

Гайд для команды дизайна

1-й месяц

1-я недели

Здесь разработчики выбирают технологии, фреймворки и библиотеки.

- 1. Дизайнер копирует в фигму фичи (они всегда должны быть перед глазами).
- 2. Пишет понимание задачи 2-3 абзаца:
 - а. идея приложения что именно приложение делает, какую услугу предоставляет;
 - b. какую проблему пользователя решает наше приложение, чем улучшает жизнь.
- 3. Рисует схему экранов MVP
 - а. какие есть экраны,
 - b. какова задача каждого экрана.

4. Работает над ваефреймами

Цель ваефреймов — разобраться с логикой приложения и расположением элементов.

- 5. Определяемся со свойствами дизайна:
 - а. Цветастый или сдержанный,
 - b. Воздушный или плотный,
 - с. Устоявшийся и понятный или новаторский и удивляющий.
- 6. Выбираем примеры в выбранном стиле.

📌 Сдаём на ревью

понимание задачи, первую версию ваерфреймов

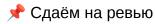
2-я неделя

- 1. Работает над ваефреймами
- 2. Определяемся со свойствами дизайна.
- 3. Выбираем примеры в выбранном стиле.
- 4. Рисуем пробный экран.
- у Сдаём на ревью ваефреймы,

пробный экран (дизайн в цвете и красоте)

3-я неделя

1. Дизайним дальше экраны



дизайн экранов

4-я неделя

<u>Если разработчики определились</u> с фреймворком

Рисуем приложение на компонентах выбранного фреймворка.

📌 Сдаём на ревью

дизайн всех экранов MVP.

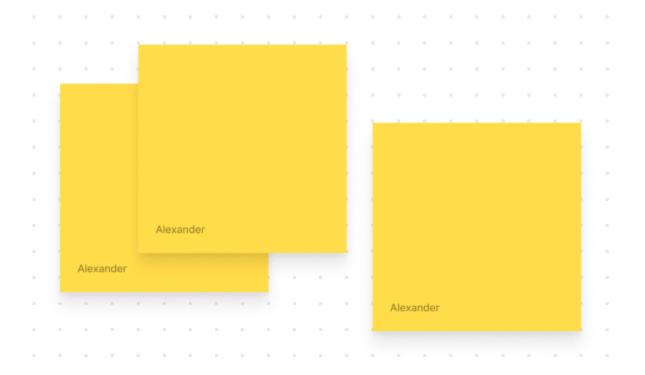
Если не определились

Рисуем приложение на стандартных компонентах, которые потом легко будет подправить в нужную сторону.

Демо результатов первого месяца

Все собираются, смотрят что успели за месяц и планируют, что нужно успеть сделать за следующий месяц.

Здесь полезно не просто показать экраны, но и наклеить стикеры с объяснениями, как это всё работает и как будет дальше развиваться.



2-й месяц

5-я и 6-я недели

- 1. Продолжаем пилить дизайн.
- 2. Дизайним не только те экраны, которые разработчики успевают сделать, но и рисуем на перспективу.
- 3. Проектируем анимации, если требуется.
- 4. Делаем логотип или иконку приложения.

📌 Сдаём на ревью

лого приложения,

улучшения дизайна

7-я и 8-я недели

- 1. Вместе с разработчиками доводим приложение.
- 2. Готовимся к ревью:
 - а. При помощи мокапов и прототипов показываем идеи и функции, которые не успеем запрограммировать;
 - Делаем эскизы того, как приложение могло бы развиваться в будущем;
 - с. Готовимся всё это рассказать на демо.
- 3. Прикидываем, как опишем проект в портфолио.

Сдаём на ревью обновления дизайна, эскизы развития приложения, план выступления на демо, набросок кейса в портфолио

Финальное демо

- 1. Опять все собираются,
- 2. Команда показывает, что успели сделать,
- 3. Обсуждаем, что удалось, что не удалось,
- 4. Обсуждаем, как бы развивали проект дальше.

После завершения проекта

Портфолио

- Собираем все самые красивые картинки и анимации.
- Пишем краткий текст о проекте.

• Собираем кейс для портфолио.