих принципах. Настойчивость и уверенность.

04

**Справедливость.** Добросердечие, доброжелательность, честное дело, служба другим людям.



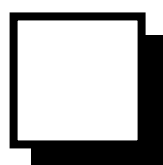
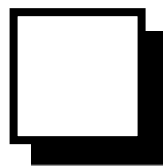



что-то мешает сосредоточиться  
висит миллиард задач  
пропуск багов  
проблемы инфраструктуры  
функции дублируются  
нет выделенных людей  
риск ошибки  
устаревшие или неудобные инструменты  
переработки  
не хватает времени  
нет документации  
процессы не подтягиваются  
влетающие запросы  
все время занято

# Вернёмся к команде

конфликт интересов  
большое кол-во встреч  
происходит дисконнект  
отстаивать бывает сложно  
много неопределенностей  
дискоммуникации  
многое не успевает  
масштабируемся  
договориться  
очень много времени уходит  
ряд обязательных встреч  
не успеваю сделать основную работу  
не описаны требования  
отсутствие дизайна  
большое кол-во встреч  
не записали и уже не помнишь  
высокая нагрузка задачами  
требуется время  
чья зона ответственности  
времени уходит больше

PRODUCT MANAGER  
RESEARCHER  
CONTENT ENGINEER  
BACKEND ENGINEER  
ANALYST  
IOS DEVELOPER  
DESIGNER  
ENGINEER  
WRITER

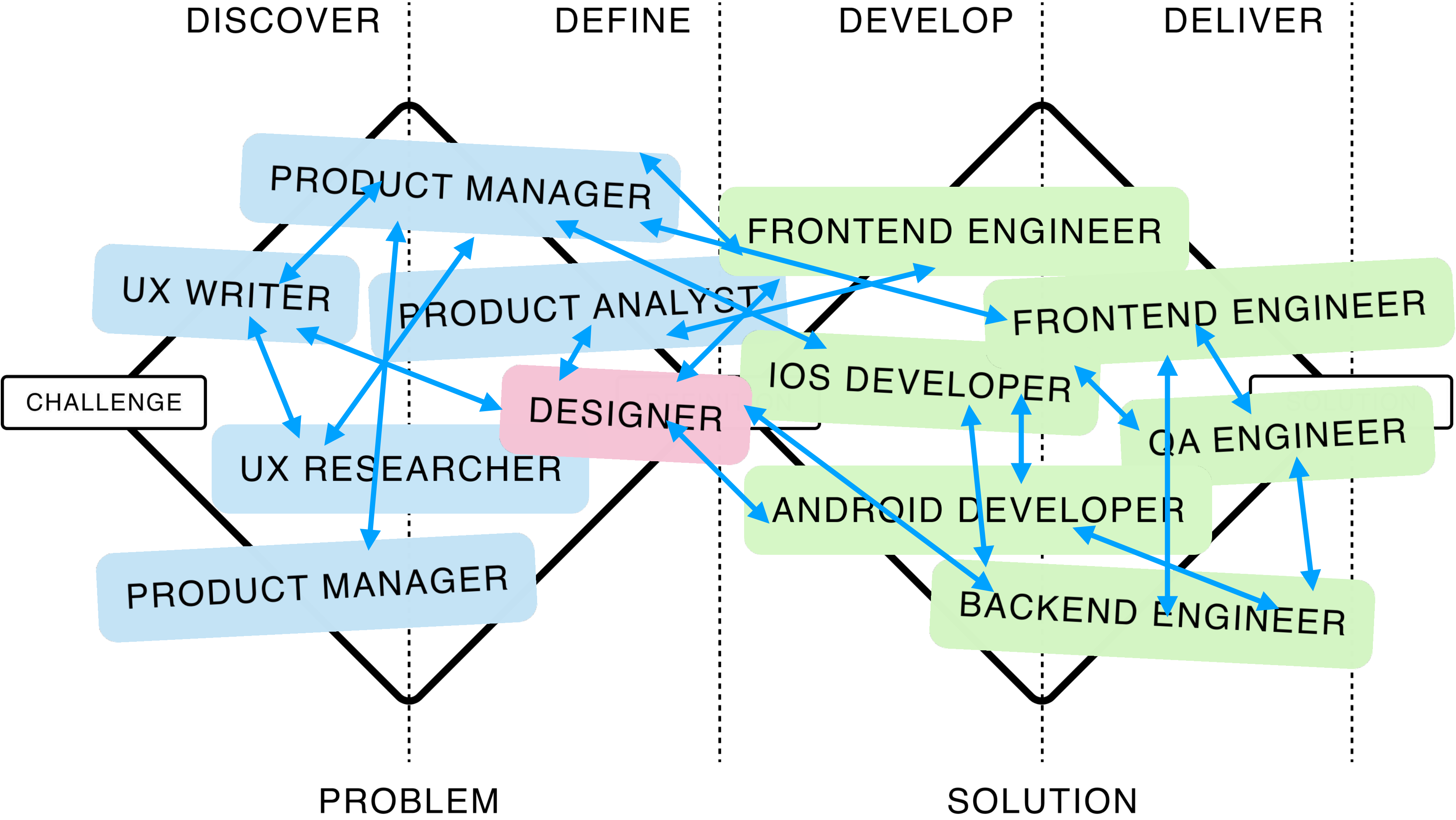
# Кластеризация болей

-  Условия
-  Процессы и загрузка
-  Результаты
-  Тайм-менеджмент
-  Коммуникация

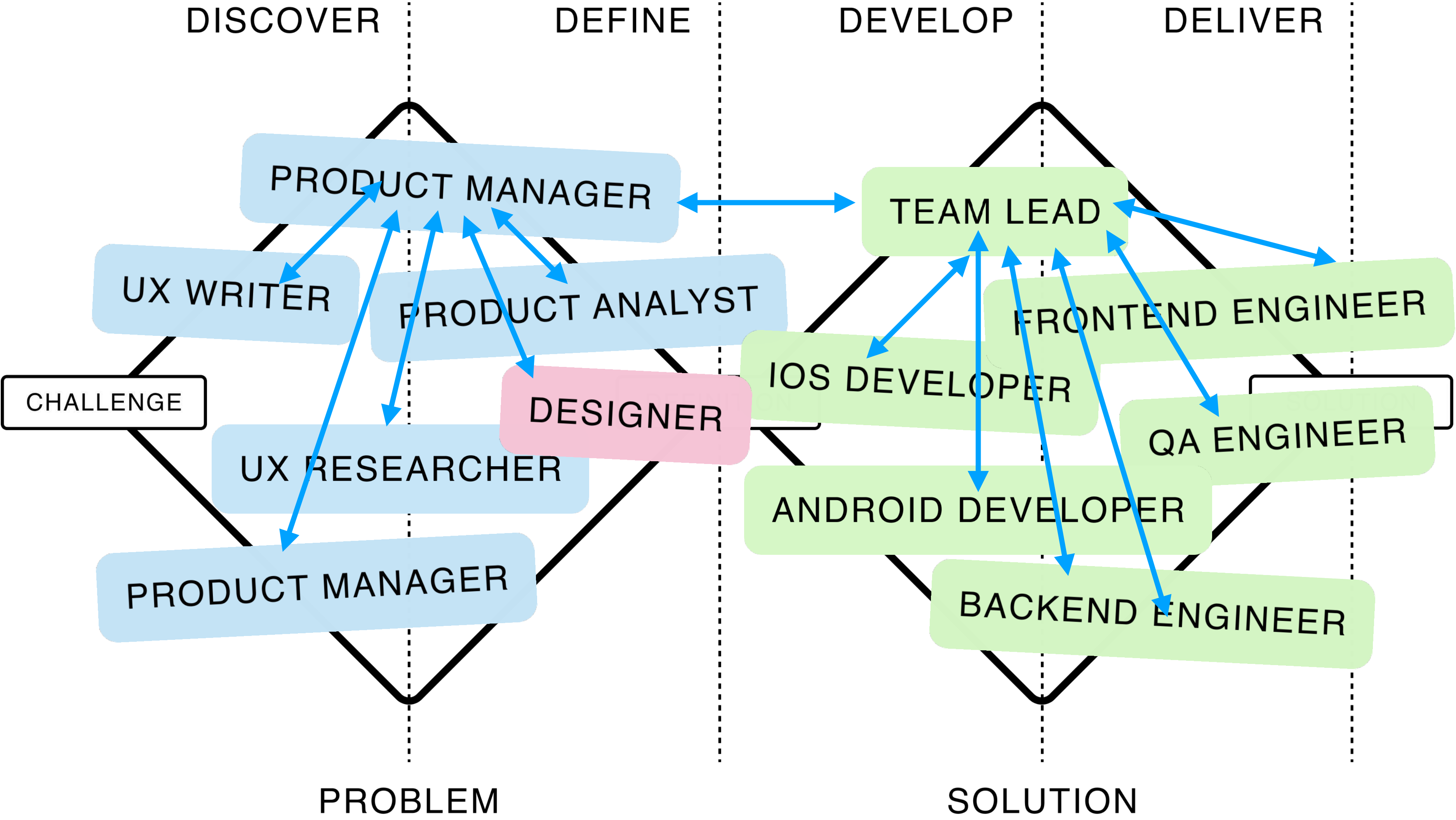
# На что можно повлиять лично и сразу?

- ☐ Условия
- ☐ Процессы и загрузка
- ☐ Результаты
- ☐ Тайм-менеджмент
- ☒ Коммуникация



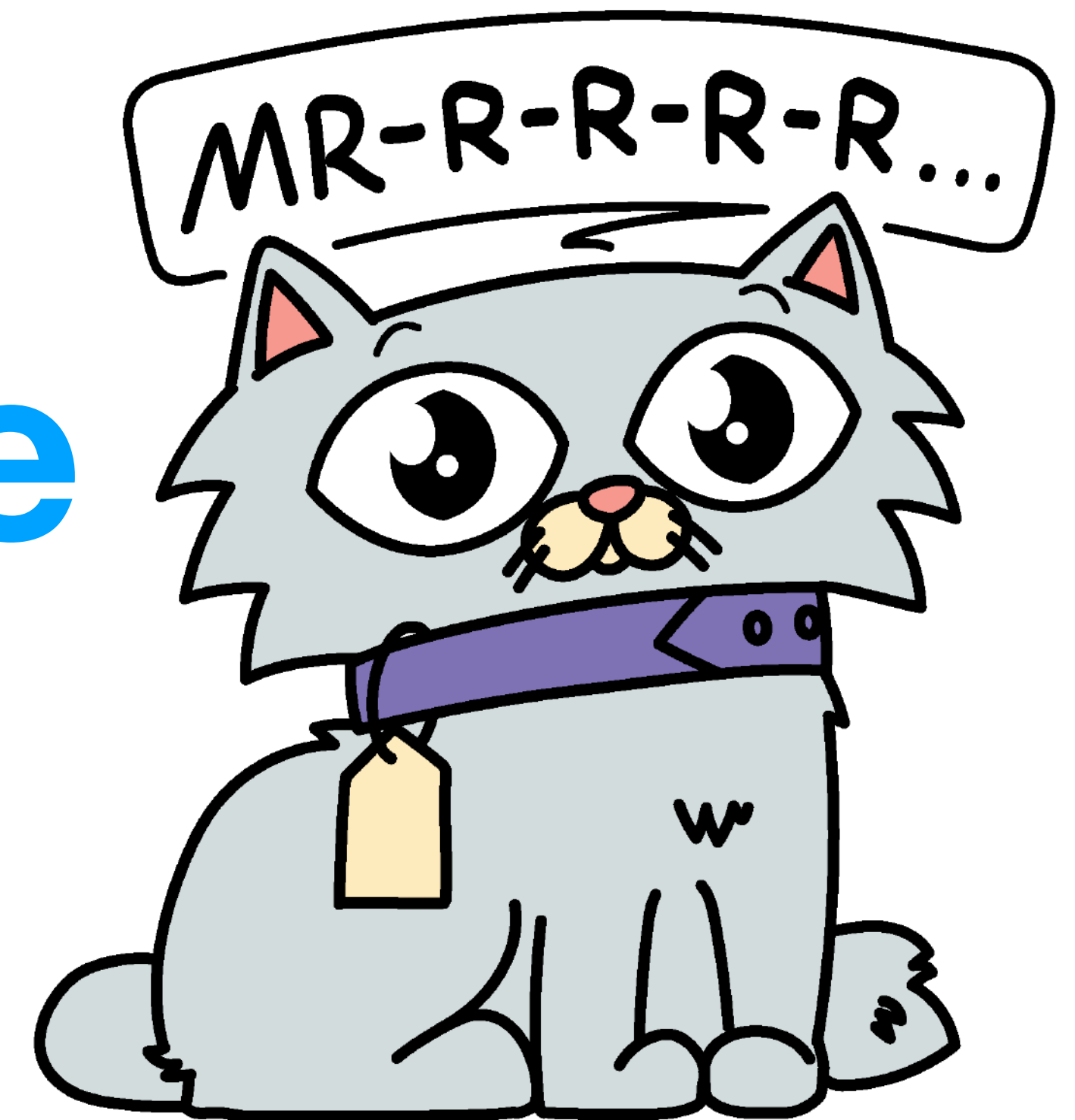








Чтобы настроить  
коммуникацию  
необходимо **доверие**



**Похлопайте,  
пожалуйста, если у вас  
в команде всё отлично  
с доверием**

## Недоверие — один из пяти пороков команды.

Также это может быть  
боязнь конфликта,  
безответственность,  
нетребовательность,  
безразличие к результату.



**Тест из 15 вопросов на наличие пороков.**

# Доверие основано на уязвимости

**Не бояться максимальной  
честности. Признавать правду  
о себе и свои ошибки.**

# Как формировать доверие


**Быть готовыми показать свою уязвимость.  
Проводить время вместе с пользой.  
Дать время и поддерживать регулярно.**






# Упражнение «Личная история»

**ПРИВЕТИКИ**



**ЧЕЛЯБИНСК VS СЕЛО В КУРГАНСКОЙ ОБЛ.**

0 ЛЕТ




это я (или брат или сестра)

**НОВЫЙ УРЕНГОЙ ЯНАО**

котик ван лав




**САНКТ-ПЕТЕРБУРГ**




**САНКТ-ПЕТЕРБУРГ**

2021 Г

stressed, depressed, but well dressed



**ФРИЛАНС, УЧЕБА**




**ДИЗАЙН**

тематика



**САЙД ПРОЕКТЫ**  
ОФОРМЛЕНИЕ ФОТОЗОНЫ



**СБЕРМАРКЕТ**  
PRODUCT DESIGNER — SENIOR — LEAD

стремлюсь к этому образу

1 место в номинации Торговля и услуги Район Рунета

Лучший Usability/UX приложения



**СПИКЕР**  
и ПРЕПОД

любимое занятие

кто такой дизайнер-супергерой



**АВИТО** design talks

Очень важное событие 333



**Абсолютное счастье**



**я — художник**  
и студентка МШСИ

я так вижу!



**НА КАРАНТИНЕ**  
ВЕСЬ МИР РАЗВЛЕКАЛСЯ


узнаете картины?



**МЕМ**

Мои два состояния:

Хехе Не хехе





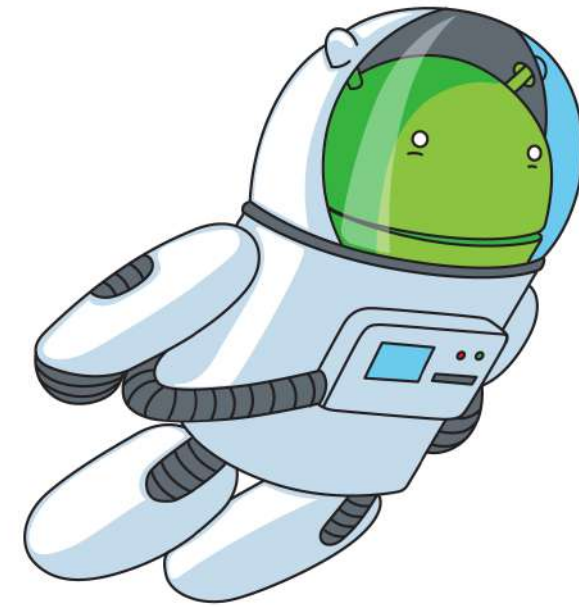
# Поговорим про обратную связь\*

**\*без shit sandwich**

# Культура обратной связи, которая мотивирует и развивает

на **17%**

повышает личную  
производительность



на **59%**

снижает текучесть  
кадров

# Радикальная прямота

Личный интерес

Разрушительное  
сочувствие

Радикальная  
откровенность

Манипулятивная  
неискренность

Оскорбительная  
агрессивность

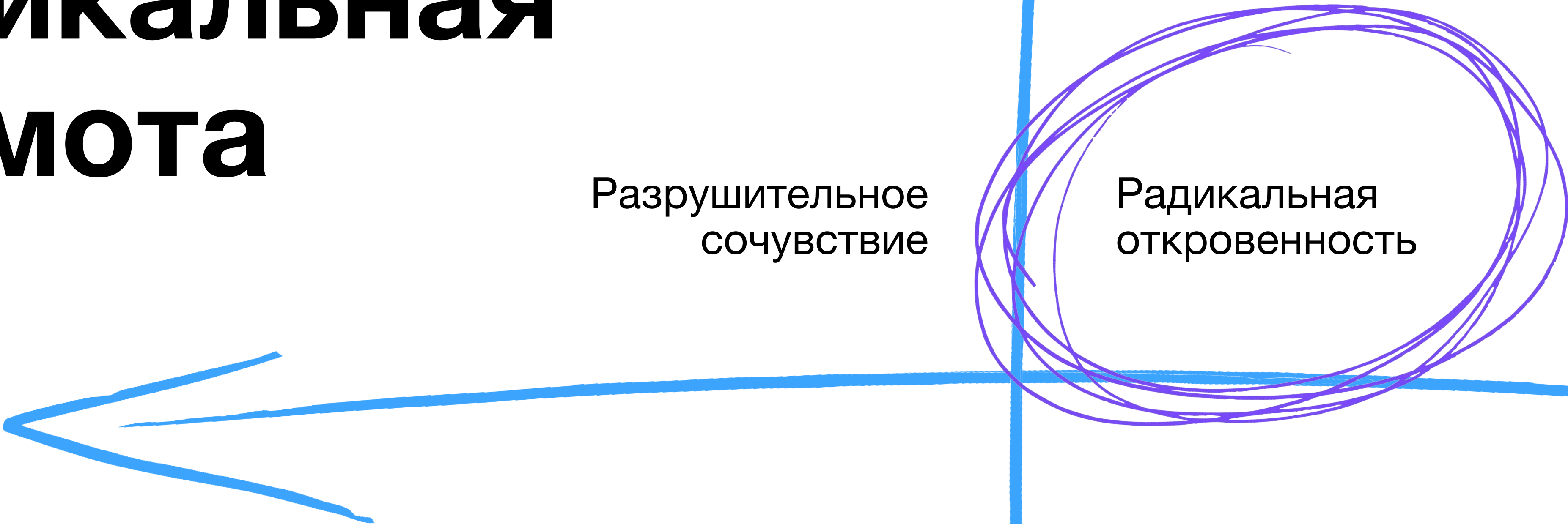
Жесткие требования



# Радикальная прямота

Личный интерес

Жесткие требования



2 примера

# Радикальная прямота

Говорить всё, что думаешь



Помогает измениться,  
чтобы улучшить.



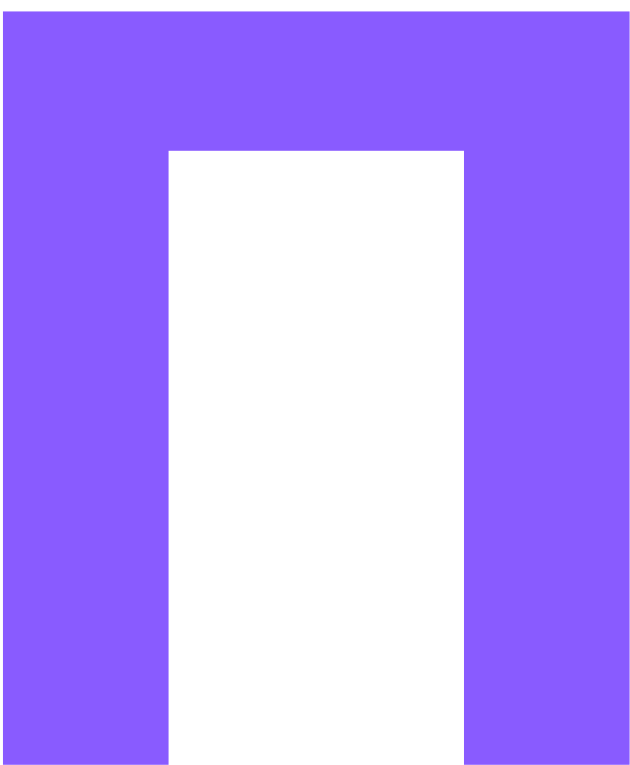
Работает из позиции заботы  
и искренней заинтересованности.



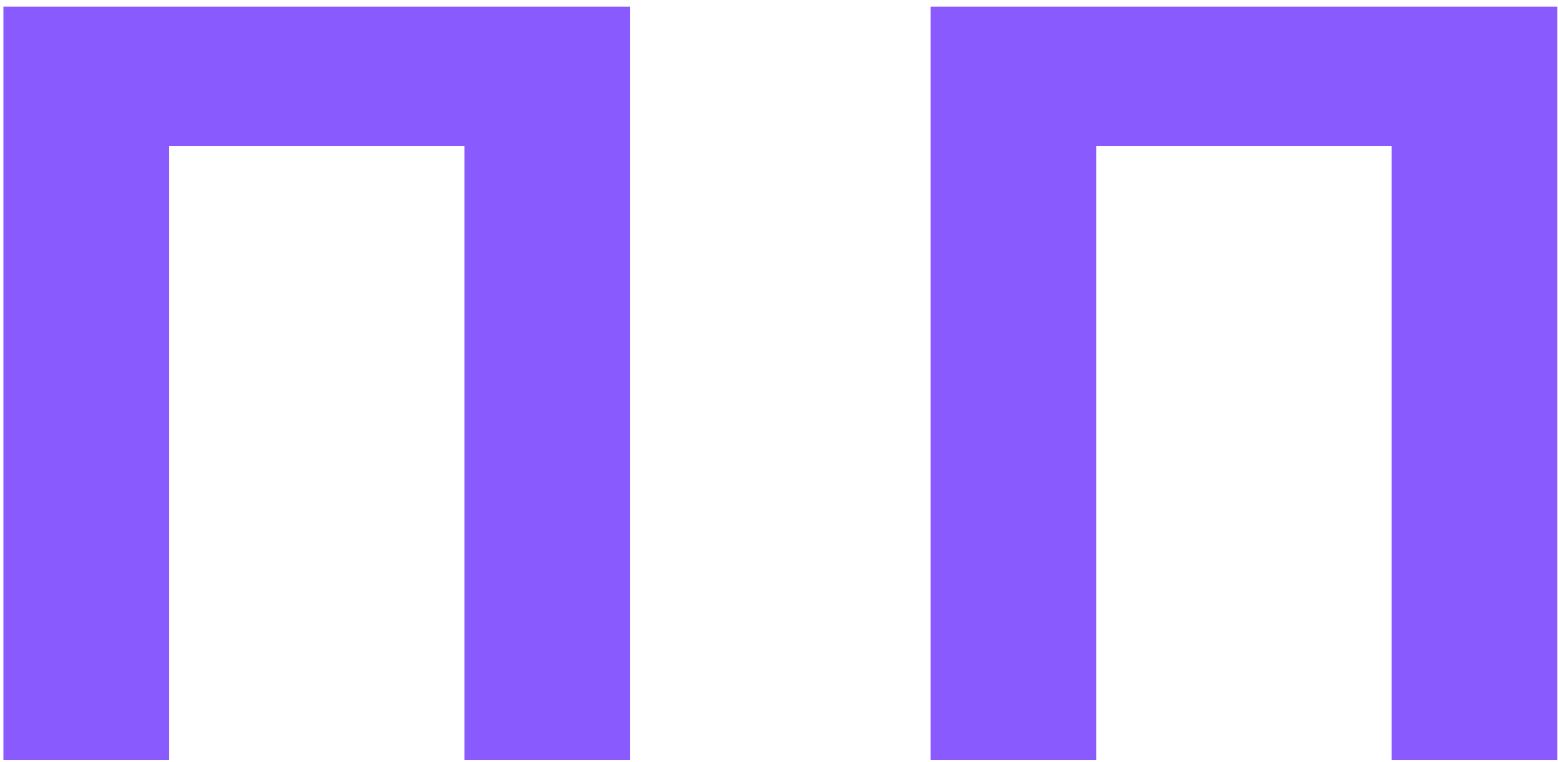
Невозможна без жестких  
требований, обозначенных ожиданий.



# Модель ППП






проблема — причина — поддержка






Суть техники в четкой формулировке проблемы, выяснении её причины и оказании поддержки в решении.




# Как мерить

-  **eNPS индекс** — на всю компанию
-  **Опрос 360** — на департамент
-  **Ретро** — на команду

# Как мерить

-  **eNPS индекс** — на всю компанию
-  **Опрос 360** — на департамент
-  **Ретро** — на команду



**Больше радости в команде, меньше  
страданий — задача руководителя**

**...людям свойственно  
страдать, зачем с этим  
что-то делать?**

# Великие продукты рождаются в страданиях и муках?



# Да, но у вас всегда есть выбор

Продакт +  
дизайнер +  
разработчик  
=  
?



**Страданий не избежать  
полностью. Но их можно  
уменьшить, если делать то,  
что в ваших силах**

**Дихотомия контроля**



# BFF

Большинство людей лечатся здоровой коммуникацией.

Доверие и работа с пороками команды;  
развитие через радикальную прямоту.

**Больше счастья, меньше страданий = классная совместная работа**



Спасибо за внимание!

Олеся Гумененко

Product design team lead  
Авито Недвижимость

@olesya\_des

