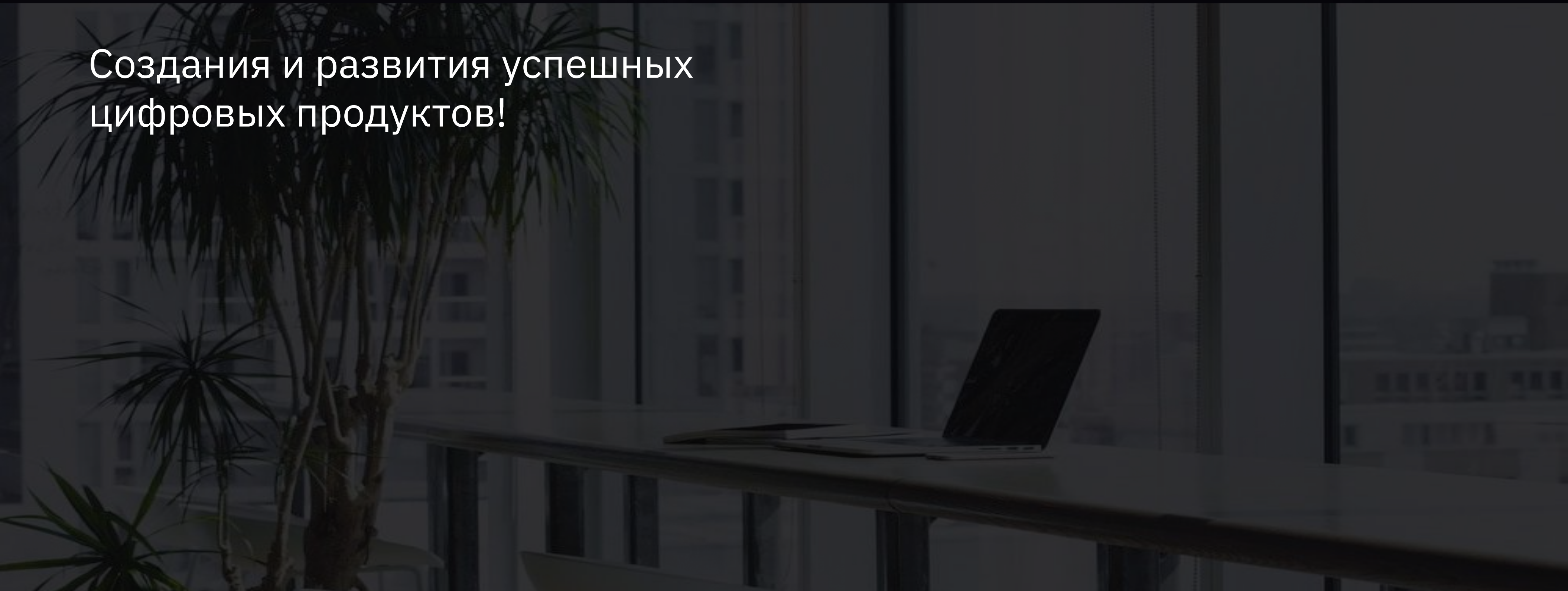


День одиннадцатый

Создания и развития успешных
цифровых продуктов!



I — Поиск идей

Урок №1 ■ Продуктовые исследования
Урок №2 ■ Customer Journey Map
Урок №3 ■ Дизайн мышление
Урок №4 ■ Jobs to be done / Job Stories
Урок №5 ■ ТРИЗ / АРИП

III — Развитие продукта

Урок №9 ■ AARRR / NorthStar фреймворк
Урок №10 ■ Юнит-экономика / Метрики
Урок №11 ■ UI/UX / Product Evolution Canvas

V — Взаимодействие в команде

Урок №14 ■ Servant Leadership
Урок №15 ■ метод Канбан
Урок №16 ■ Scrum фреймворк
Урок №17 ■ Инструменты фасилитации

II — Валидация идей

Урок №6 ■ MVP / MDP
Урок №7 ■ Problem-Solution / Validation board
Урок №8 ■ Lean Canvas

IV — Управление функциональностью продукта

Урок №12 ■ WSJF / User Story Mapping
Урок №13 ■ GIST /Impact / Road Planning

VI — Культура и организационные модели

Урок №18 ■ Видение, миссия и ценности компании
Урок №19 ■ Модель культур Шнейдера / OKR

VII — Управление изменениями

Урок №20 ■ Кайдзен / Теория ограничений

UI/UX / Product Evolution Canvas



Дмитрий Васин

Chief Product Officer (CPO)

**Руководитель корпоративного
стартап-инкубатора в HR-Tech**

Основатель сообщества
русскоязычных фаундеров
cofounder.space | стартап тусовка

Аккредитованный тренер Kanban
University (USA ,Seattle)
Сертифицированный Scrum-мастер

Опыт работы в топовых digital-
агентствах на позиции руководителя

www.dvasin.com

10 принципов от Якоба Нильсена

User Experience - ЭТО ОПЫТ
взаимодействия пользователя с вашим
продуктом, и это не всегда только про
дизайн.



Якоб Нильсен

Гуру UX, Доктор физических наук

① Оповещение состояния

Ваша система всегда должна информировать пользователей о том, что происходит, посредством соответствующей обратной связи и в разумные сроки.



Например, при добавлении товара в корзину должна меняться иконка. Поэтому пользователь понимает, что товар уже добавлен.

② Соответствие между системой и реальностью

Система должна говорить на языке пользователей, использовать слова, фразы и концепции, знакомые пользователю, а не узкие системные термины.



Наш адрес

55.752474 с.ш.

37.623162 в.д.



Следуйте обычным правилам, чтобы информация отображалась в естественном и логическом порядке.

③ Контроль и свобода пользователя

Пользователи часто допускают ошибки и им требуется четко обозначить «выход», чтобы они могли просто без необходимости заново проходить сложный путь.

Оплата

Вы выбрали способ оплаты
банковской картой

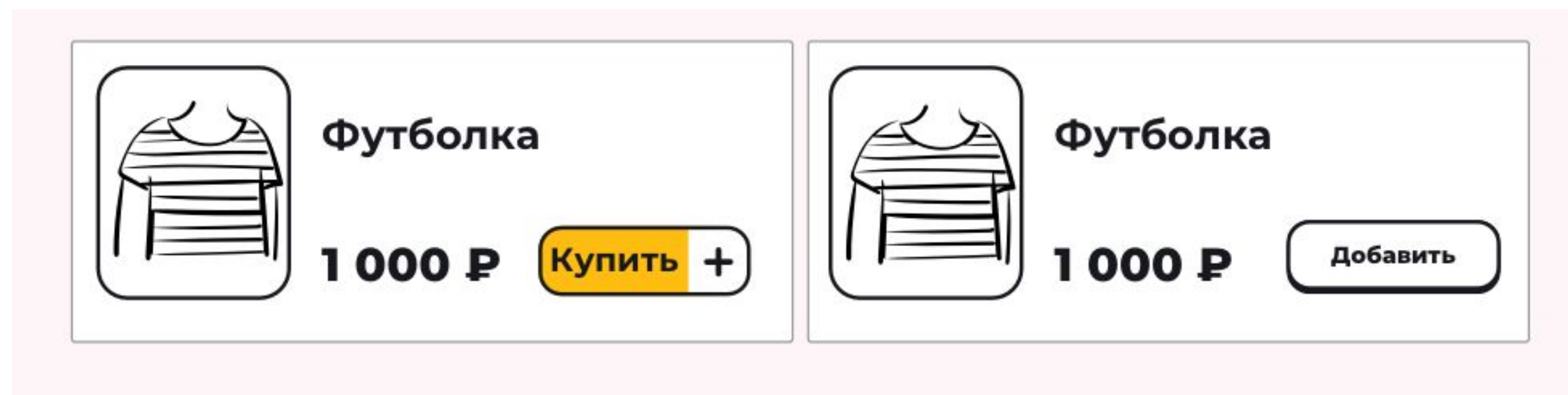
Изменить

Продолжить

Представим, что пользователь при оформлении заказа совершил ошибку, например, указал неправильные данные или выбрал не тот способ оплаты. На этом сайте он не может вернуться на шаг назад и ему приходится делать все по новой

④ Последовательность и единые стандарты

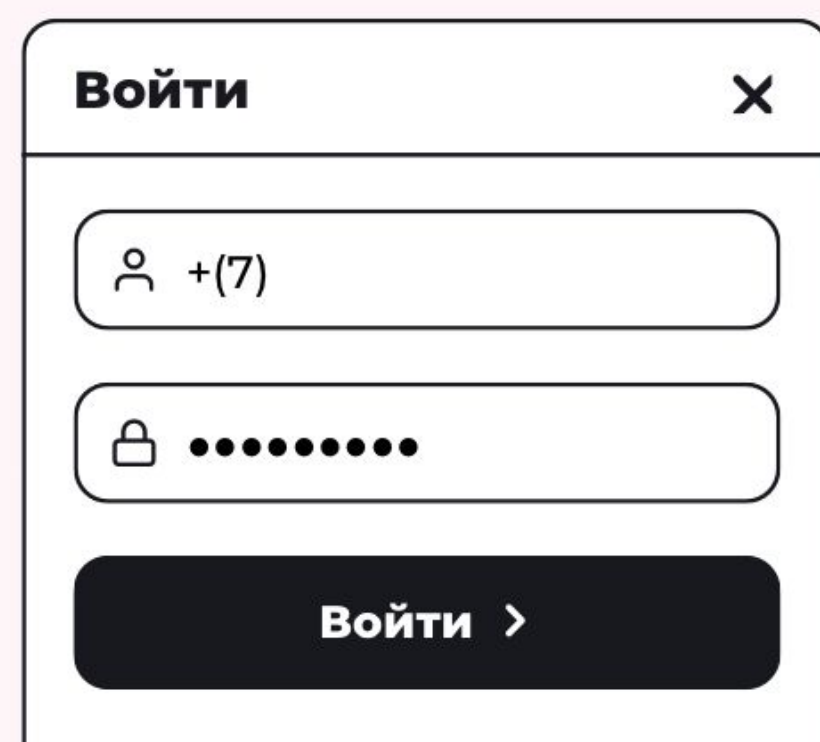
Пользователи не должны задаваться вопросом, означают ли разные слова, ситуации или действия одно и то же. Соблюдайте единый и согласованный стандарт.



Например, функционал увеличения и уменьшение количества товара на странице Корзина и странице Оформления заказ не должен выглядеть по-разному.

⑤ Предотвращение ошибок

Лучше, хороших сообщений об ошибках только продуманный дизайн, который предотвращает возникновение этих ошибок. Либо устраните условия возникновения ошибок, либо проверьте и предоставьте пользователям вариант подтверждения, прежде чем они совершат действие, которое может повлечь за собой ошибку.




The image shows a login form titled "Войти" (Login) with a close button (X) in the top right corner. It contains two input fields: the first for a phone number with a country code icon and "+(7)", and the second for a password with a lock icon and masked dots. Below the fields is a dark button labeled "Войти >" (Login >).

Система информирует, пример ввода номера телефона, когда пользователь уже попытался отправить форму на обработку.


⑥ Распознавание, вместо необходимости вспоминать

Создавайте такой функционал на сайте, который сможет облегчить нагрузку на память ваших пользователей. Минимизируйте нагрузку на память пользователя, сделав видимыми объекты, действия и параметры.


Пригласить друзей



Цветаева
 Поэтесса



Пикассо
 Художник



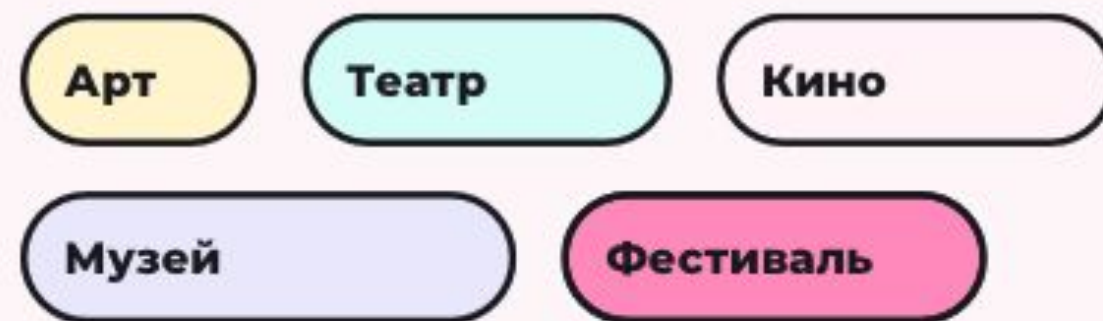
Тарковский
 Режиссёр

Блок рекомендуемые друзья напоминает о людях, которые есть в списке контактов, и которых можно пригласить в систему.

Пользователь не должен запоминать информацию из одной части диалога чтобы затем применить ее в другой. Инструкции по использованию системы должны быть видимыми или легко извлекаемыми, когда это необходимо.

⑦ Гибкость и эффективность использования

— это ускорители, невидимые для начинающего пользователя, которые ускоряют взаимодействие для опытного пользователя, так что система может обслуживать как неопытных, так и опытных пользователей. Разрешите пользователям настраивать их их взаимодействия.



Например, какие-либо фильтры для быстрого поиска товара. Их отсутствие может увеличить время поиска нужного товара у ваших пользователей.

⑧ Эстетика и минималистичный дизайн

Диалоговые окна не должны содержать ненужную или редко необходимую информацию. Каждая дополнительная единица информации конкурирует с нужными единицами информации и снижает их относительную видимость.

Войти

Нажимая «Войти», вы соглашаетесь с политикой конфиденциальности

Email

Facebook

Twitter

Из-за большого количества заполняемых полей пользователи могут просто прекратить регистрацию.

⑨ Помогите пользователям распознавать, диагностировать и устранять ошибки

Сообщения об ошибках должны быть выражены простым языком без кодов, точно указывать на проблему и конструктивно предлагать решение.



```
0 let sum =  
0; // Loop over  
array array
```


⑩ Справка и документация

Даже если систему можно использовать без документации, она в дальнейшем все равно может потребоваться. Любая такая информация должна быть удобной для поиска, ориентированной на задачу пользователя, содержать список конкретных шагов, которые необходимо выполнить, и не должна быть слишком большой.



Здравствуйте,
чем я могу вам помочь?

Ответить



При взаимодействии с вашим интерфейсом у пользователя могут возникнуть трудности или вопросы. Поэтому нужно предусмотреть, как он найдет на них решения. Наличие документации в интерфейсе поможет решить эту проблему.

Карта исследовательских методов познания



Исследование аудитории — это проверка реальности, которая скажет вам, что на самом деле происходит, когда люди пользуются вашими цифровыми продуктами. Вы можете размышлять о том, чего хотят клиенты, или можете узнать. Последний подход более плодотворен.

Цикл создания продукта



Фундаментальные исследования используют такие вопросы: *как, что и почему.*

Предмет изучения **поискового исследования** вне продукта, на стороне жизни людей, которым мы пытаемся помочь.

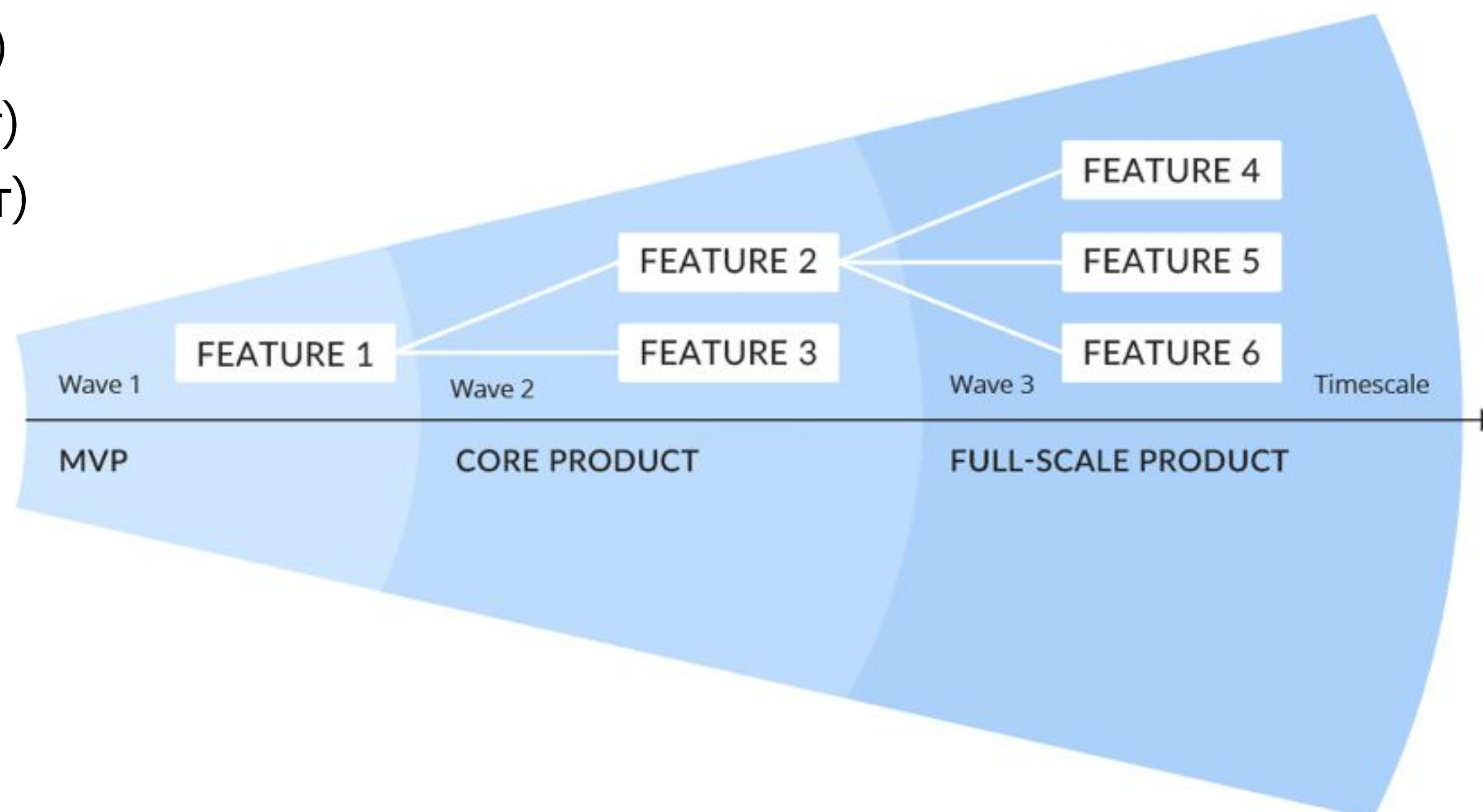
Цель **прикладных исследований** извлечь информацию, которая позволяет понять, что работает, а что нет, где мы были, где мы находимся и куда мы движемся.

Целостность стратегии

Концепция и стратегия дополняют и не противоречат друг другу.

В классике стратегирования принято выделять следующие горизонты планирования:

- Краткосрочный (2-3 года)
- Среднесрочный (+3-5 лет)
- Долгосрочный (+5-10 лет)



Спасибо!

Разобрались с наиболее используемыми терминами.