КАК СТАТЬ АВТОРОМ

Травка зеленеет, солнышко блестит, а скидки растут



Продуктовый концепт. Инструкция по выживанию





О 6 мин



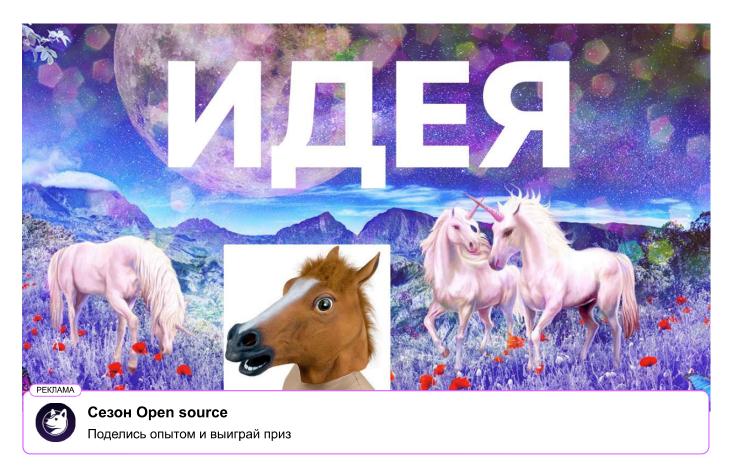
Дизайн, Дизайн мобильных приложений*, Веб-дизайн*

Из песочницы

Уууу, страшное слово — концепт... На фоне пугающие звуки...

Я рисую концепты уже 4 года в крупных компаниях, и за это время поняла, что при всей своей кажущейся сложности они не такие уж жуткие, если подходить к ним правильно. Конечно, важно учитывать интересы бизнеса, организовывать командную работу, налаживать коммуникацию — и, конечно, уметь прыгать через костёр на одной ноге, жонглируя нервами бэк-эндера.

И, возможно, поэтому энтузиазм коллег при слове «концепт» я вижу нечасто. Вместо него чаще появляются дизайнерские страхи, тревоги и сомнения. Хочется их развеять — хотя бы немного. Попробуем?



Кто ты, воин? — Я концепт

Начнем с базы. Изначально концепт — это идея, видение того, каким может стать продукт. Но так, чтобы и бизнесу было хорошо, и пользователю удобно.

Он может быть:

- Новым сайтом или приложением
- Редизайном сайта или приложения
- Отдельно взятым разделом
- Отдельно взятым флоу
- Микрофичей

Зачем он вообще нужен?

Стандартная ситуация для существующего продукта — он перестает отвечать требованиям бизнеса, времени или запросам пользователей. Нужно пересмотреть старые решения, обновить их или предложить новые.

Кто работает с концептами?

Работа с концептами проходит либо в рамках продуктовой команды (дизайнер + менеджеры, разработчики, аналитики), либо в команде дизайнеров. Ну или в твоем полном творческом одиночестве.

Я попробовала все эти варианты, и до сих пор не могу выбрать самый удобный. Наверное, зависит от самой идеи... Но план моего взаимодействия с этой историей вот такой.

Ситуация

Итак, дано: крупная IT-компания с кучей продуктовых команд. Вам поручили разработку нового продукта или фичи на уровне идеи. И вы, дизайнер, сидите вот с такими глазами без утешающих перспектив.

1. Концепция концепта



Сезон Open source

Так сформируются первые гипотезы на основе верхнеуровневого списка функций. Без этого всё может превратиться в никому ненужную замуту.

2. Исследование ЦА

Список хотелок готов — время глубинок, аналитики и цифр. Или передайте это специально обученным людям. Главное — понять потребности пользователей и как они соотносятся с бизнесом.

Если речь про подпродукт, гипотезы могут прийти уже готовыми. Если нет — формируйте сами.

3. А у конкурентов чё?

Изучаем аналоги, когда свои хотелки уже понятны. Так проще задавать правильные вопросы конкурентам.

Фиксируйте, что нравится, что нет — и почему. Если продукта ни у кого нет, ищите по функционалу или "кусочкам". Например, вы будете рисовать приложение с доставкой и видеохостингом. Значит ищем обе части по отдельности.

Лайфхак 1:

Ищите конкурентов на YouTube, особенно если продукт B2B. Пользователи сами снимают обучающие видосы, где видно, как всё работает и где болит.

Лайфхак 2:

Больше про это — в следующей статье.

Рынок диджитал-продуктов огромный. Фиксироваться можно по нескольким регионам:

- Арабский рынок Дубай, Катар: интересный микс минимализма и перегруженности
- **Азия** Турция (внезапно), Индия, Китай, Япония: розничные приложения, необычные паттерны
- Европа и США топовые продукты с наибольшим охватом



Сезон Open source

4. Формирование идеи

Вот у нас все данные на руках, потребности выявлены, список хотелок сформирован. Независимо от размера продукта, следующий пункт - ещё раз приземлить концепт. Посмотреть, как фичи будут уживаться между собой. Попробуй выписать все хотелки на любой удобной борде и начать группировать. Например, финтеховские фичи к финтеху, екомерц к екомерцу и тд. Можно ли объединить две фичи в одну? Или 10 схожих в один раздел? Или же можно доразвивать идею? А возможно от чего-то отказаться?

Основной страх:

Есть вероятность, когда перед вами будет пустой артборд, вы столкнетесь со страхом белого листа. Особенно в условиях, где изначальные гипотезы не предоставляют рамок для будущего дизайна. Тут тоже есть парочка лайфхаков:

- **Выдумывайте рамки и визуальные гипотезы сами**. Например, вы очень давно хотели попробовать горизонтальный скролл на Главной приложения. Или хотели внедрить функционал ИИ в поиск.
- Найдите простой образ "повествования" дизайна. Посмотрите еще раз на сформировавшийся список хотелок. Как бы вы хотели, чтоб человек с ним взаимодействовал? Через какой образ? Возможно газета, или рабочий стол, или постоянная персонализированная кастомизация контента? Через выбранный образ вы поймете, как выстроить иерархию будущего функционала, после чего можно переходить к визуализации.

5. UI: Настало твоё время

Наконец-то дизайн! Фигма открыта, структура готова, руки чешутся. Ииии, начинаем все заново. Ну почти.:)

Повезет, если вам просто нужно переиспользовать готовую библиотеку стилей. При минимальной кастомизации базовых компонентов, это очень удешевит и ускорит дальнейшую разработку.

Если же продукт полностью новый — требуется проработка фирменного стиля. Собрать визуальную UI составляющую с нуля - процесс задорный. Для диджитал продуктов достаточно проработать стиль и иерархию шрифтов, выбрать палитру, стиль иконок и



Сезон Open source

Поделись опытом и выиграй приз

лезем в любимые диджитал-продукты, на дриблл и биханс. Смотрим все подряд, что релевантно теме продукта или элемента и пробуем рисовать. Тоже разбираем детально,

почему нам нравятся закругления в 20 пт и отступы в 8? Или понравилась карточка? Пробуем перерисовать, наложив наш контент. Пробуя, у вас формируются требования к компонентам, закрываются вопросы по шрифтам и цветам, закладывается основа для будущей дизайн-системы.

И постепенно картина продукта будет выстраиваться.

6. MVP и реальность

Какими бы сочными не получились макеты, следует отдать их на ревью разработке, чтобы примерно понимать сроки реализации подобного проекта. И что получилось бы выпустить в первой версии продукта.

Это важный бизнес-этап, так как идея может быть и прекрасной, но какой от нее толк, если разработка целевого варианта займет 5 лет. Чтобы целостно подходить к созданию продукта, стоит сразу формировать план итераций, возможно и верхнеуровневый.

Такой подход очень сильно поможет в презентации. Если концепт рисуется в рамках продуктовой команды, с этим пунктом будет на много проще, потому что подобные вопросы закроет овнер продукта.

7. Презентация

Упаковывать красивые макетики в презентацию PowerPoint - дело неблагодарное к проделанной работе. В каком виде презентуются макеты:

- Презентация с анимацией
- Кликабельный прототип
- Видео-презентация (необязательно, но «вау»-эффект обеспечен).

Обязательно проговорите с продактом в каком формате будет происходить презентация, сколько времени потребуется и какой материал, помимо дизайнерских макетов, будет подготавливаться. Возможно, какую-нибудь статистику по продукту можно вставить в видео.



Сезон Open source

Поделись опытом и выиграй приз

Хочется сразу писать текст, о том, как отстаивать свою зону дизайнеровости. Но на мой взгляд, показатель экспертности - это возможность вести диалог. Умение отказаться от

своих не самых лучших решений в дизайне, и одновременно навык защищать свои макеты.

Если вам предлагают отказаться от изначальной идеи, обязательно интересуйтесь почему? Статистика не красивая? Продуктовый упор не на эту фичу? Добивайтесь конкретики.

Если вас не слышат - заставляйте услышать, ищите подход к человеку, с которым вас свела сама судьба и оставила работать в течение нескольких месяцев. Аргументация принятых решений - это важный пункт для создания здорового командного взаимодействия, как и со стороны дизайна, так и со стороны менеджеров, разработчиков и прочих специалистов.

Вовлеченность в процессы команды - также показатель экспертизы. Необходимо находиться в контексте работы всех задействованных специалистов, или найти тех, кто поможет разобраться в вопросе. Например, как-то за чаем мы с бэкенд-разработчиком рисовали на доске алгоритм подключения микросервисов для оплаты товаров в корзине. Это помогает, как и в аргументации, так и в будущей презентации проекта.

Без всего этого продукт может пасть жертвой вкусовщины отдельно взятого манагера, или же вы станете руками без головы у продуктовой команды.

Итого, план такой:

- Собрать хотелки
- Изучить ЦА
- Посмотреть на конкурентов
- Сформировать идею и СЈМ
- Отрисовать первый UI
- Понять MVP и итерации
- Подготовить презентацию

Самым огненным итогом будет ситуация, где ваша команда получит бюджетирование на новую идею. С таким подходом концепты выходят целостные и вызывают мало вопросов.



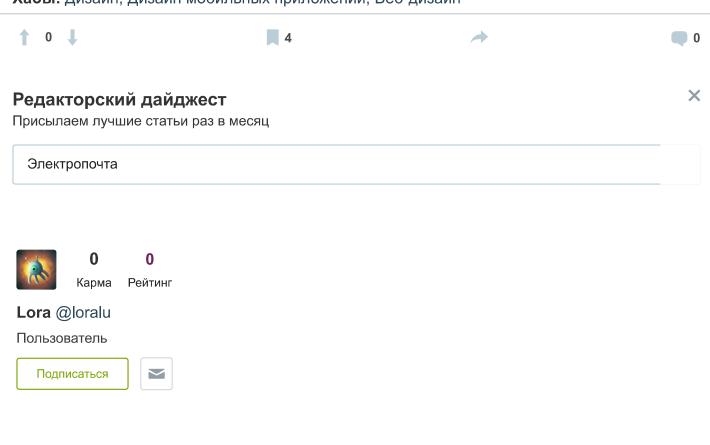
Сезон Open source

Вы только нарисовали концепт, а уже хорошо разбираетесь в продукте, изучили цифры, конкурентов и знаете как под капотом сделать его вкусным.

Это стоит дороже, чем все бюджеты.

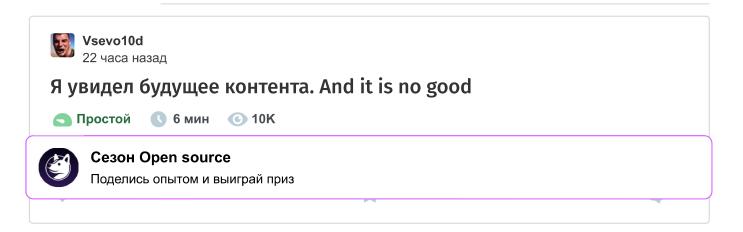
Теги: product design, concept, продуктовый дизайн, концепты

Хабы: Дизайн, Дизайн мобильных приложений, Веб-дизайн

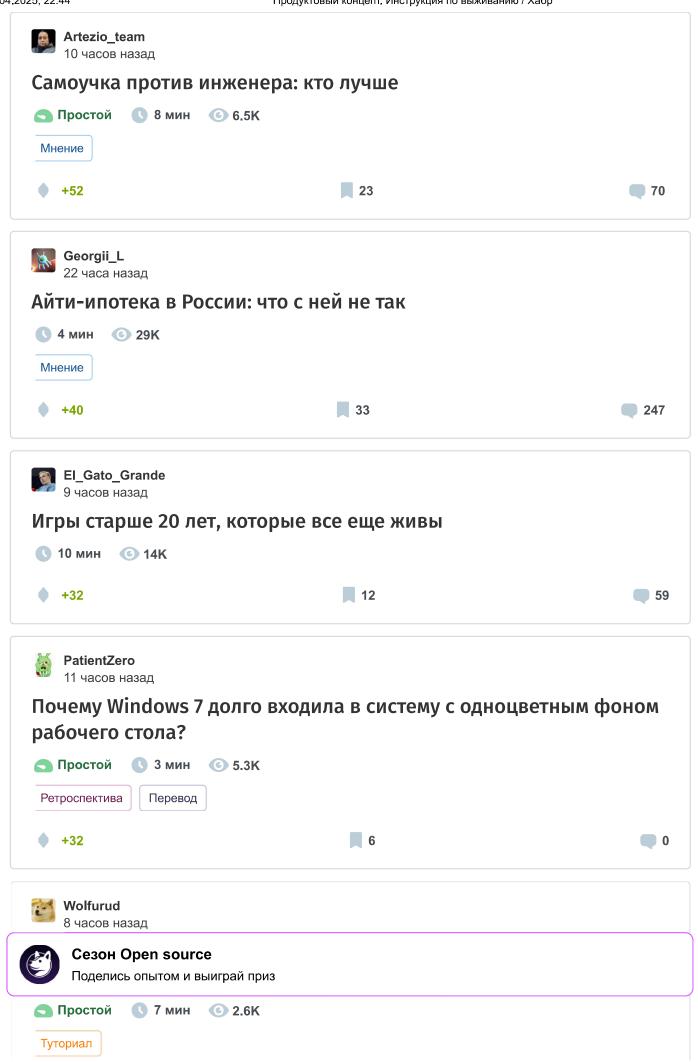


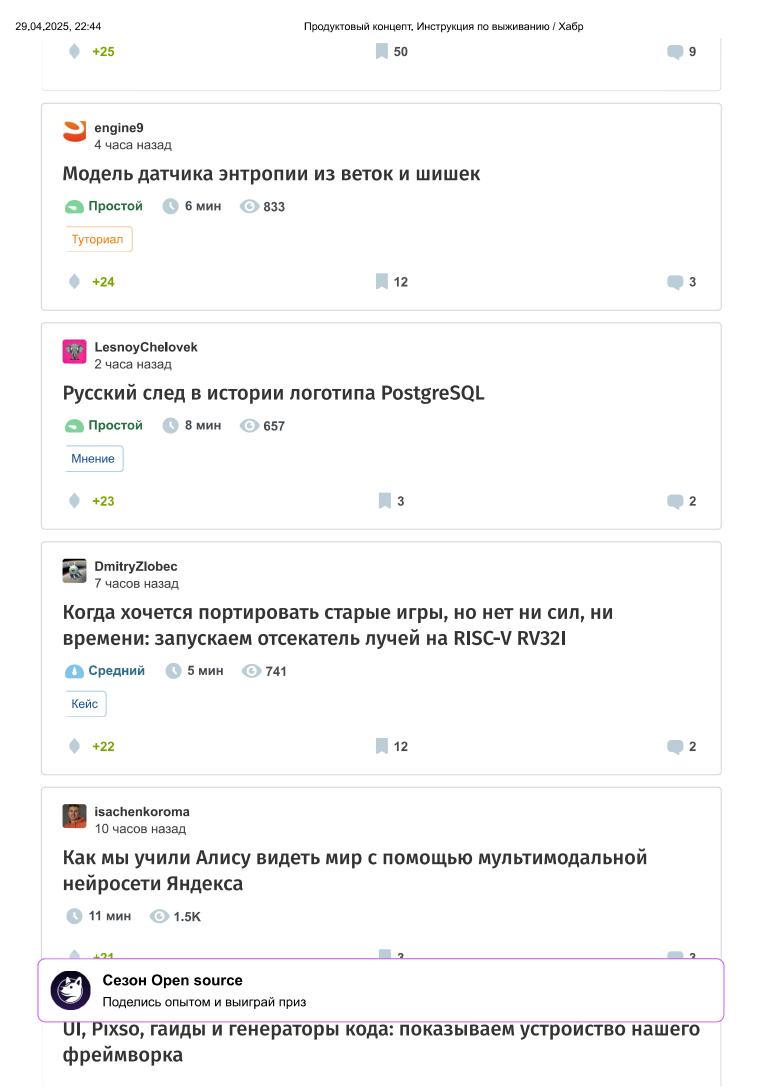
Публикации





Комментировать





https://habr.com/ru/articles/905088/

Турбо

Показать еще

МИНУТОЧКУ ВНИМАНИЯ



Who ya gonna call? Итоги опроса об охотниках за ошибками



Какие новые облачные и АІсервисы сконденсировались на GoCloud 2025



Работа в атомной энергетике: это вам не только про АЭС

КУРСЫ

ЗЗ Дизайнер интерьеров

По факту набора · Нетология

🔀 Графический дизайнер: расширенный курс

По факту набора · Нетология

🔀 Графический дизайн и коммуникации

По факту набора · Нетология

Больше курсов на Хабр Карьере

читают сейчас

Игры старше 20 лет, которые все еще живы







YANGRA WYONUT NA HOOFDAMMUDORALING



Сезон Open source

Поделись опытом и выиграй приз

Самоучка против инженера: кто лучше



6.4K



Почему Big Tech тихонько уходит от Go

37K



Айти-ипотека в России: что с ней не так

© 29K

245

UI, Pixso, гайды и генераторы кода: показываем устройство нашего фреймворка

Турбо

ИСТОРИИ



Будущее здесь: лучшее



Годнота из блогов компаний



Открыт приём в Школу анализа данных



Сезону Open source нужны твои истории



Дух горной прохлады

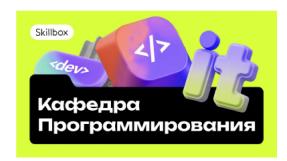
РАБОТА

Веб дизайнер 22 вакансии

Все вакансии



Сезон Open source



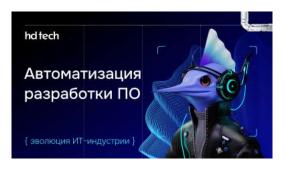
17 апреля - 29 мая

Серия бесплатных офлайн-конференций «Кафедра Программирования» от Skillbox

Москва

Разработка

Больше событий в календаре



29 апреля

Вебинар «Автоматизация разработки ПО: эволюция ИТ-индустрии»

Онлайн

Разработка

Больше событий в календаре



30 апреля

Реалити для разработчико как построить KMS для публоблака

Онлайн

Разработка

Больше событий в ка

Др

Ваш аккаунт	Разделы	Информация	Услуги
Войти	Статьи	Устройство сайта	Корпоративный блог
Регистрация	Новости	Для авторов	Медийная реклама
	Хабы	Для компаний	Нативные проекты
	Компании	Документы	Образовательные
	Авторы	Соглашение	программы
	Песочница	Конфиденциальность	Стартапам













Сезон Open source

Поделись опытом и выиграй приз

Техническая поддержка

© 2006–2025, Habr

