

Добрый вечер!

Выбирайте уютное место, скоро начнем.

Пароль от вай-фай: FlfW1H57

- Виктор Удинцов
- Lead Designer в DataArt (Киев)
- 5 лет в DataArt (в IT более 8 лет)
- Менеджмент и развитие команды
- Внедрение процессов в проектах
- Продажи
- Активности на стороне заказчика
- Ментор

- DataArt 17 лет
- IT-консалтинг
- Финансы, телекоммуникация, здравоохранение, туризм, медиа
- Украина, РФ, Польша, Болгария, Латвия, Аргентина, США, Великобритания, Германия, Швейцария
- 30+ дизайнеров

# Чем занимается дизайн-студия

- B2B, B2C, SaaS, web, mobile native apps, desktop apps, wearable, entertainment devices, VR, AR, etc.
- консультации
- онсайт-активность
- (пред)продажи
- внешний маркетинг (редко и скучно)
- дизайн-процесс

# Чего мы хотели

- Дизайнер решает «Как работает» сервис\приложение
- Дизайнер не художник
- UX-процессы
- Дизайнера подключают в начале проекта
- Больше общения с клиентом
- Сбор требований (ВА)
- ~~А возьмите меня в штаты~~ «Онсайты» с дизайнером
- **Изменить процесс, структуру команды**

# Прошлая схема взаимодействия

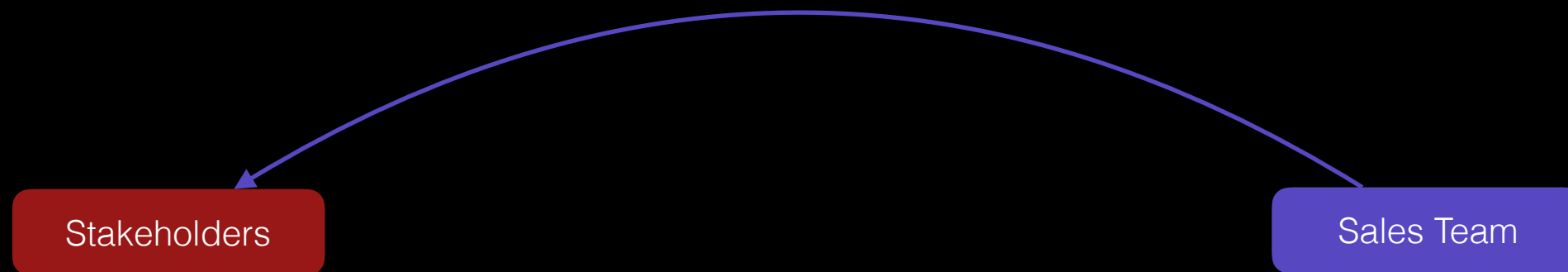
Sales Team

# Прошлая схема взаимодействия

Stakeholders

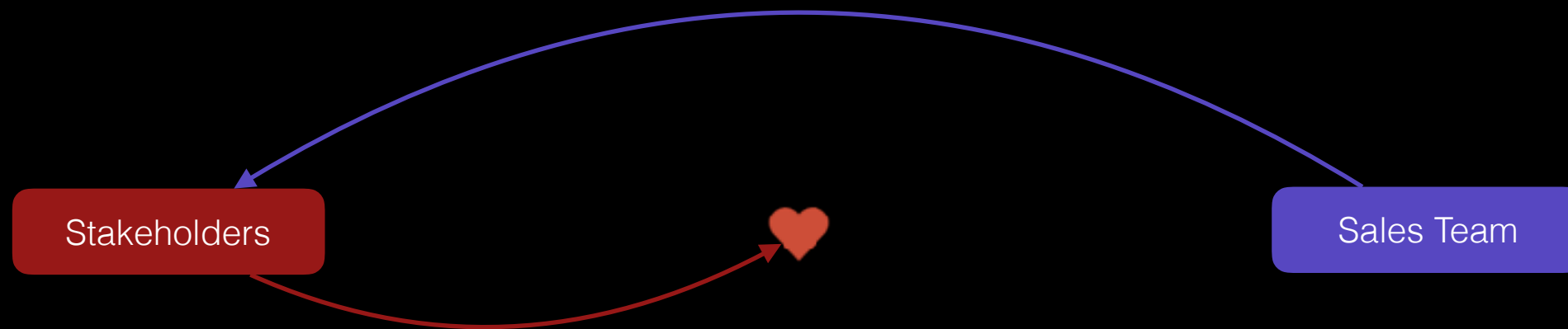
Sales Team

# Прошлая схема взаимодействия

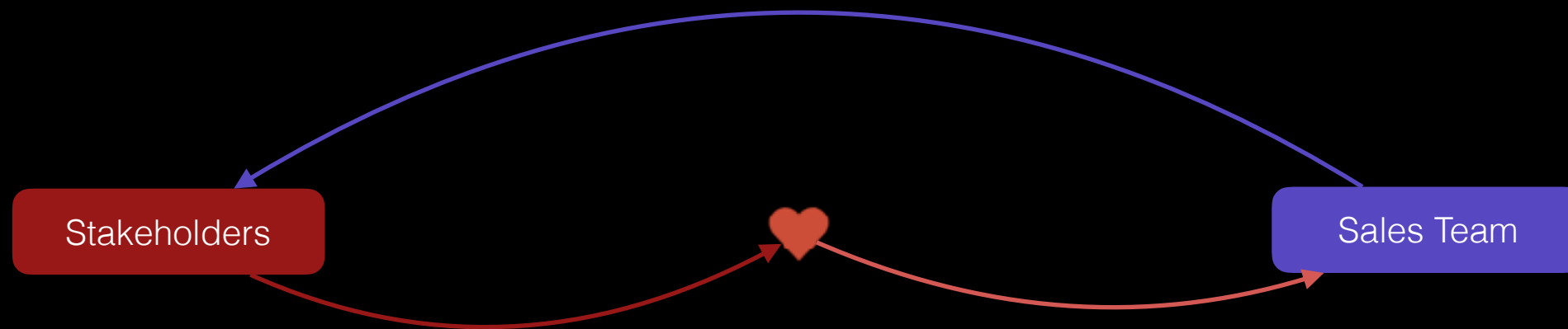




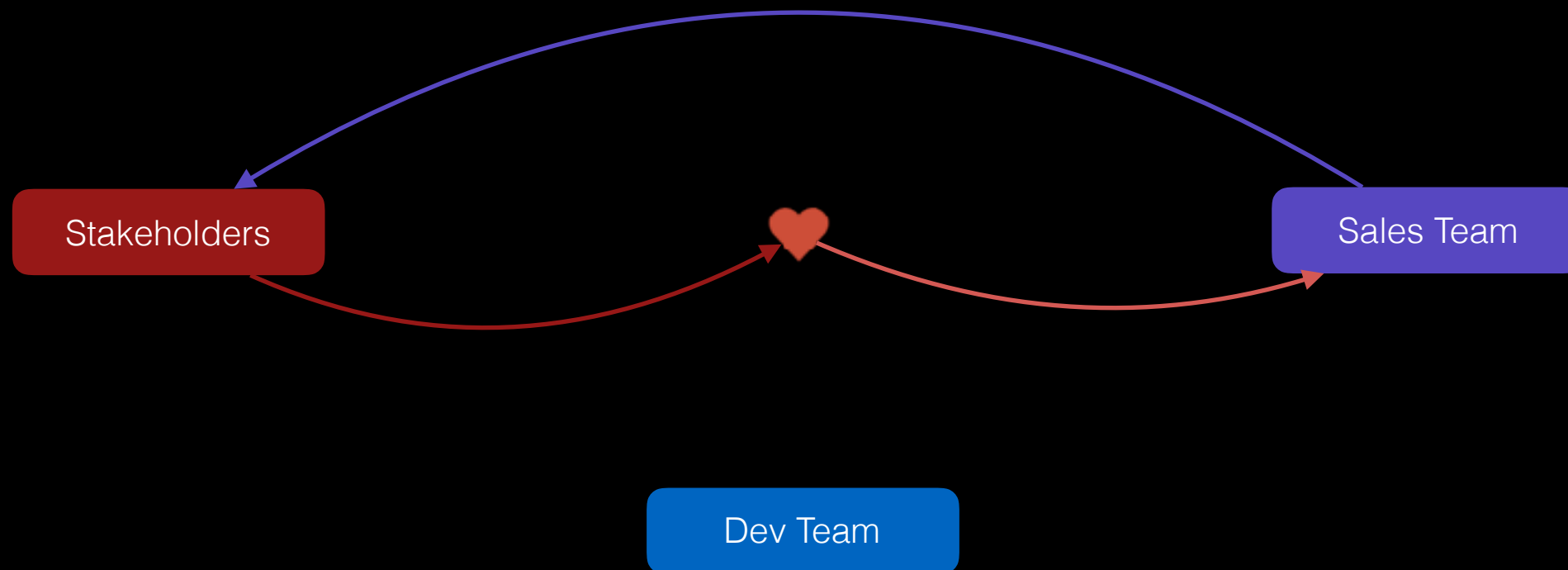
# Прошлая схема взаимодействия



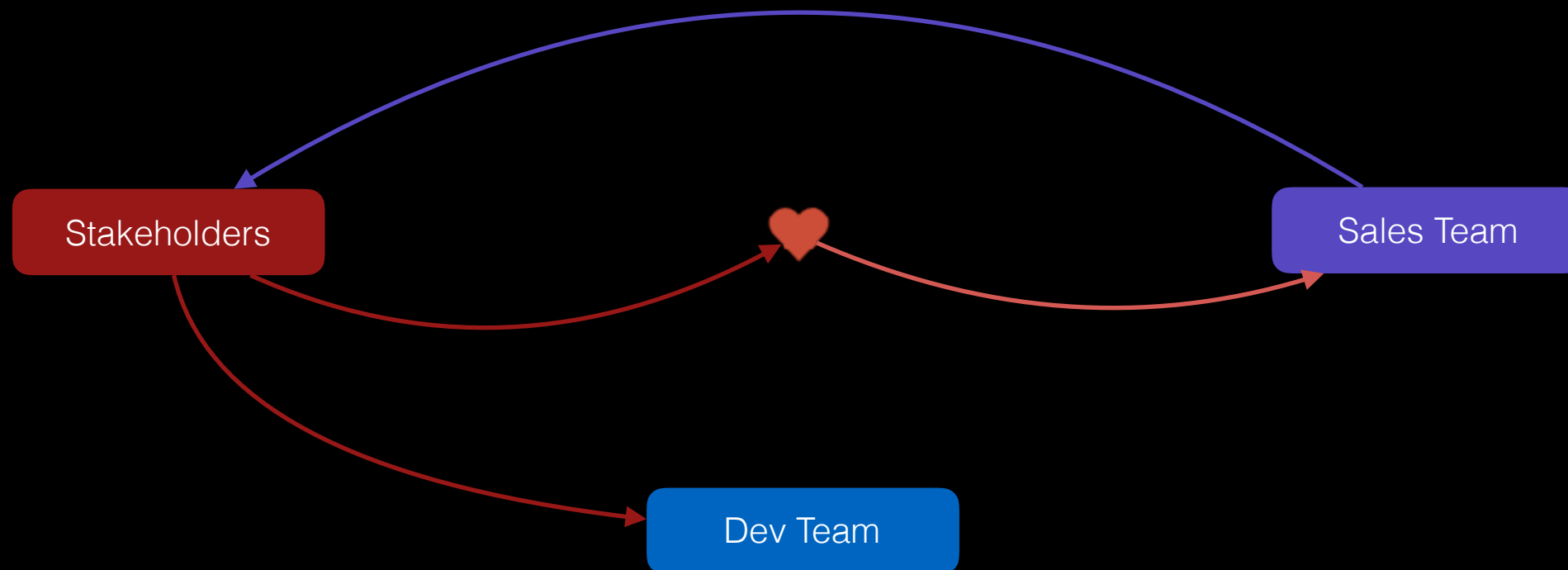
# Прошлая схема взаимодействия



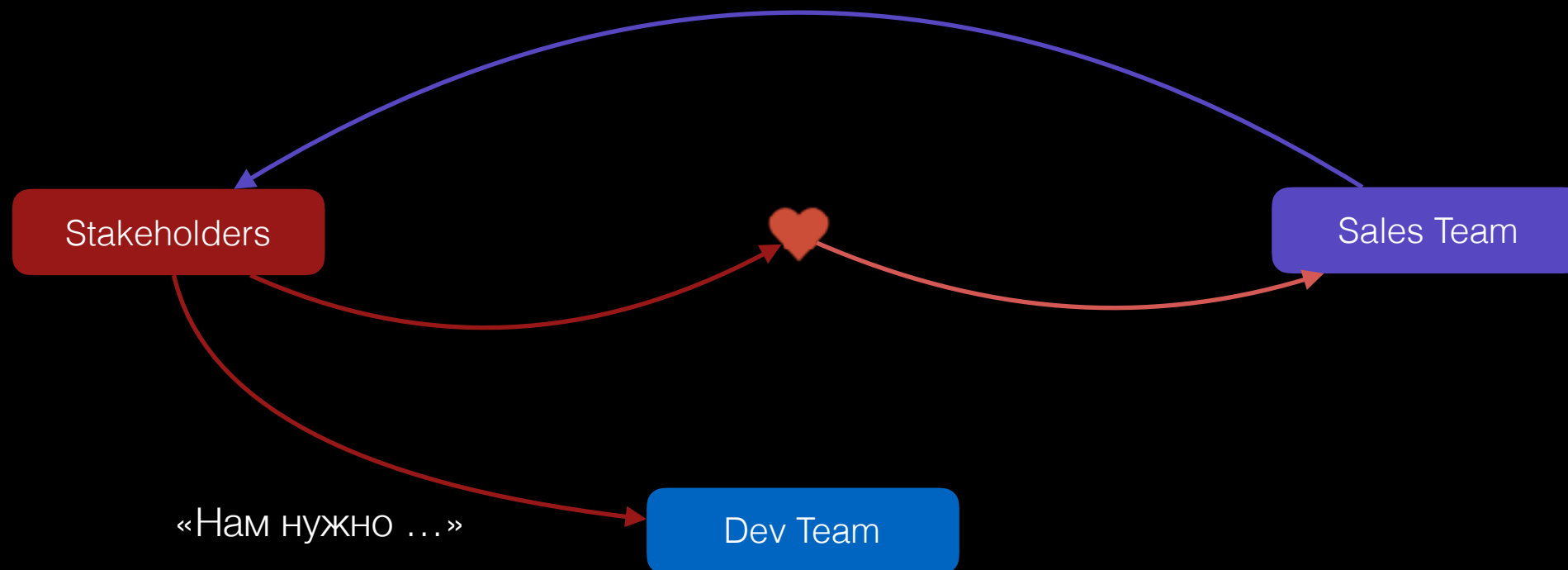
# Прошлая схема взаимодействия



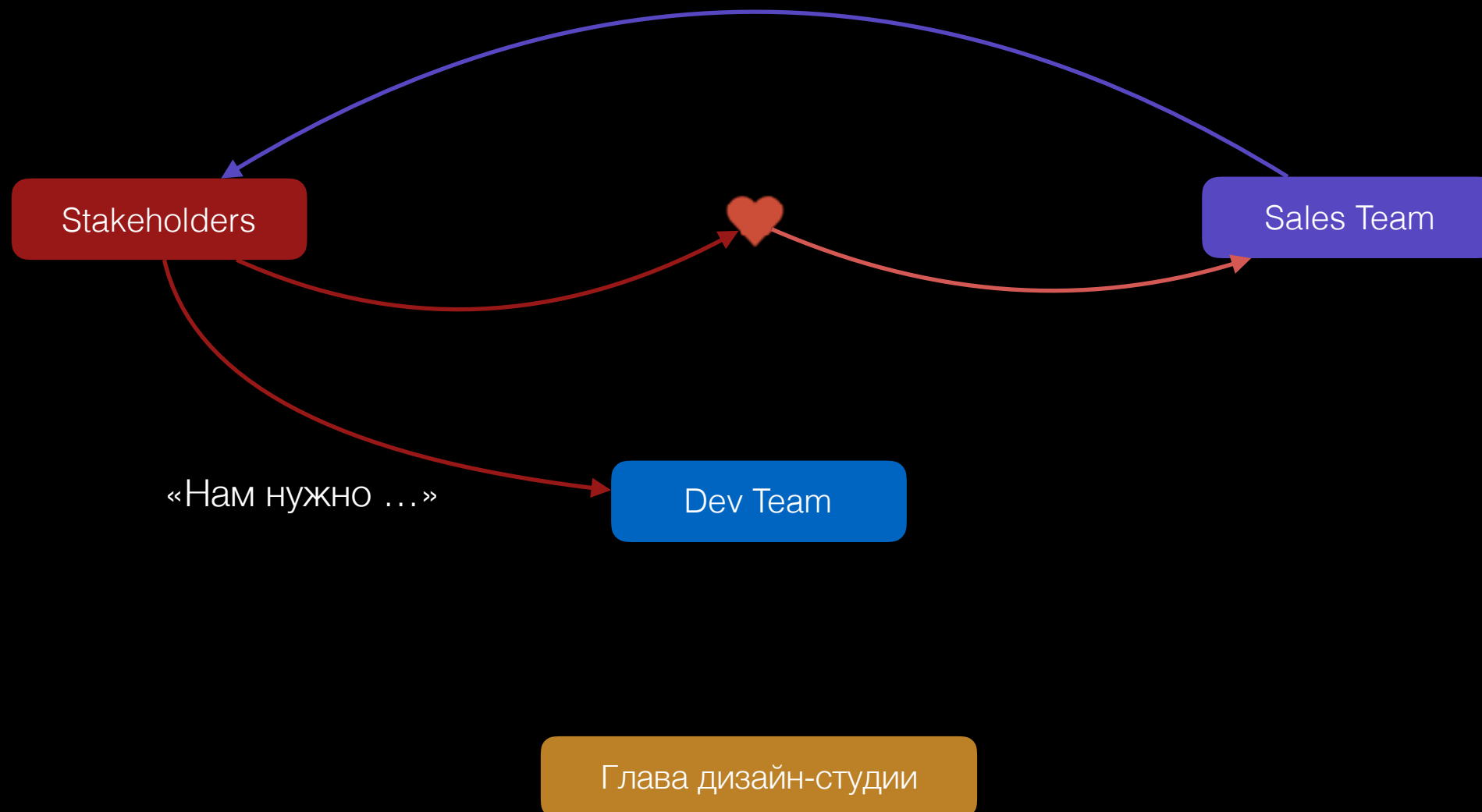
# Прошлая схема взаимодействия



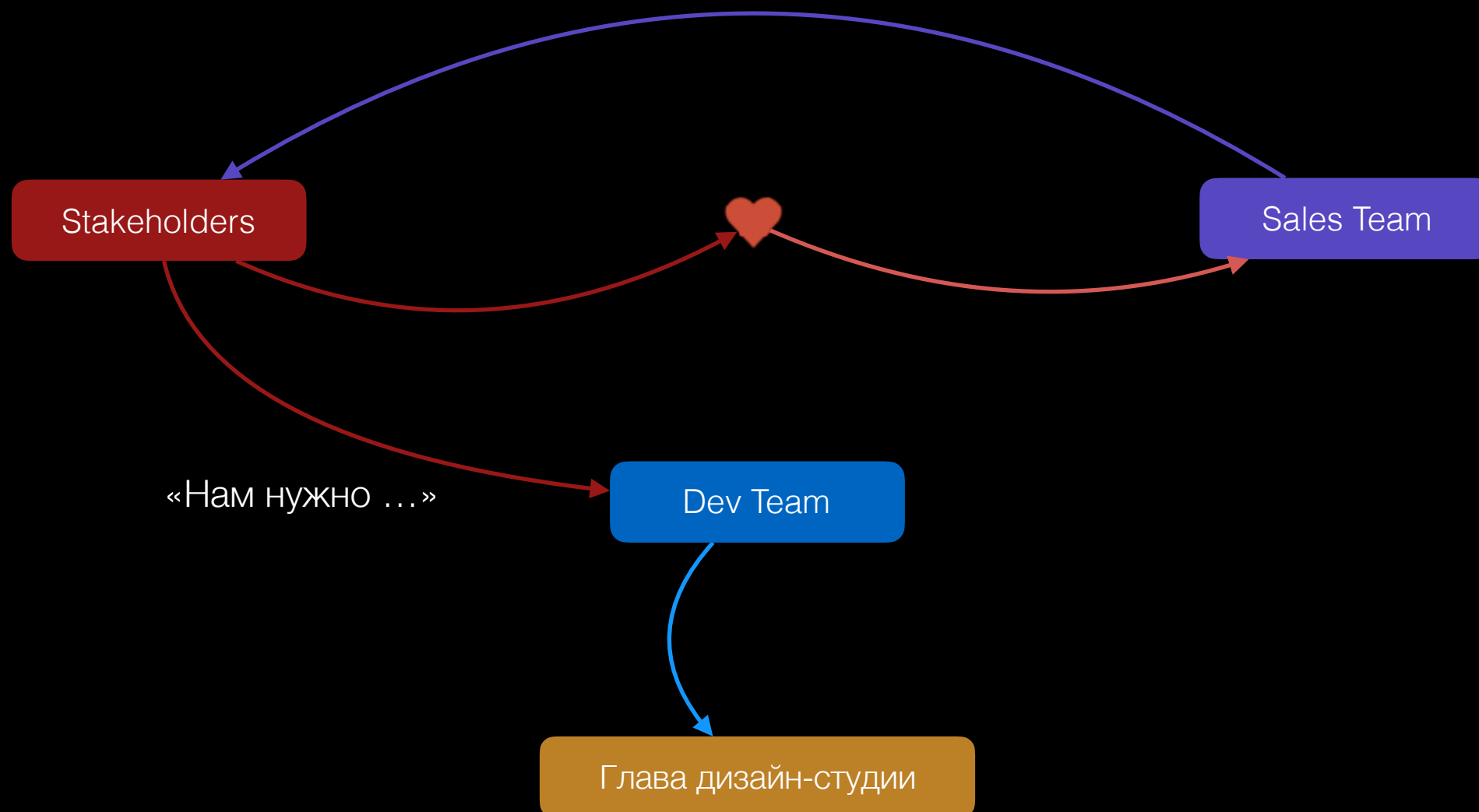
# Прошлая схема взаимодействия



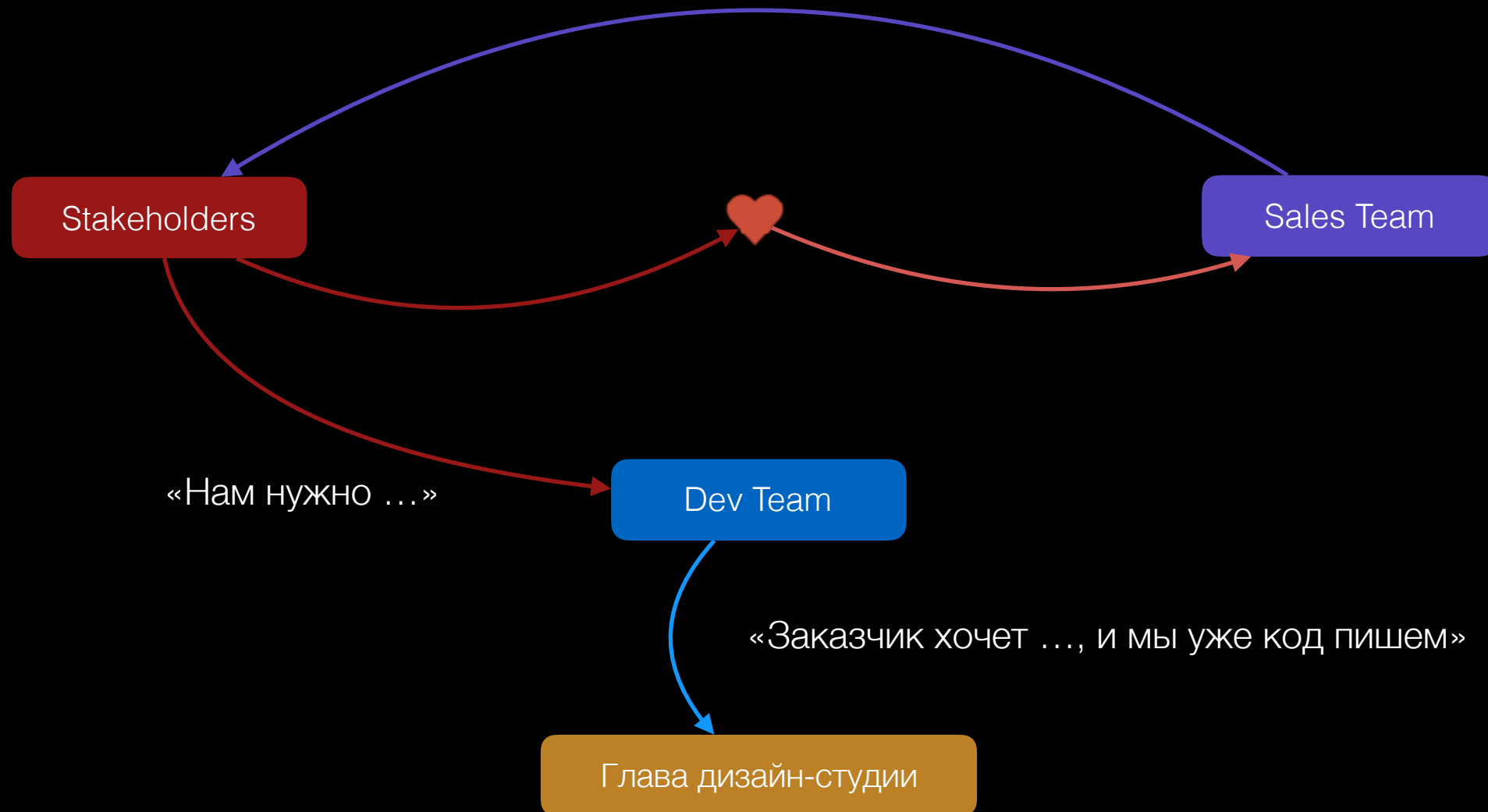
# Прошлая схема взаимодействия



# Прошлая схема взаимодействия

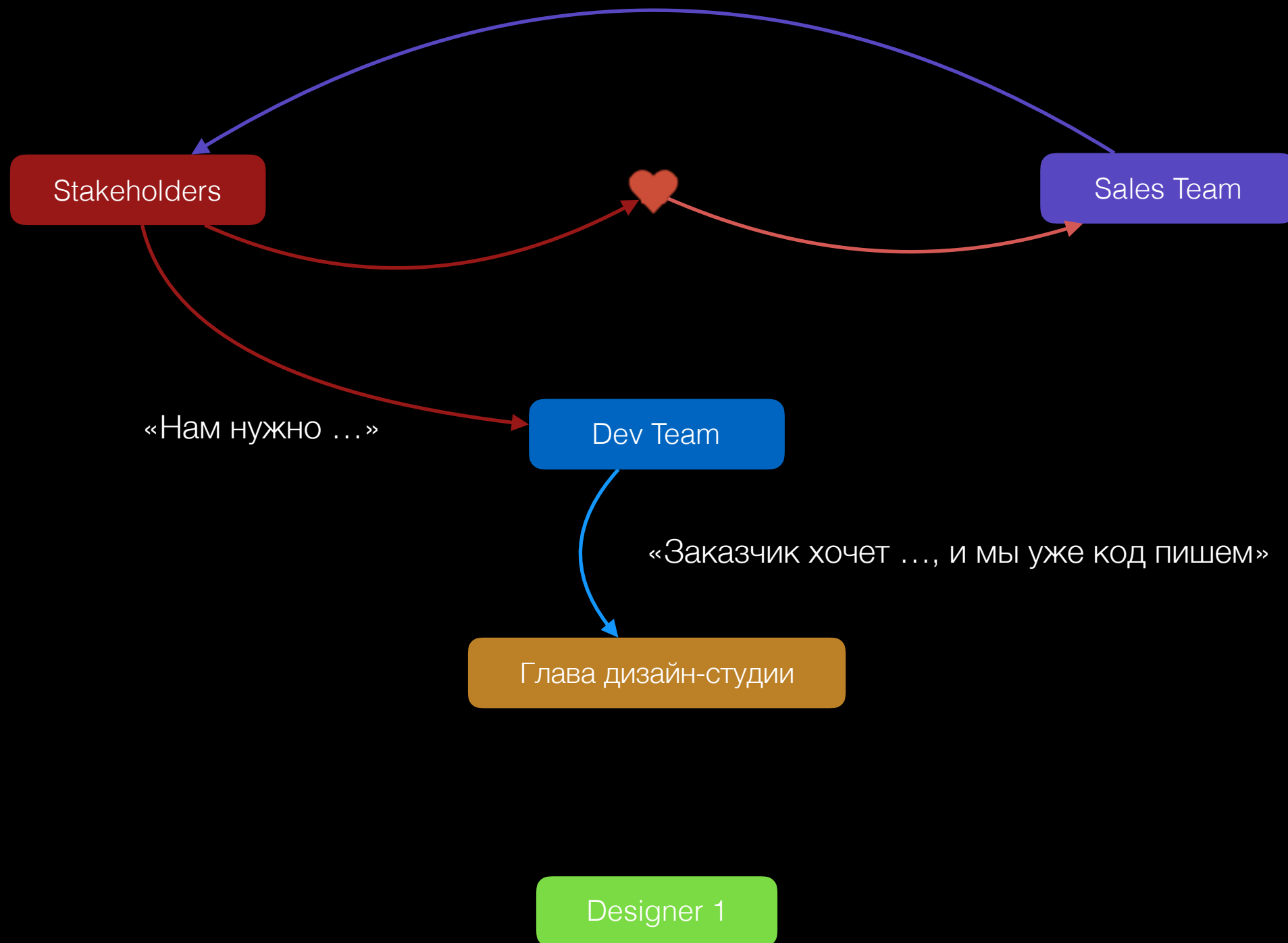


# Прошлая схема взаимодействия

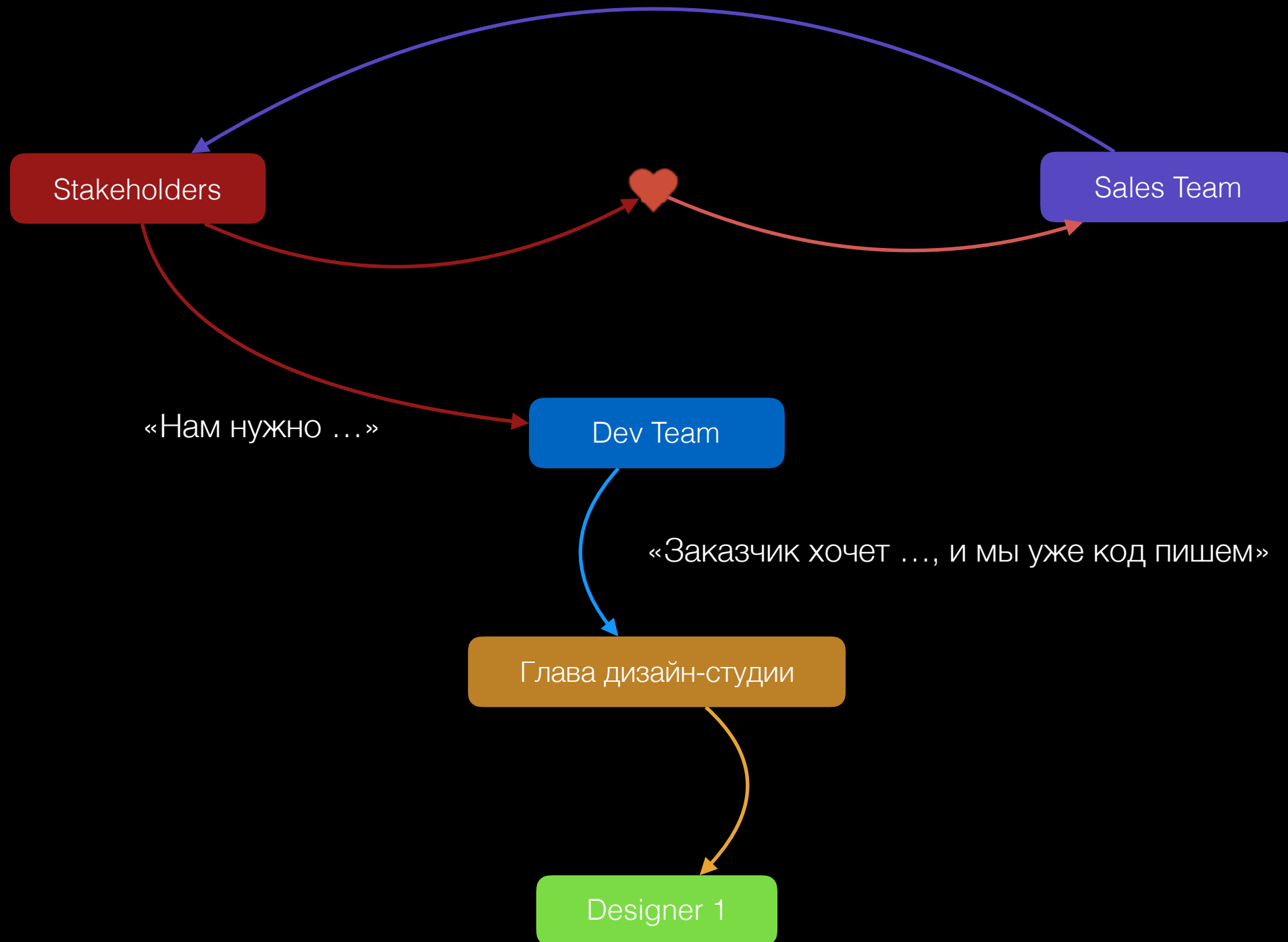




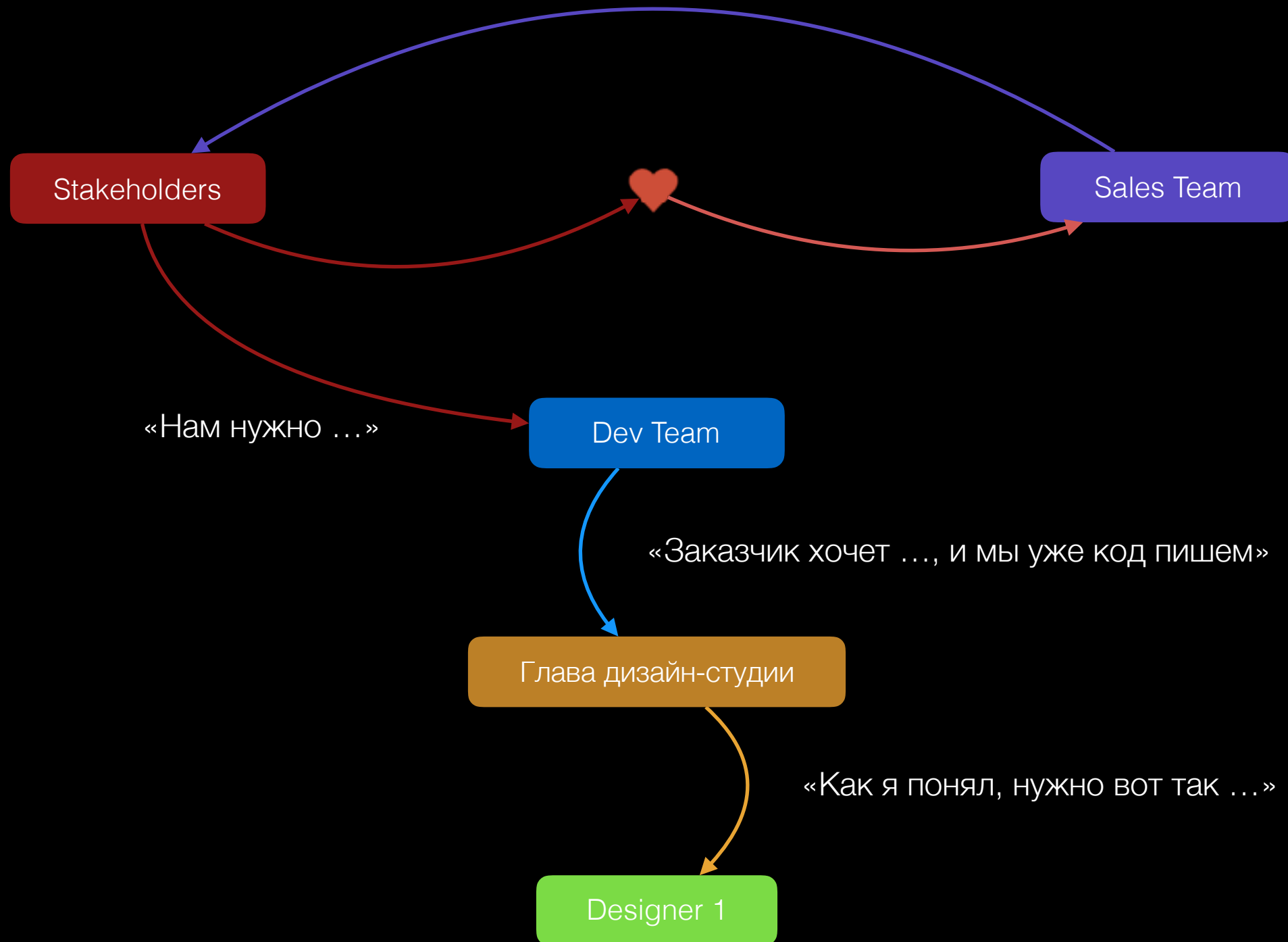
# Прошлая схема взаимодействия



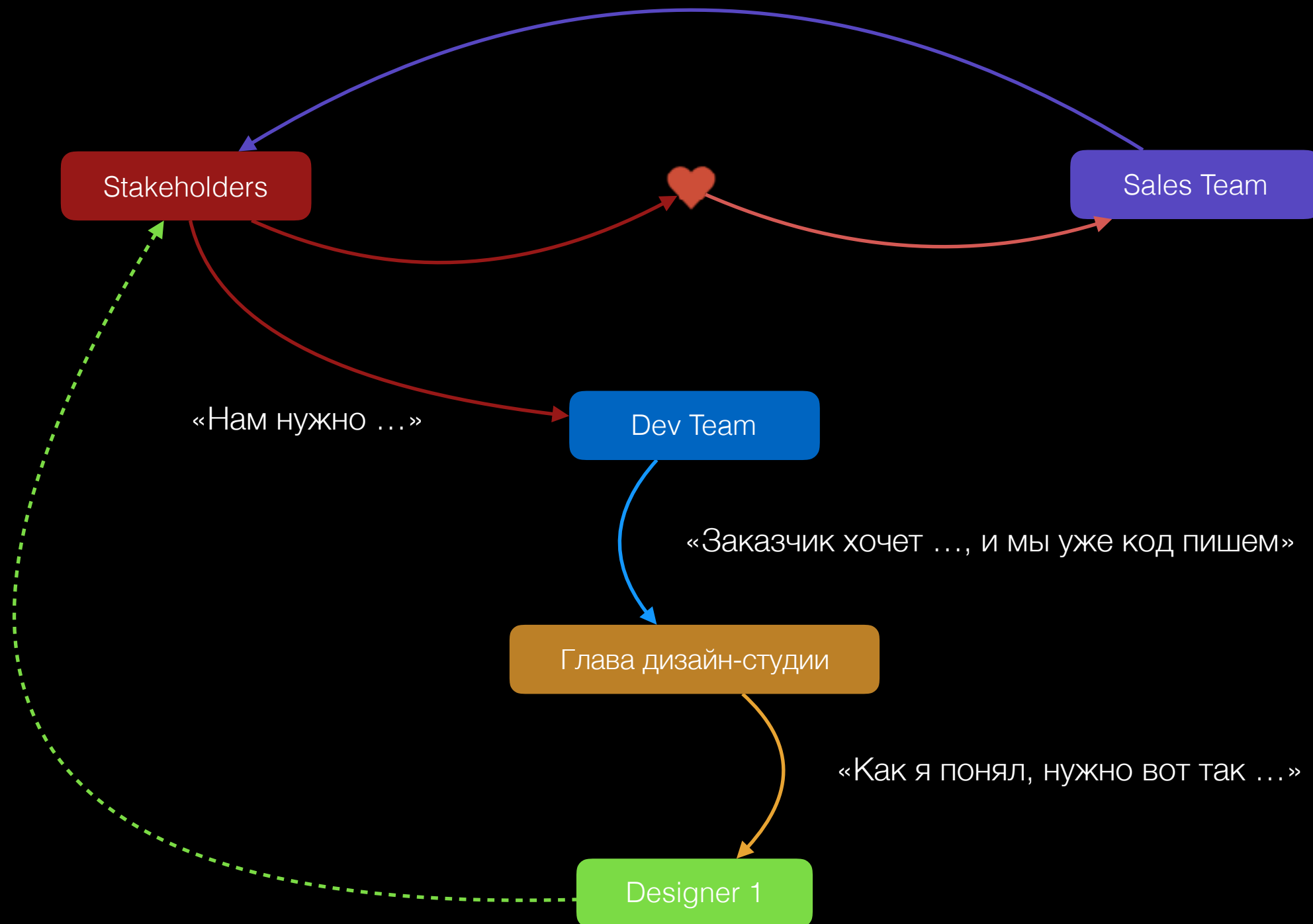
# Прошлая схема взаимодействия



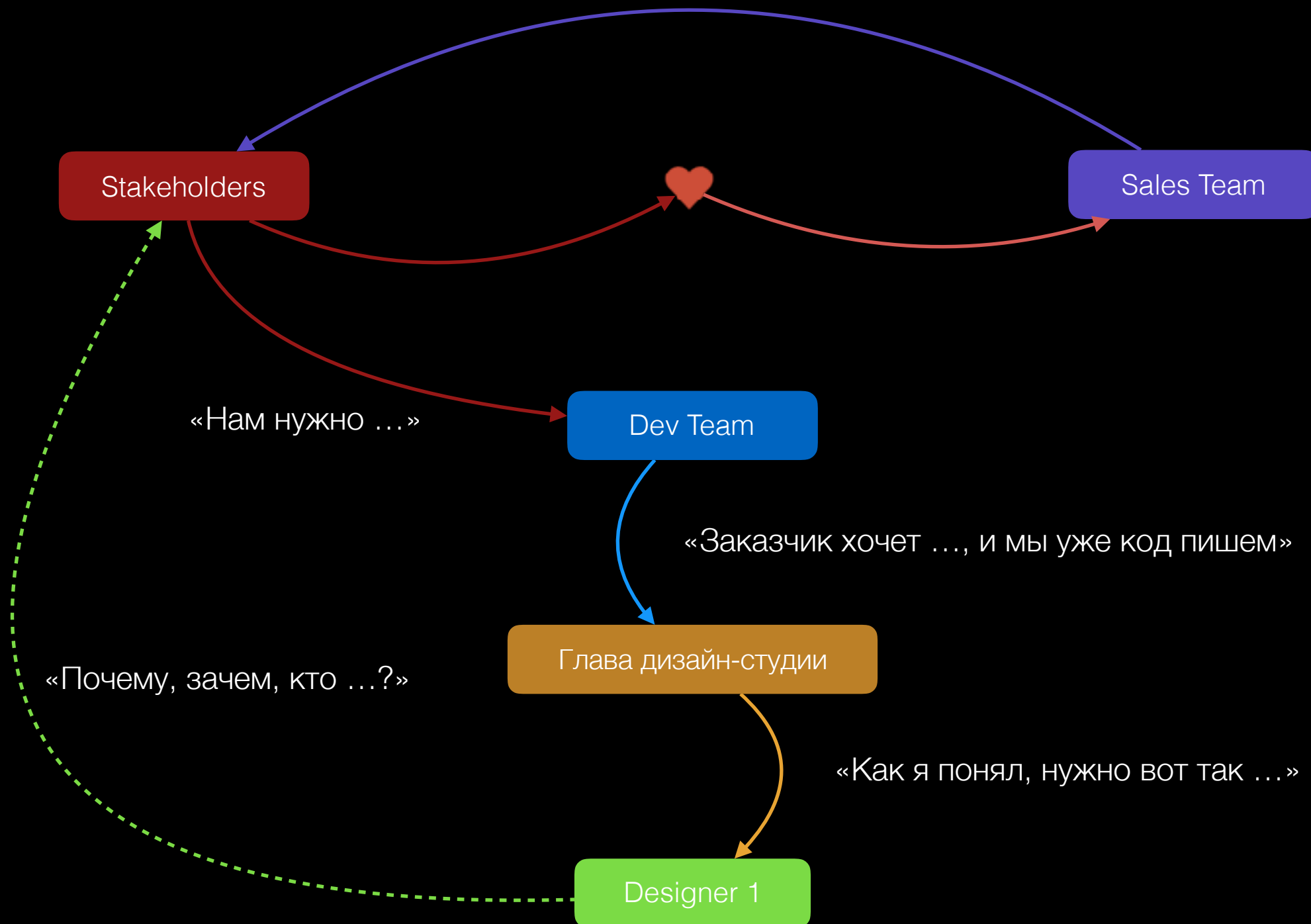
# Прошлая схема взаимодействия



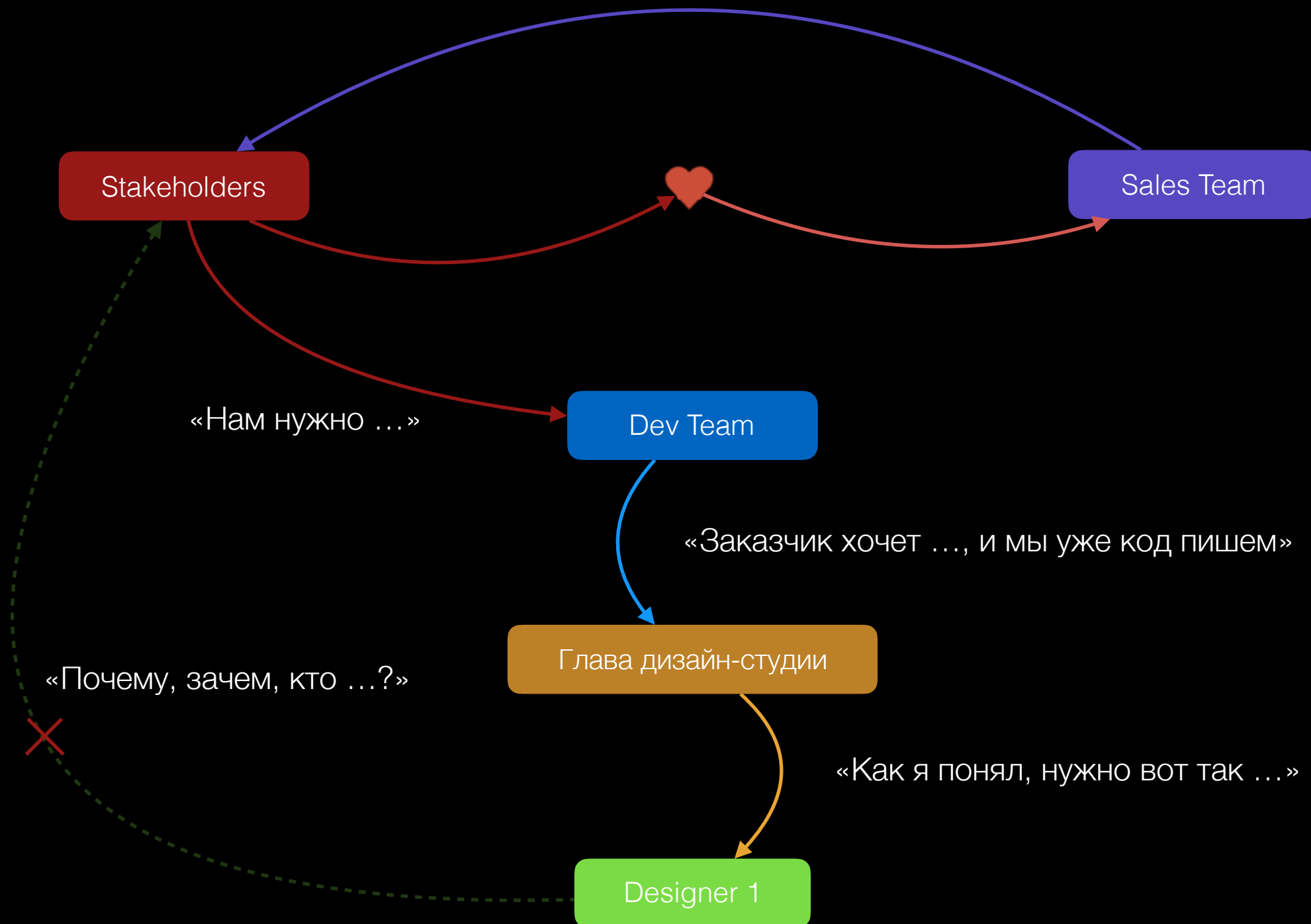
# Прошлая схема взаимодействия



# Прошлая схема взаимодействия



# Прошлая схема взаимодействия



# Камни преткновения

- Боязнь что-то менять — можно получить по шапке
- «Зачем? И так работает!»
- В аутсорсе нет дизайна
- Грейд = количество лет работы в компании
- Прошлая структура команды

# Камни преткновения

## Прошлая структура дизайн-студии

Глава дизайн-студии

Designer 1

Designer 2

Designer 3

Designer 4

Designer 5

Designer 6

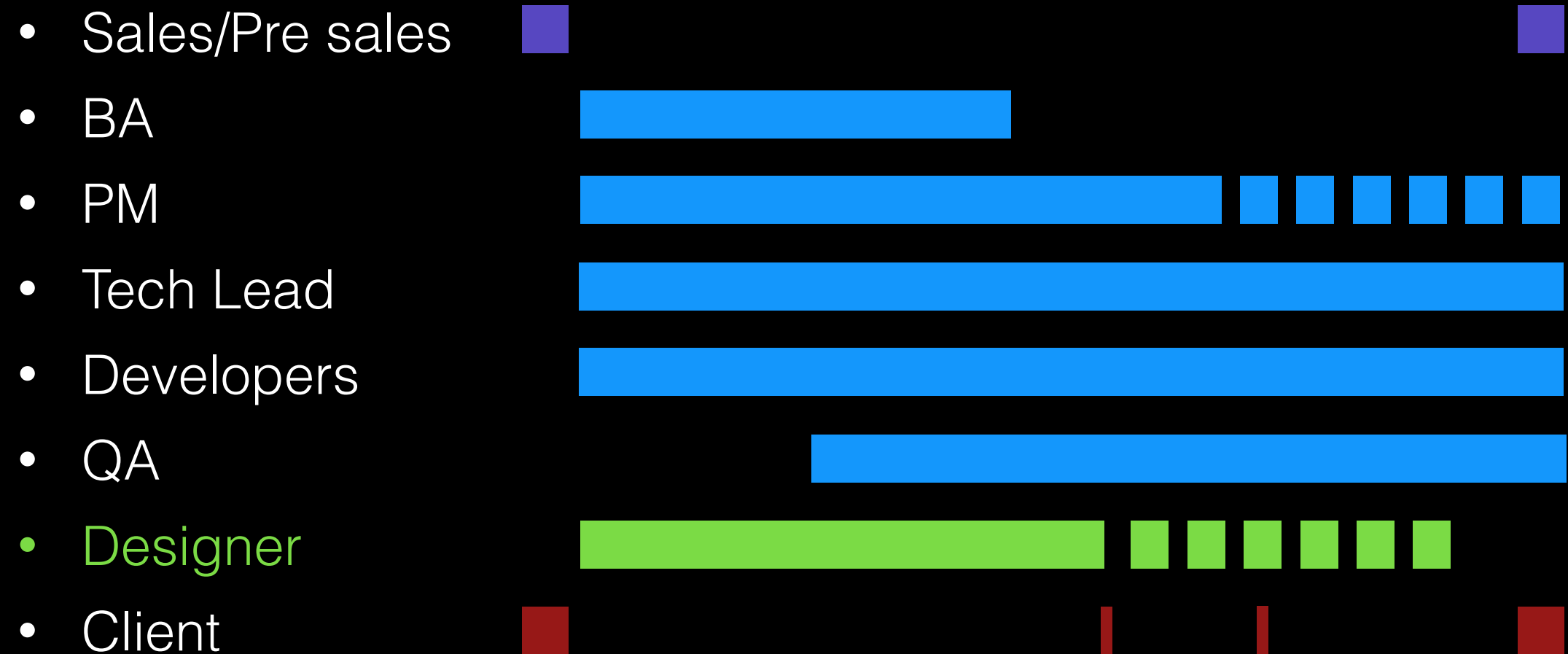
Designer ...

Designer 15



# Камни преткновения

## Прошлая модель процесса



# Триггеры перемен

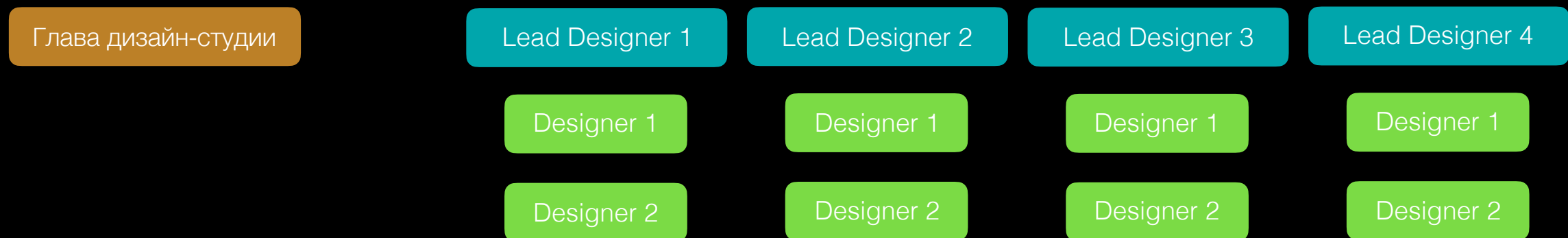
- Увеличение «попаседов»
- Дизайн можно продавать как отдельный сервис
- Увеличение запросов по UX-направлению
- Потеря клиентов из-за некачественных дизайн-решений

# Перемены

- Реструктуризация = децентрализация компетентности
- Lead Designers (4 человека)
- Локальные команды
- Новая схема взаимодействия
- «Обучение» PM, DM, EM, Sales team дизайн-процессу

# Перемены

## Реструктуризация, Lead Designer, локальные команды



# Перемены

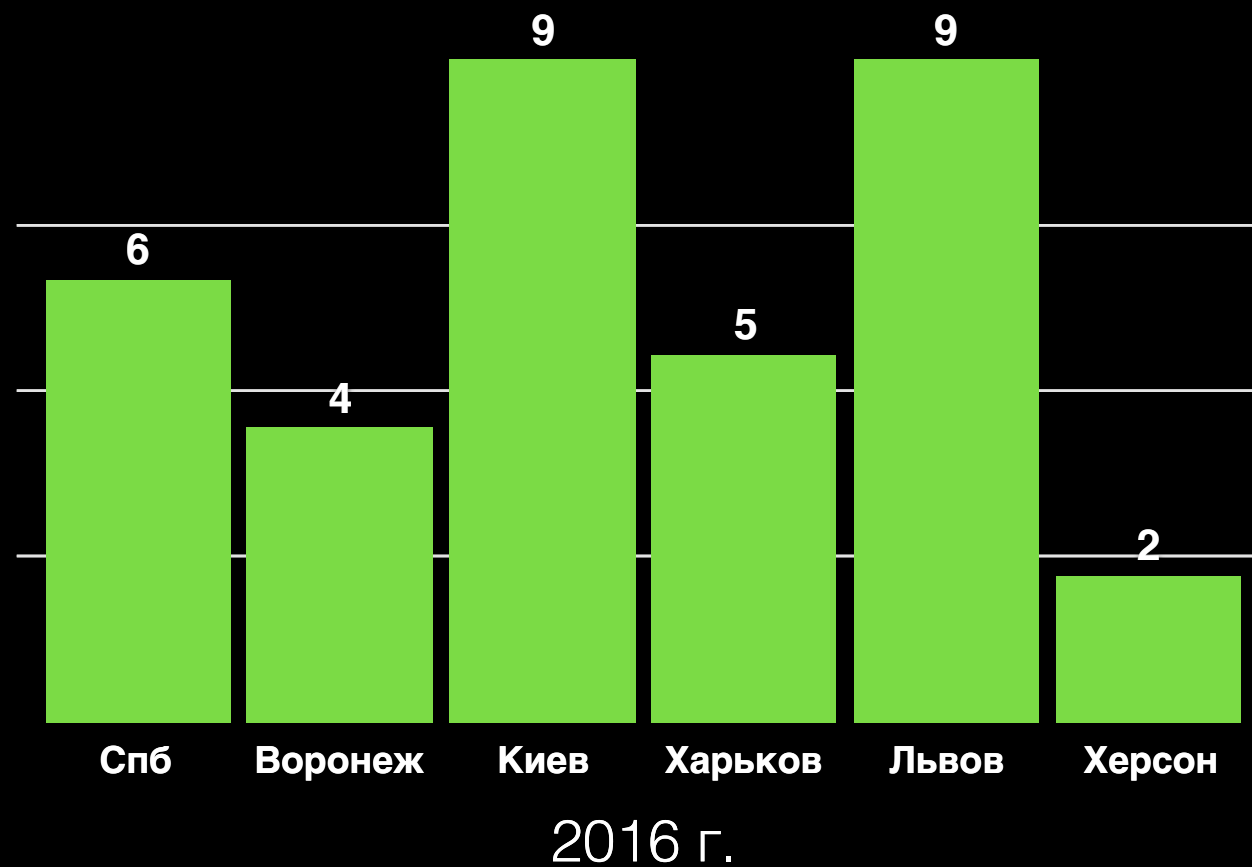
## Децентрализация компетентности



Распределение дизайнеров по офисам

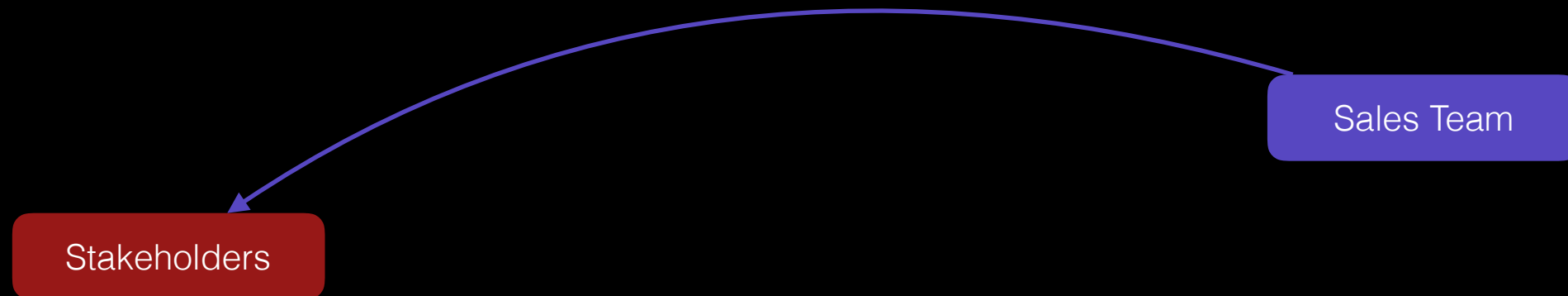
# Перемены

## Децентрализация компетентности

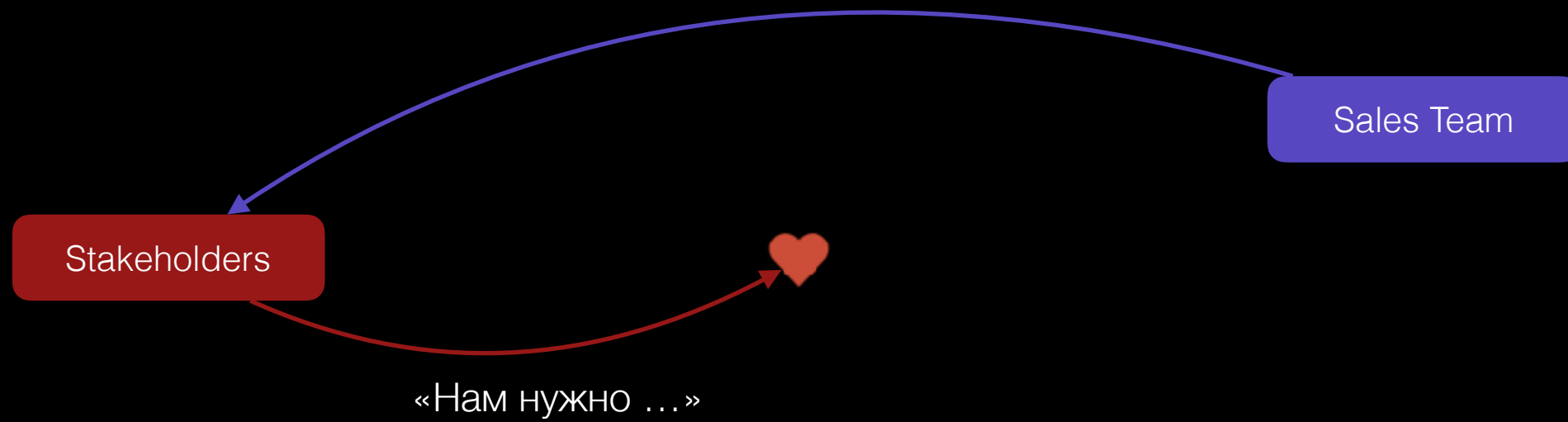


Распределение дизайнеров по офисам

# Текущая схема взаимодействия

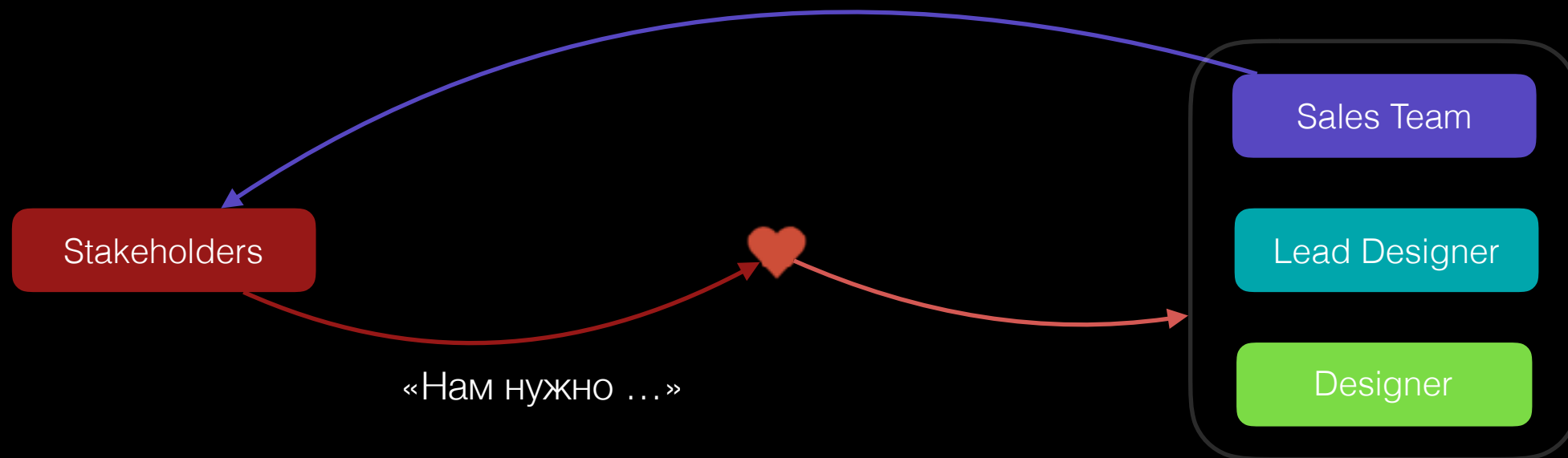


# Текущая схема взаимодействия

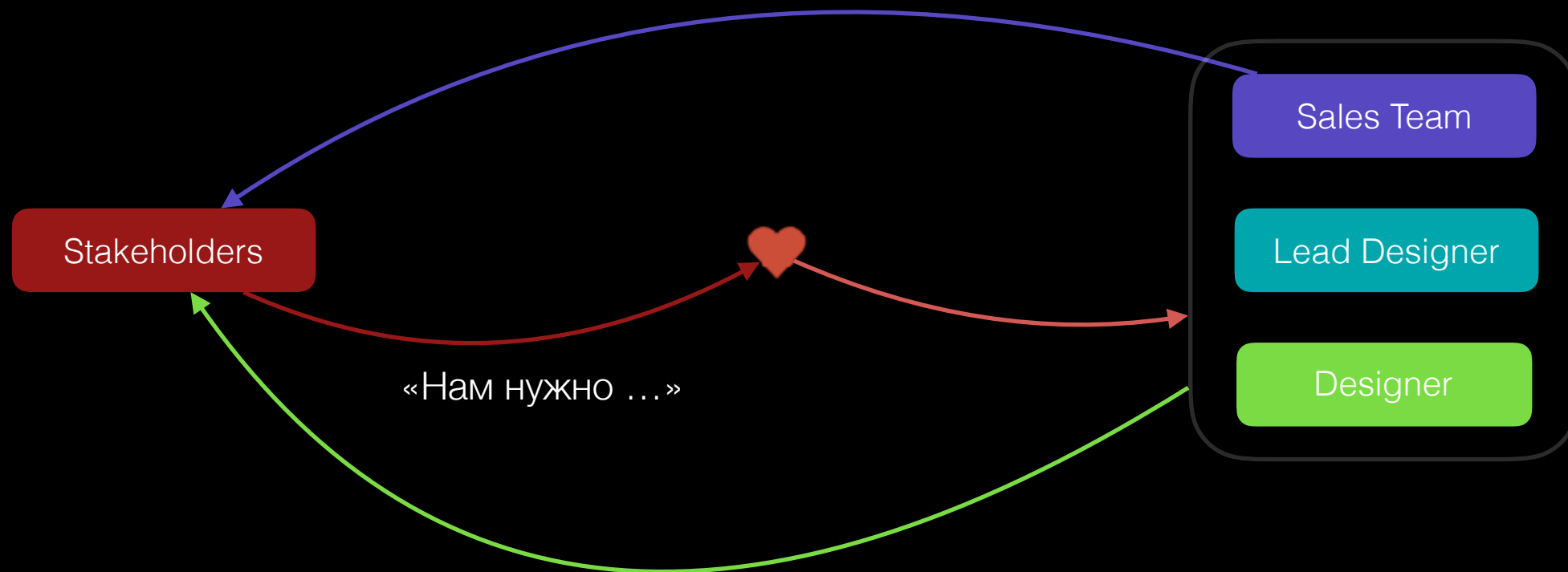




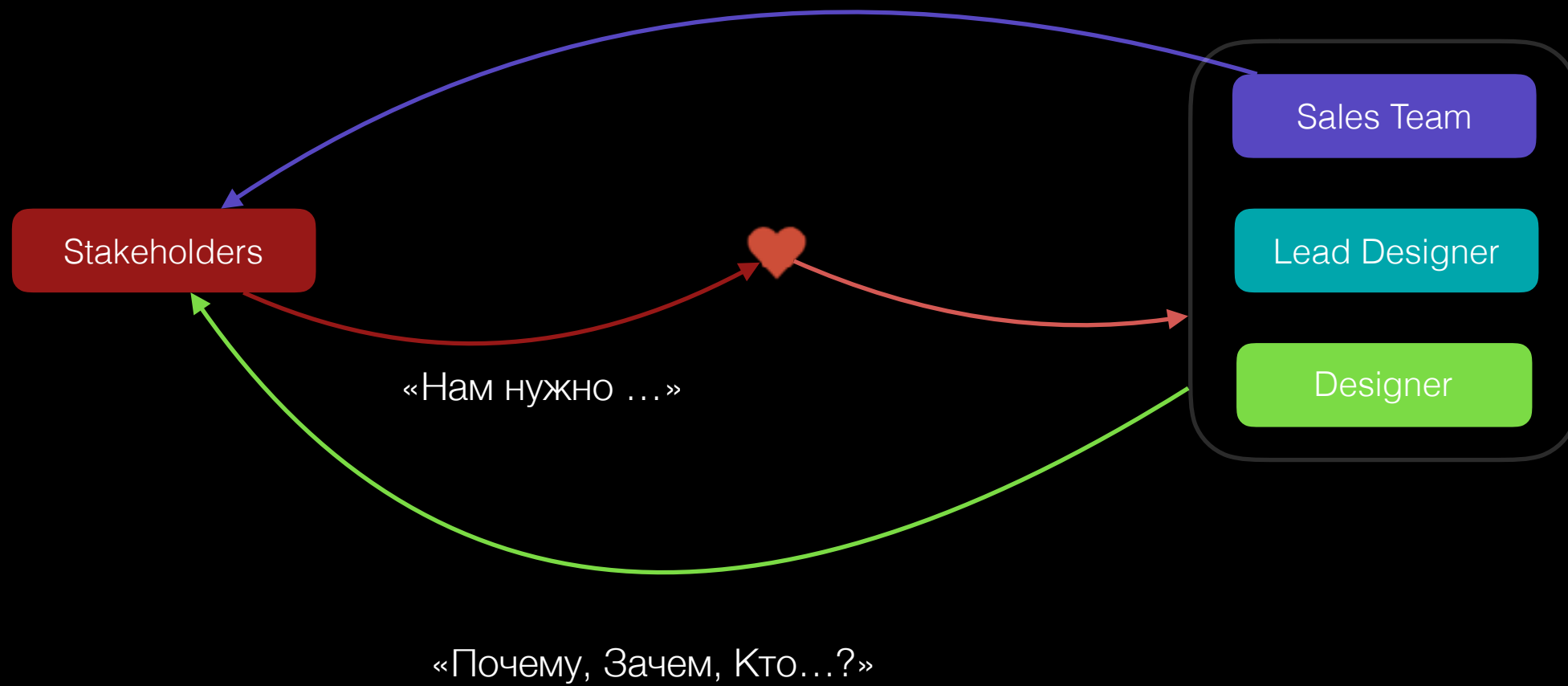
# Текущая схема взаимодействия



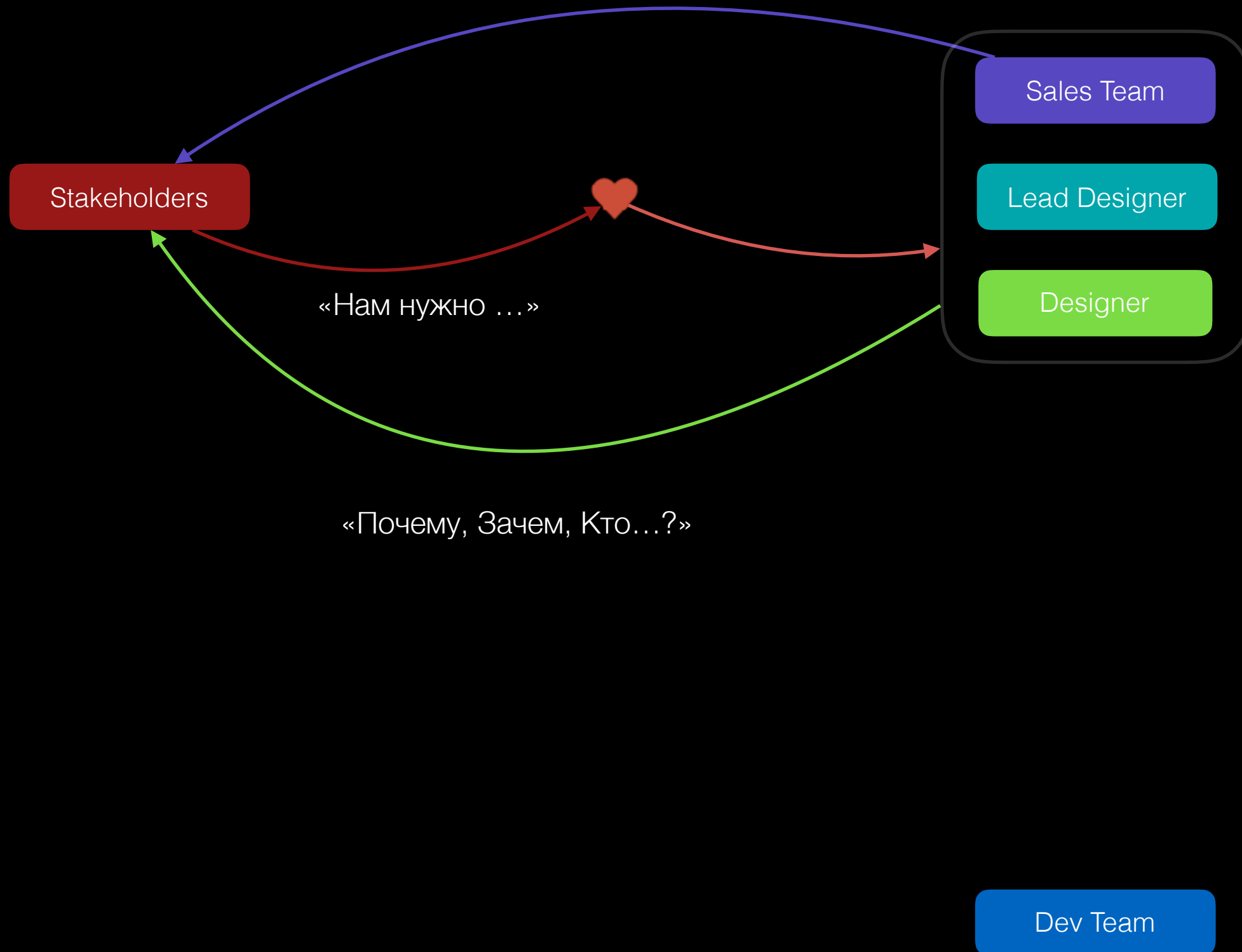
# Текущая схема взаимодействия



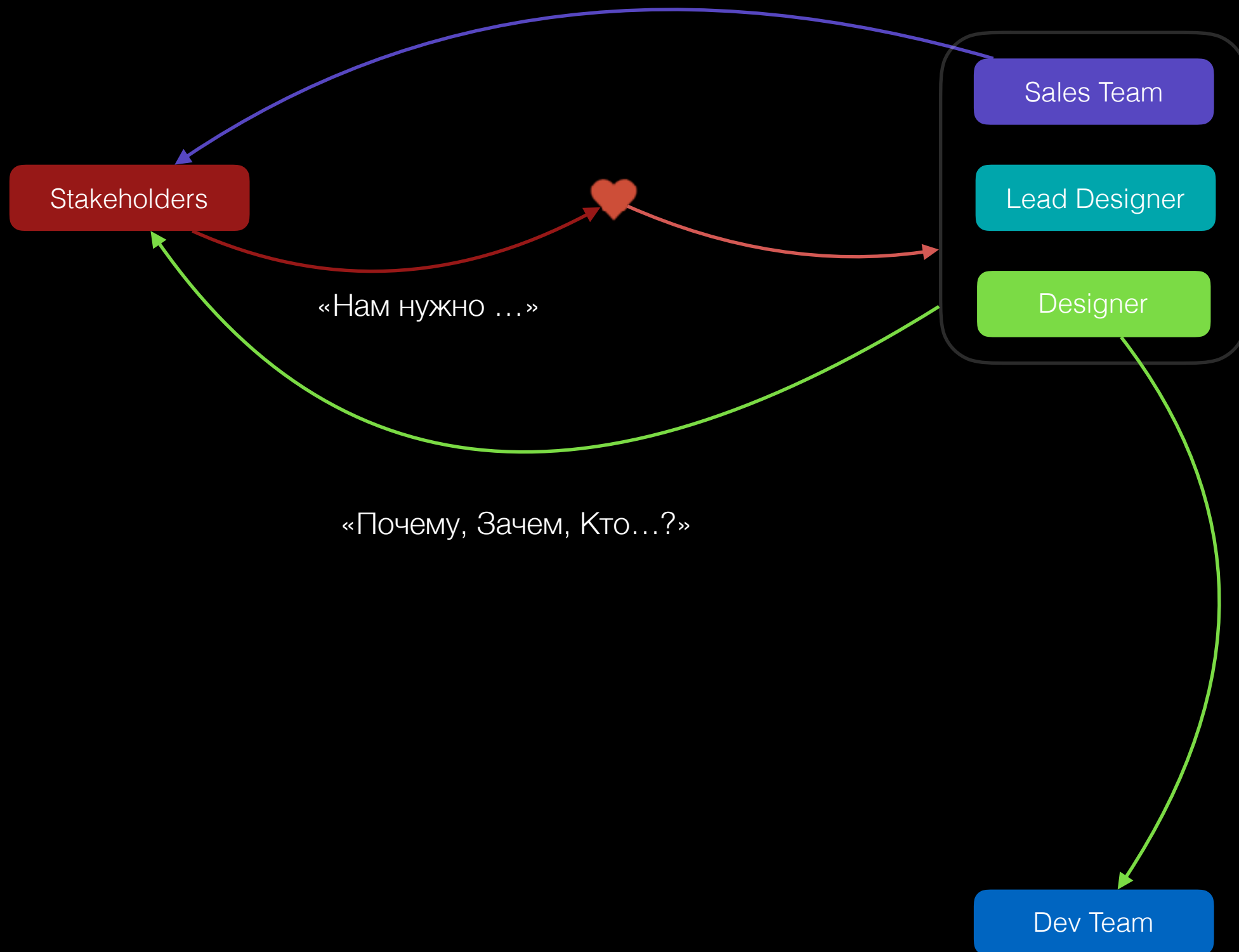
# Текущая схема взаимодействия



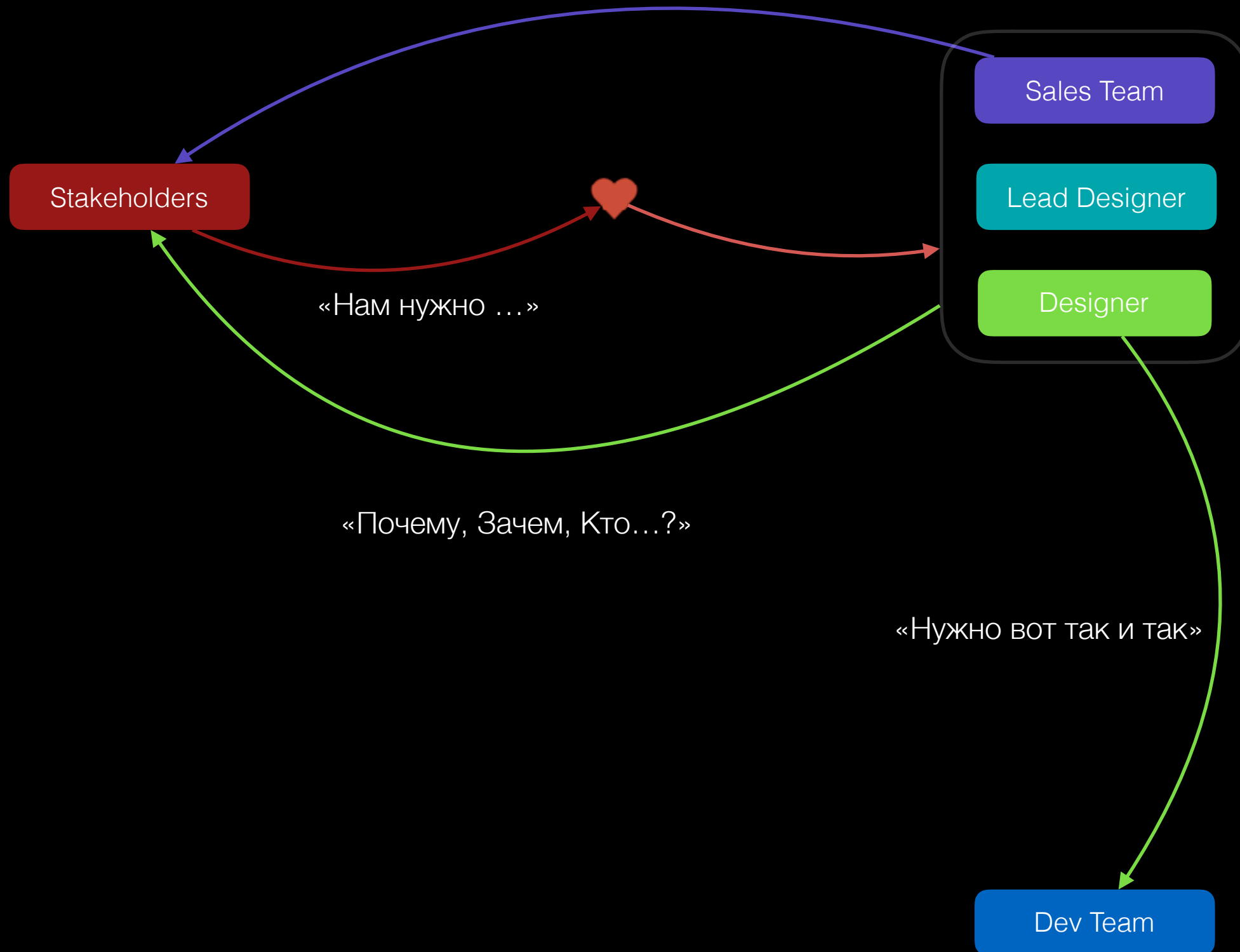
# Текущая схема взаимодействия



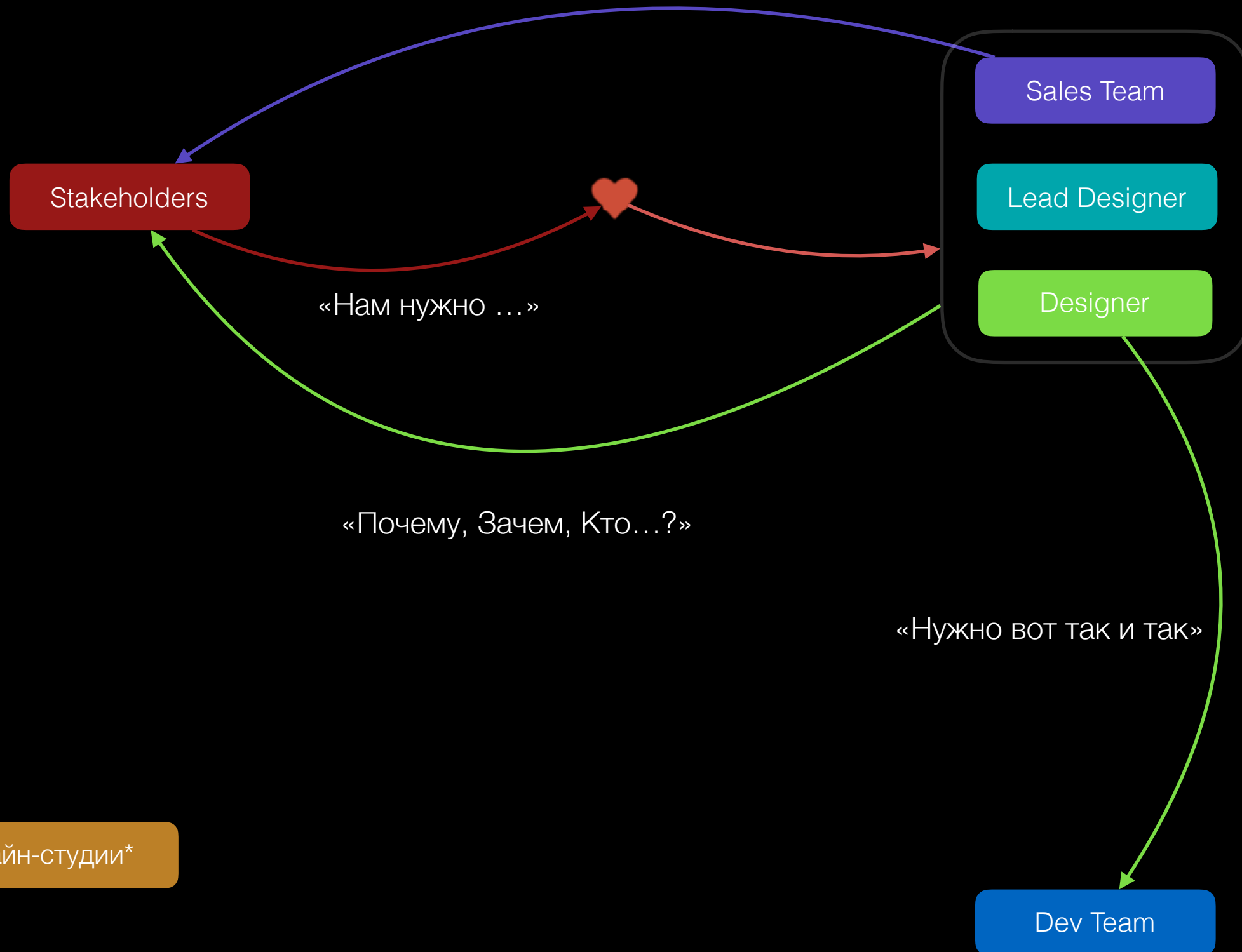
# Текущая схема взаимодействия



# Текущая схема взаимодействия

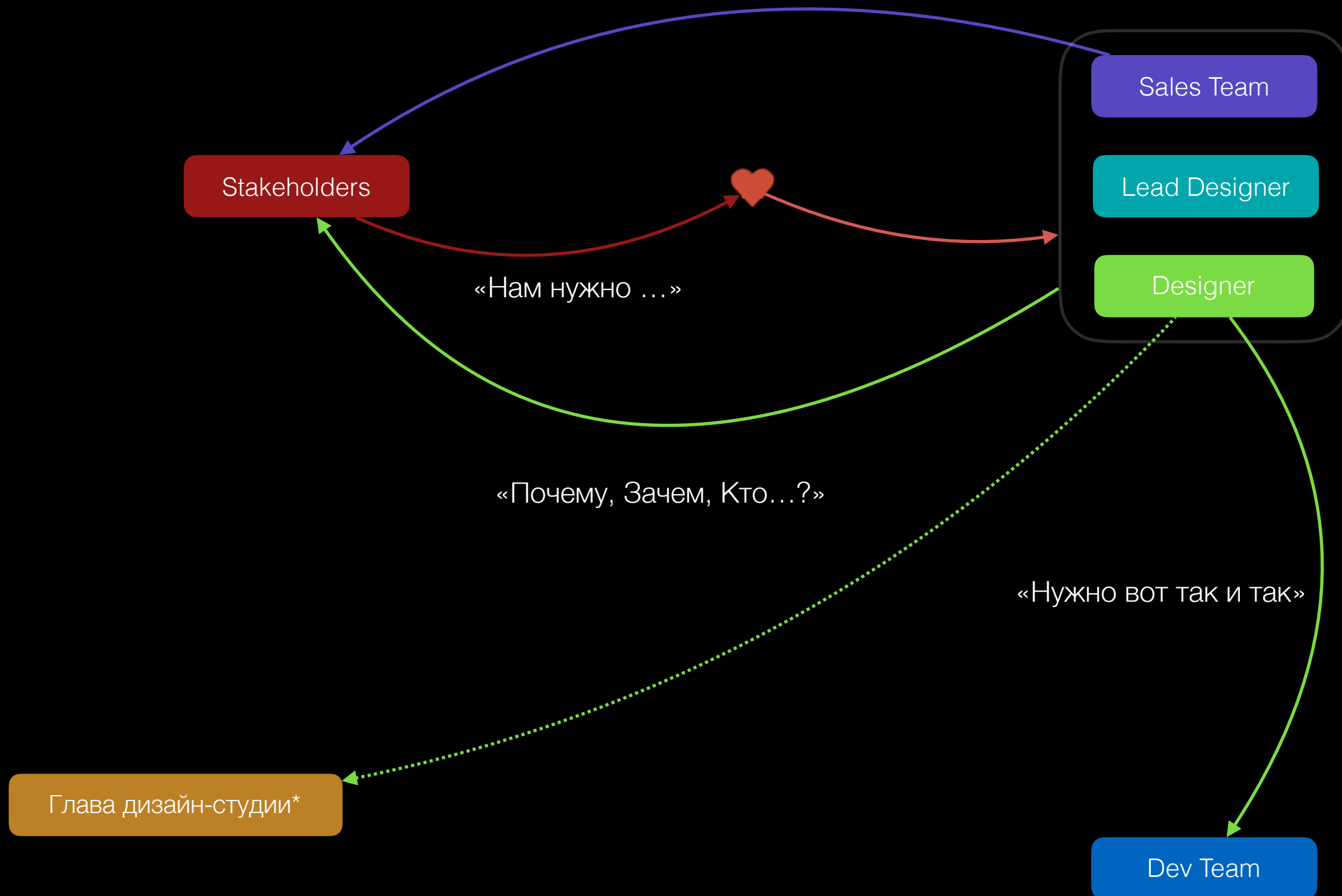


# Текущая схема взаимодействия



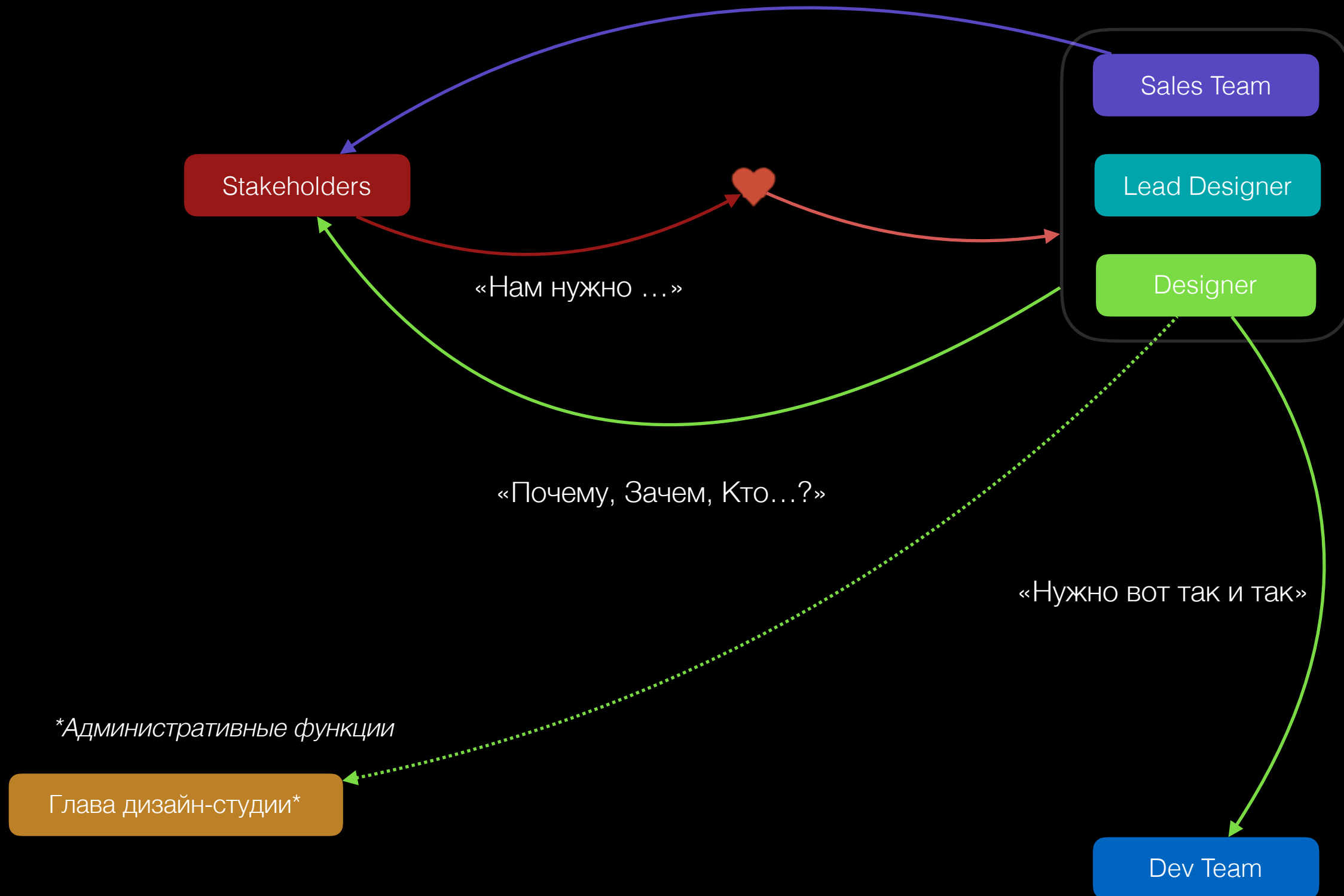
Глава дизайн-студии\*

# Текущая схема взаимодействия



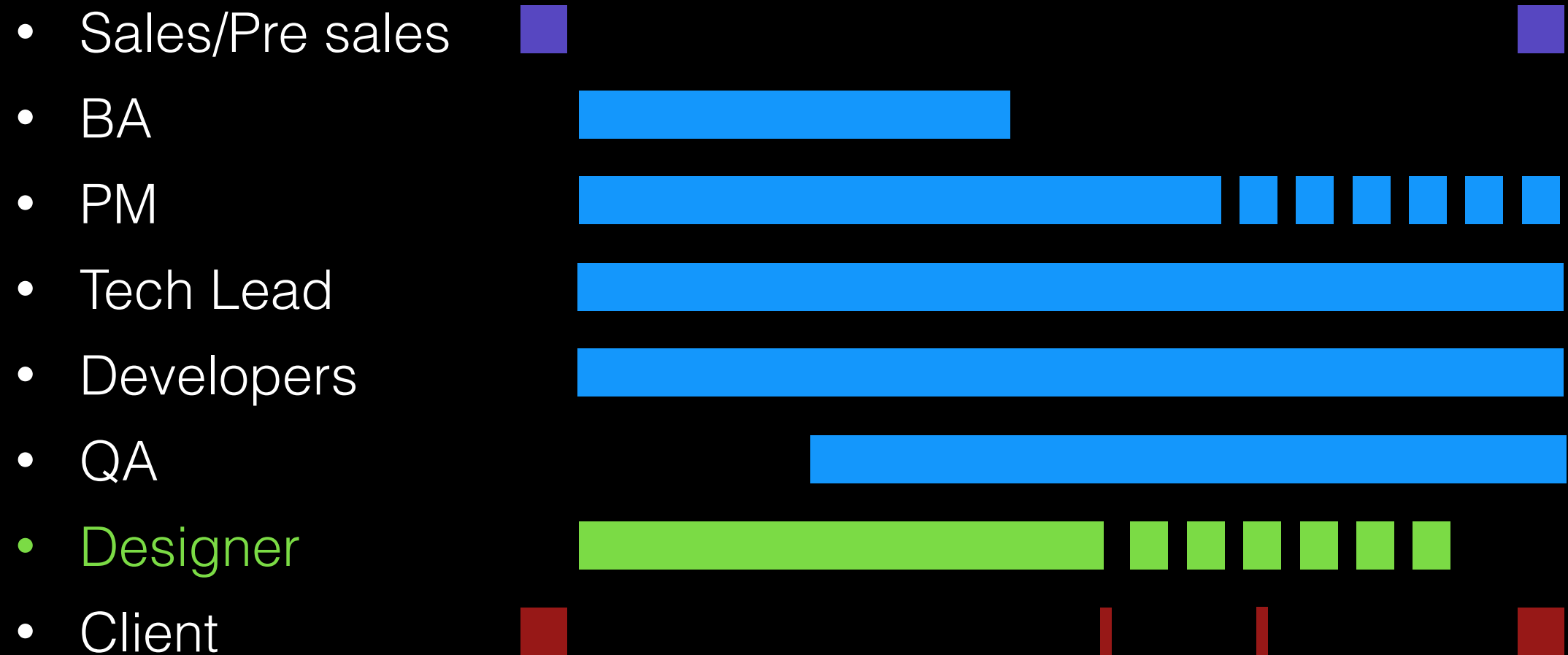


# Текущая схема взаимодействия



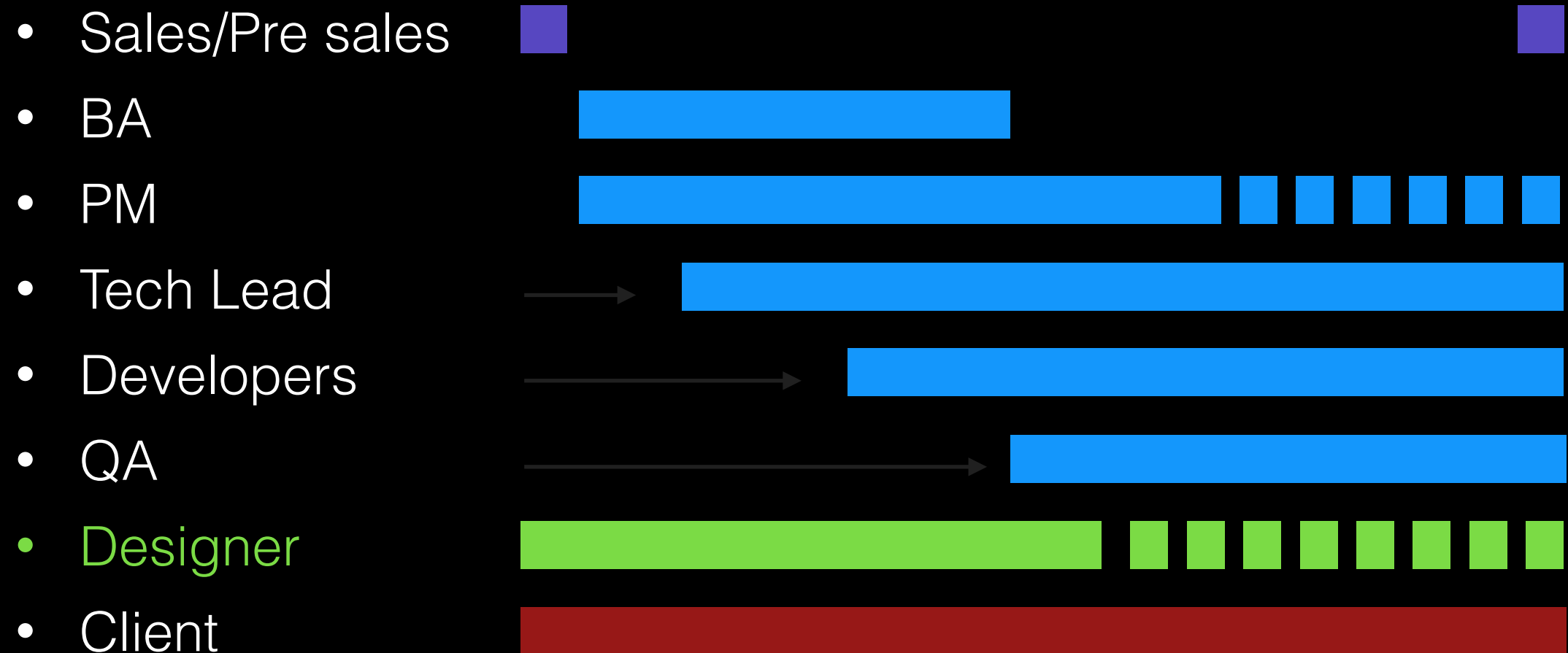
# Перемены

## Прошлая модель процесса



# Перемены

## Текущая модель процесса



# Структура, команды и роли

Lead Designer / UX consultant

Senior

Str. Middle

Middle

Str. Junior

Junior

Intern

# Структура, команды и роли

## Роли

Lead Designer / UX consultant

менеджмент, онсайты, мотивация, обучение, развитие

Senior

менеджмент, онсайты, обучение,

Str. Middle

продакшн, специализация

Middle

Str. Junior

продакшн, задавать вопросы

Junior

Intern

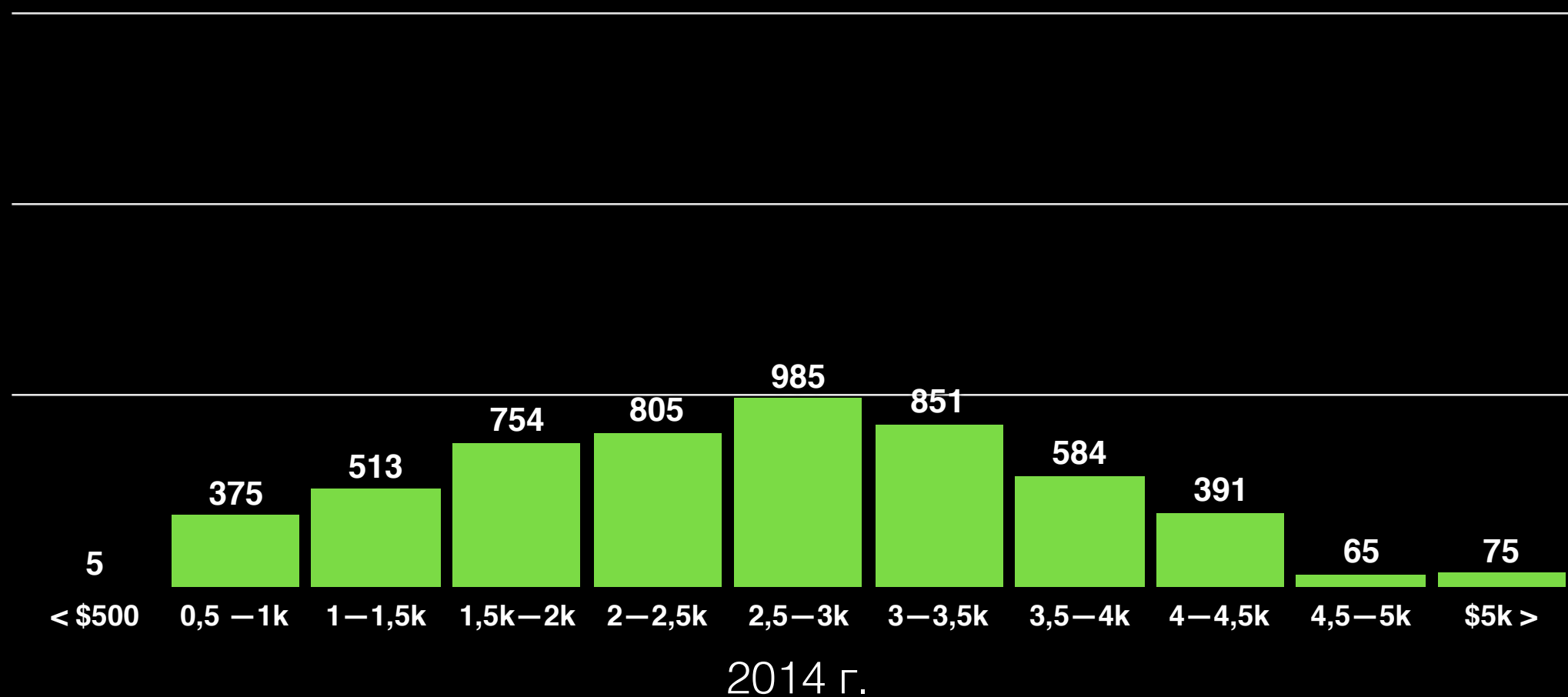
выжить, смотреть, слушать, спрашивать

# Структура, команды и роли

## Развитие

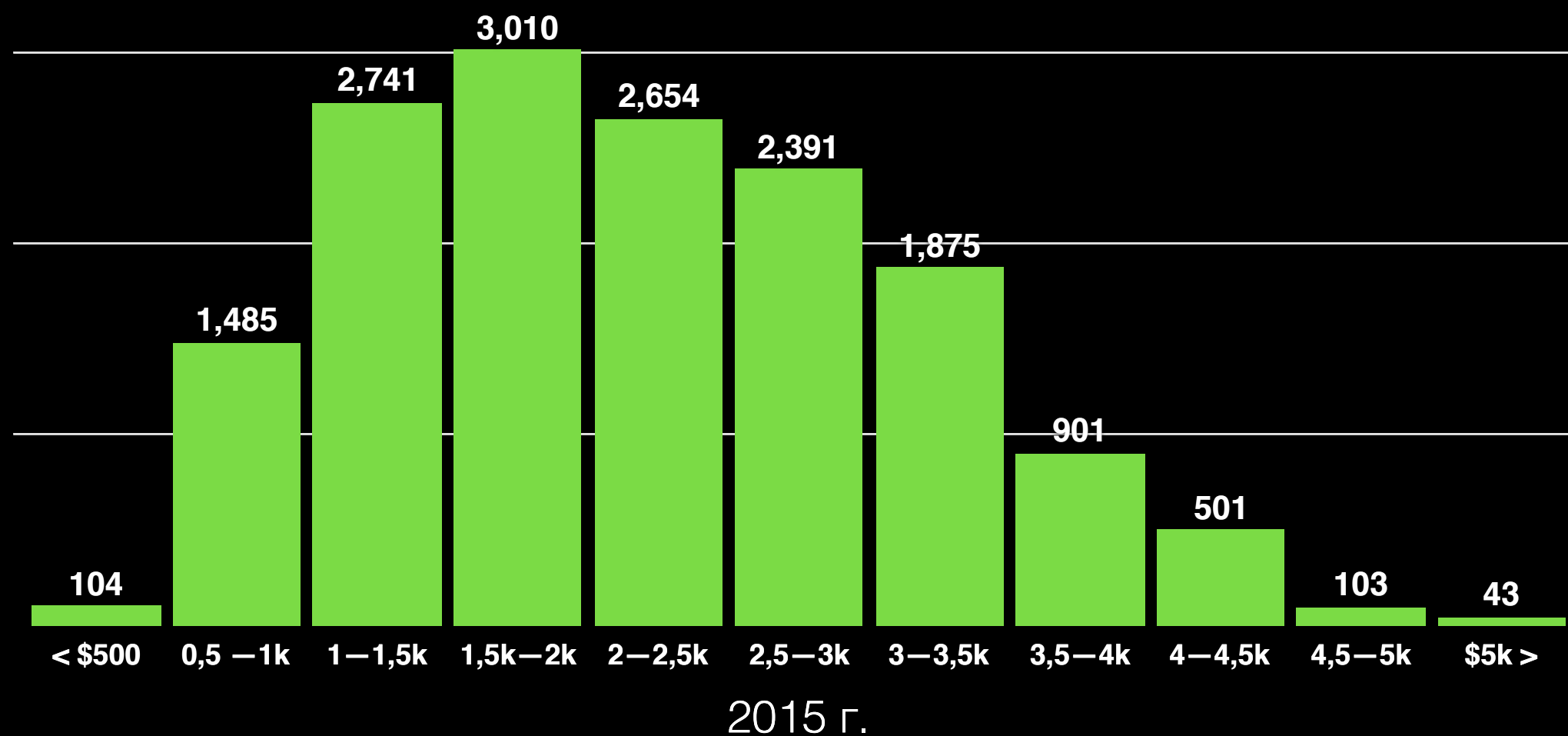
- Еженедельные внутренние встречи
- Англ. язык с ориентацией на продажи, деловую переписку, ведение переговоров
- Определение специализаций у членов команды
- IDP
- Менторство
- Саморазвитие, поездки на конференции (Web Summit, UX STRAT)

# Зарплаты дизайнеров. Украина



Условия: любой стаж, любой англ.яз.

# Зарплаты дизайнеров. Украина



Условия: любой стаж, любой англ.яз.



# Что нужно чтобы начать

- Ps, Ai, Axure\*, Sketch и т.д.
- iOS и Android гайдлайны
- книги (читать ≠ понять)
- портфолио

# Что нужно чтобы начать

- Ps, Ai, Axure\*, Sketch и т.д.

1 месяц

- iOS и Android гайдлайны

- книги (читать ≠ понять)

- портфолио

# Что нужно чтобы начать

- Ps, Ai, Axure\*, Sketch и т.д.

1 месяц

- iOS и Android гайдлайны

1 неделя туалето-часов

- книги (читать ≠ понять)

- портфолио

# Что нужно чтобы начать

- Ps, Ai, Axure\*, Sketch и т.д.

1 месяц

- iOS и Android гайдлайны

1 неделя туалето-часов

- книги (читать ≠ понять)

∞

- портфолио

# Что нужно чтобы начать

- Ps, Ai, Axure\*, Sketch и т.д.

1 месяц

- iOS и Android гайдлайны

1 неделя туалето-часов

- книги (читать ≠ понять)

∞

- портфолио

1-2 месяца

Мотивация?

19:09



КОЗЫРЕВ ONLINE

ИДЕНТИФИКАЦИЯ ДОРНА

19:09



КОЗЫРЕВ ONLINE

ИДЕНТИФИКАЦИЯ ДОРНА



# Спасибо за время и внимание!

- facebook: Victor Udintsov
- email: [victorudintsov@gmail.com](mailto:victorudintsov@gmail.com)