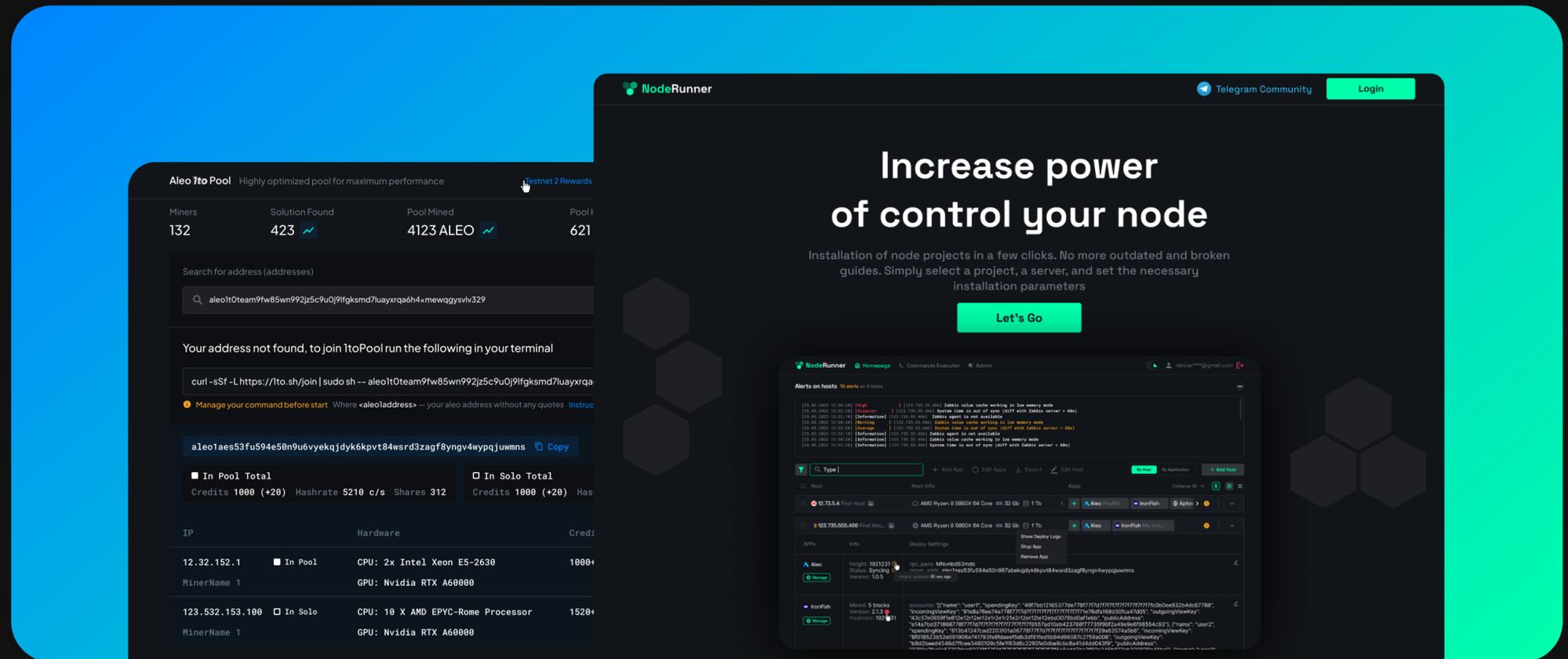
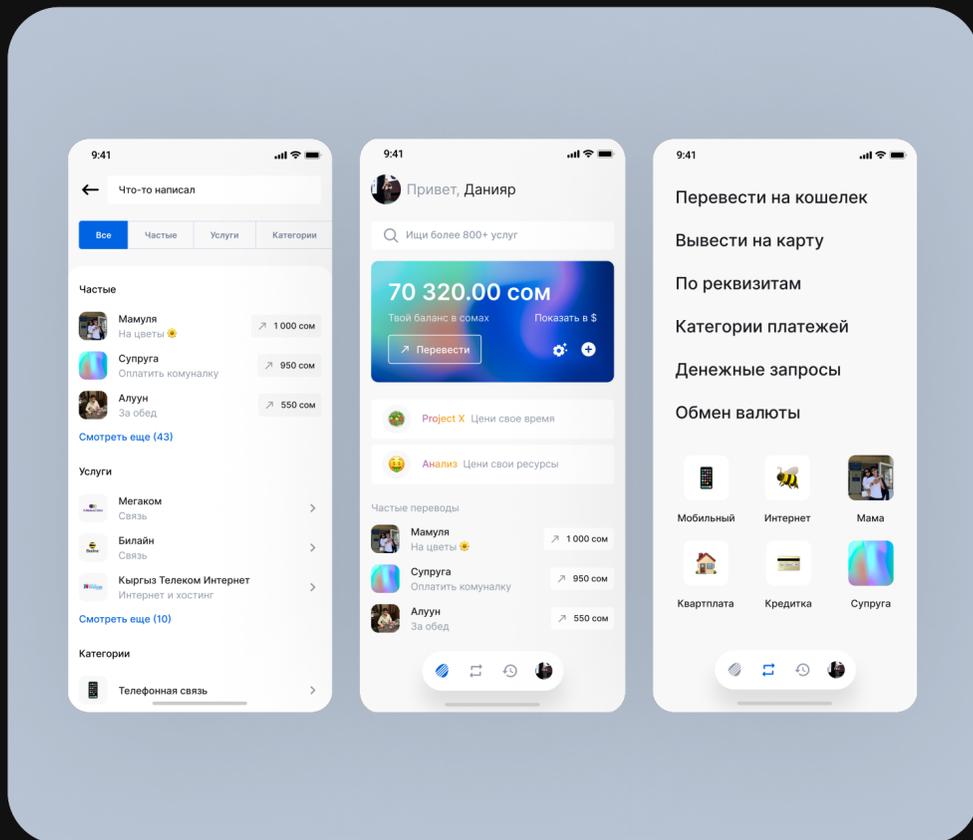
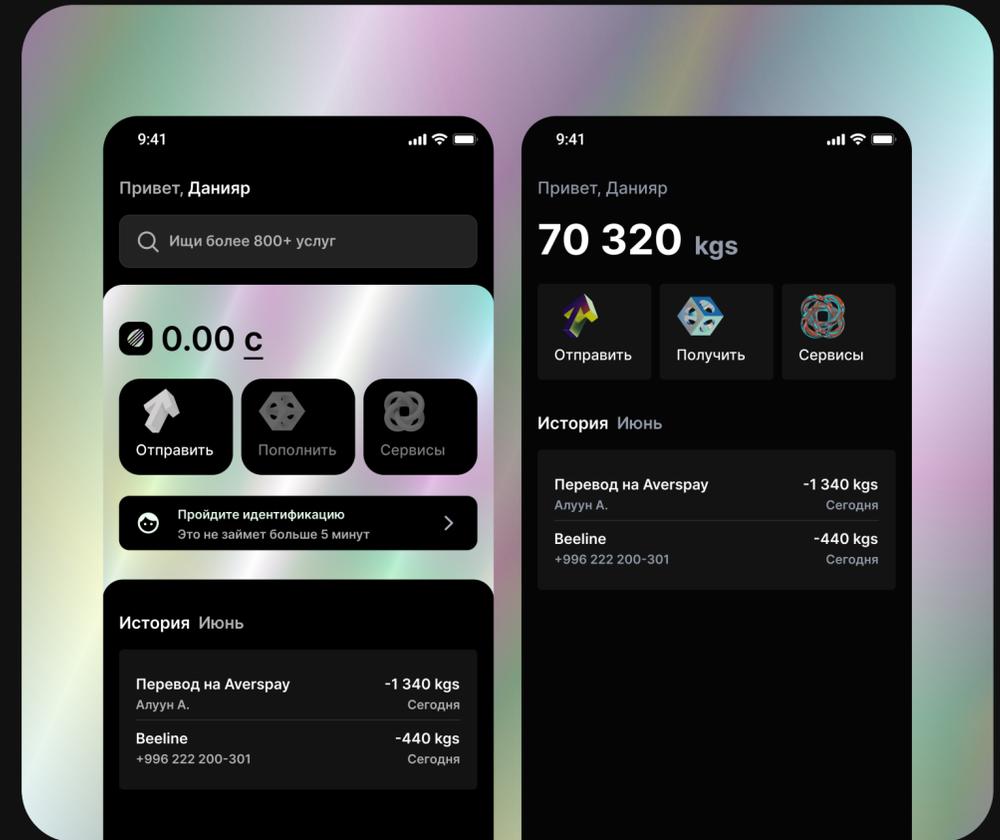


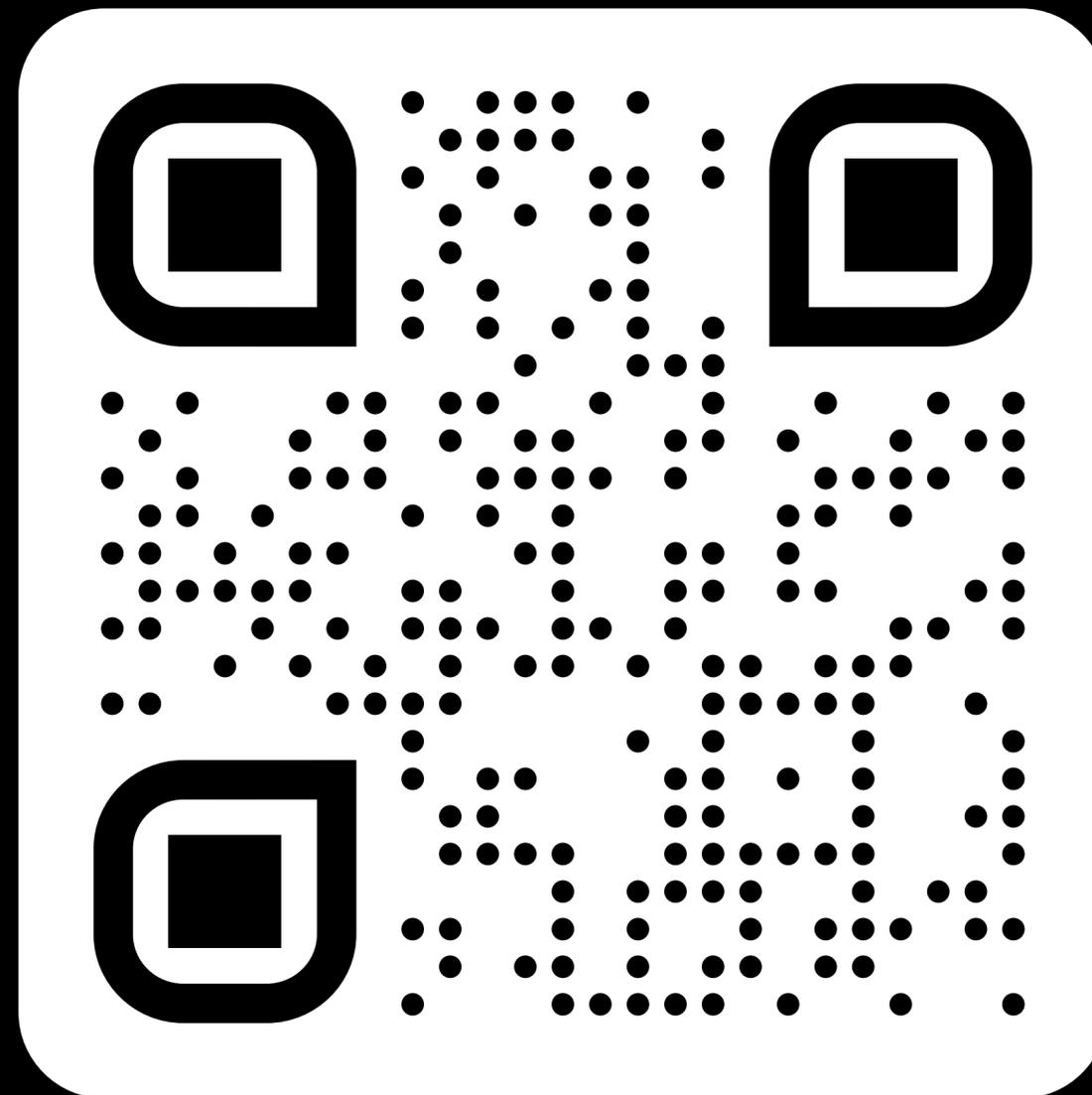
Презентация направления

Product- дизайнер



Смотри и сохраняй

Презентация уже в телеграмме



Introducing



Кто я такой?

Ваш ментор



Данияр Маратов

⚡ Старший дизайнер в Mancho & Main Community

❤️ 7 лет опыта в дизайне и 5 лет опыта в продукте

💰 Спроектировал более 10 продуктов в финтехе, крипте и гемблинге

🔥 Olimpbet, Flexer, MakeUseOf, Siren Markets, Unidex, Playter

😊 Создаю свои продукты и сервисы (Coda, Mockify & Picscale AI)

💰 На пике заработал 1 000 000 сом за два месяца в дизайне

5 лет

опыта в
продуктовом
дизайне

3 года

опыта в финтехе

Немножко вводных



Кто такой дизайнер

Немножко вводных



Кто такой дизайнер

Гугл говорит

Продуктовый дизайнер формирует концепцию продукта, определяет, как с помощью дизайна решать проблемы бизнеса и достигать поставленных целей, и вместе с менеджером продукта ведет продуктовую команду к воплощению стратегии. Учитывает ограничения и потребности рынка и технологий. Иницирует исследования и тестирования.

Я говорю

Гугл прав :) Простыми словами дизайнер это мост между бизнесом и конечным потребителем. Наше дело помочь бизнесу зарабатывать больше, а потребителю оставаться счастливым. Мы следим за развитием нашего продукта, дизайним визуал, передаем это все в разработку, проводим исследования и на более высоких уровнях отслеживаем бизнес метрики и проблемные зоны

Немного вводных



Кто такой дизайнер

Чем дизайнер продукта отличается от UI/UX дизайнера

Простыми словами дизайнер продукта ответственен за разработку общей концепции и стратегии продукта. Он работает на более стратегическом уровне и определяет, как продукт будет создан какие функциональные возможности он будет иметь и как он будет соответствовать потребностям рынка и пользователей. У дизайнера продукта более обширные зоны ответственности в отличие от UI/UX дизайнера, который занимается преимущественно интерфейсами и отвечает только за визуал и удобство этих интерфейсов.

В некоторых случаях, особенно в небольших компаниях или стартапах, один человек может заниматься и дизайном продукта, и UI/UX дизайном. Однако, когда речь идет о более крупных проектах, обычно есть отдельные специалисты, каждый из которых выполняет свою роль, чтобы создать цельный и успешный продукт.

А еще мне больше нравится как звучит Product, чем UI/UX (язык сломаешь пока произнесешь)

Чему научимся?

Программа курса

Теория
продуктового
дизайна

Знакомство

UX

Знакомство



Дизайн-
процесс

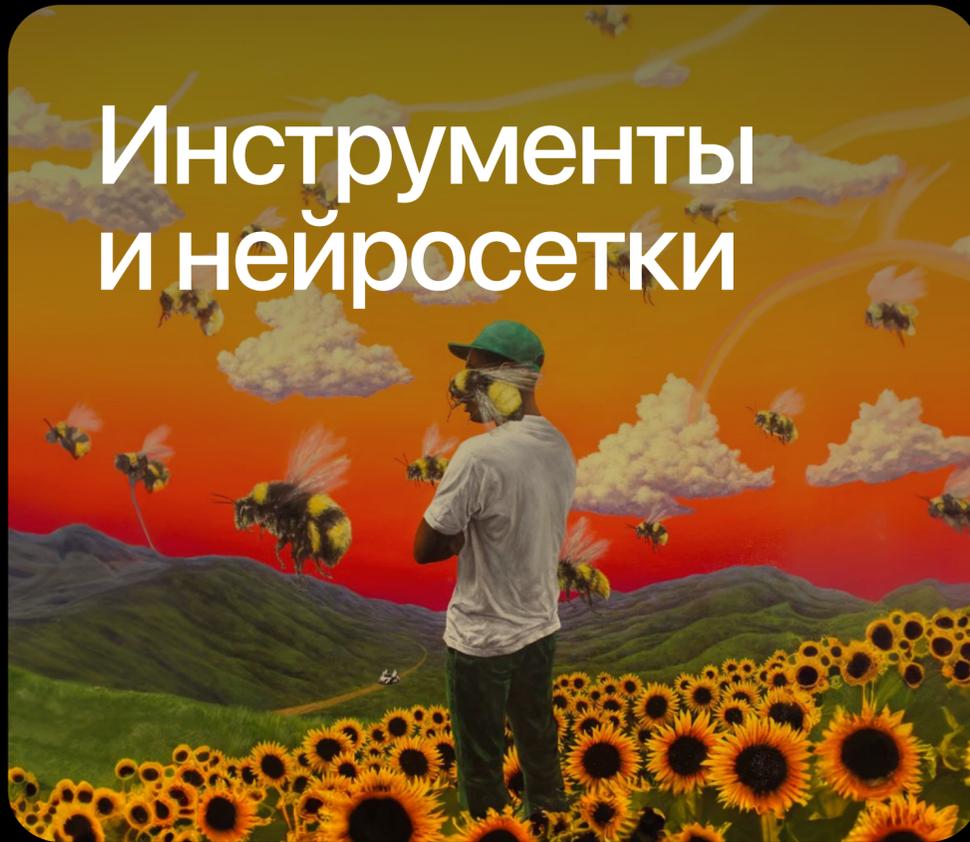
Качественные и
количественные
исследования

Дизайн-
система и
компоненты

Визуал, или как
сделать
огненный UI



Инструменты
и нейросетки



Интерактивные
прототипы и
анимация

Передача
макета в
разработку и
дизайн-ревью

Метрики и
работа с ними

Как найти свой
проект



Блок

Теория продуктового дизайна

Дизайнер продукта отвечает за опыт взаимодействия и бизнес-цели продукта. Он применяет дизайн-мышление, чтобы придумать и создать решение, которое будет отвечать потребностям пользователей и бизнеса

Курс подойдет для новичков и джунов в дизайне

Знакомство с UX

UX означает "пользовательский опыт" (англ. User Experience). Это область, которая занимается тем, как люди взаимодействуют с продуктом или услугой, и как они ощущают это взаимодействие. Когда говорят о UX, речь идет о том, насколько продукт удобен, понятен и приятен в использовании для пользователей.

Знакомство с UX

Плохой и удобный UX

Сценарий заказа карты домой

КІСВ Ишенимдүү Банк
Надежный Банк

РЕЖИМ РАБОТЫ ОТДЕЛЕНИЙ БАНКА

ГЛАВНАЯ О БАНКЕ Корпоративным клиентам Частным клиентам Интернет-банкинг Страховые услуги Контакты

Курсы, комиссии / 08.06.2023

Наличный	Покупка	Продажа
USD	87.10	87.90
EUR	93.55	94.55
RUB	1.057	1.095
KZT	0.130	0.205

Безналичный	Покупка	Продажа
USD	87.00	87.64
EUR	93.55	94.55
RUB	1.050	1.110
KZT	0.130	0.205

кредиттер/кредиты

Жеке адамдарга/Частным клиентам
Корпоративдик кардарларга/Корпоративным клиентам

аманаттар/вклады

Жеке адамдарга/Частным клиентам
Корпоративдик кардарларга/Корпоративным клиентам

банктык карттар/банковские карты

Жеке адамдарга/Частным клиентам
Корпоративдик кардарларга/Корпоративным клиентам

акча которуулар/денежные переводы

CONTACT MONEY STREAM WESTERN UNION Золотая Корона

Иш орундар / Вакансии
Даттанууларды жана сунуштарды жарко тартыбы / Порядок рассмотрения жалоб и предложений
Окуу борбору / Тренинг центр

+996 (312) 62 01 01
+996 (553) 62 01 01
+996 (774) 62 01 01
+996 (704) 62 01 01
WhatsApp +996 (704) 62 01 01 (только для сообщений)
kicb@kicb.net
reception@kicb.net

mbank ОАО «Коммерческий банк КЫРГЫЗСТАН»

ФИЗ. ЛИЦАМ | ЮР. ЛИЦАМ | ИСЛАМСКИЕ ФИНАНСЫ | ОФИСЫ И БАНКОМАТЫ | РУССКИЙ

Кредиты | Рассрочка | Депозиты | Карты | MBANK | MKassa | MBonus | Переводы | Карьера | О Банке | Тендеры | Акции | MKassa | Открытие счета | Золотые слитки | Сейфовые ячейки

Закажите MBANK GOLD с доставкой на дом

закажи карту с доставкой на дом

[Заказать](#)

Кредит

онлайн, моментально

[Получить](#)

Блок

Знакомство с Figma

Инструменты,
фреймы,
организация
файла и сетка

Компоненты,
Auto layout,
стили

Плагины и Figma
Community

Дизайн-процесс

Дизайн-процесс нужен для создания продукта или услуги, которые будут удовлетворять потребности пользователей и достигать поставленных целей. Он помогает дизайнерам организовать свою работу и обеспечить систематический подход к разработке.

Блок

Качественные и количественные исследования

Поймем в чем разница, как проводить и какие методы сбора данных нужны. Для чего это все нужно, сколько времени нужно этому уделять и стоит ли компании тратить на это деньги

Блок

Дизайн-система и компоненты

Поймем в чем разница между дизайн-системой и UI Kit. Как правильно собирать компоненты, использовать Variants, присваивать стили и шейрить компоненты с разработкой. Узнаем для чего оно вообще все нужно и стоит ли бизнесу тратить на это деньги

Блок

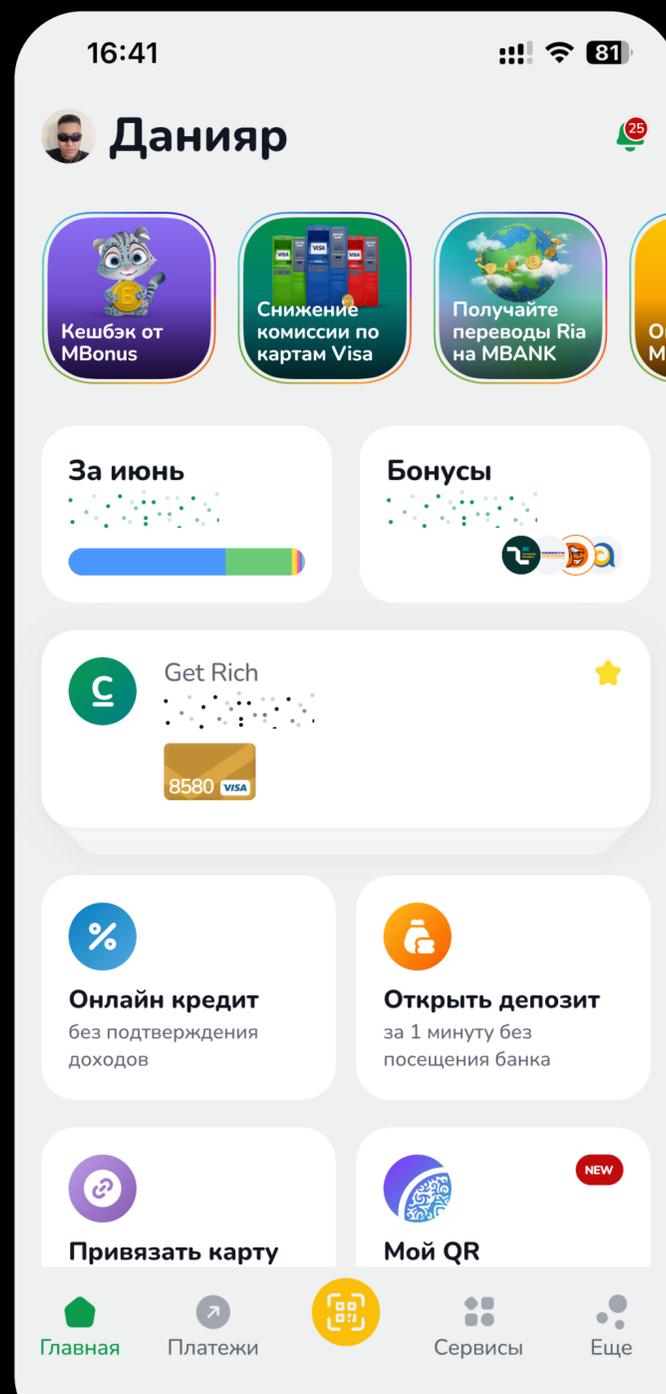
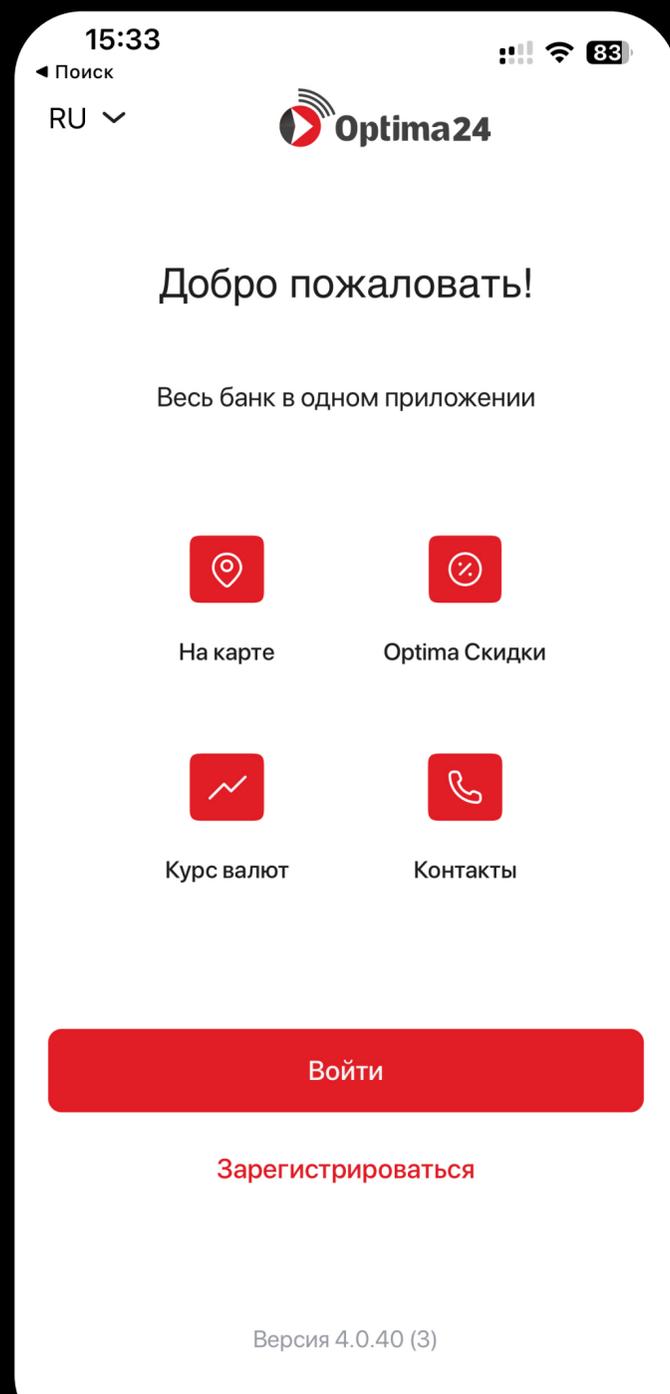
Визуал, или как сделать огненный UI

Узнаем для чего нужен сочный визуал, как его делать со вкусом и учитывать тренды в дизайне и тенденции рынка. Изучим понятие концепции, как быстро их собирать и зачем концепты нужны бизнесу

Изучим:
Композицию,
Иконографию,
Типографику,
Визуал данных,
Тренды

Блок

Плохой и красивый UI



Блок

Инструменты и нейросетки

Узнаем как они могут помочь нам в работе, поймем нюансы, научимся использовать Prompts

Пока будем изучать Midjourney и ChatGPT, хотя учитывая тенденции, может появится еще один игрок 🔥



Блок

Интерактивные прототипы и анимация

Ответим на вопросы для чего нужны интерактивные прототипы, как их собирать и презентовать. Изучим азы анимации интерфейса и инструменты (Principle, Figma Auto-animate и т.д.)

Блок

Передача макетов в разработку и ревью дизайна

Как экологично передавать макеты в разработку. Изучаем гайдлайны и особенности платформ

Отрисовка крайних состояний с учетом сценариев.
Сопроводительная документация и составление чеклистов

Разработчики. Что это за люди такие и как с ними разговаривать на одном языке

Блок

Метрики и работа с ними

Какие бывают метрики?

Как их интерпретировать?

Блок

Как найти свой проект и заработать много \$\$\$

Как заработать много с помощью дизайна, что выбрать: студию, продукт или фриланс? Изучим перспективы инфобизнеса и своих продуктов

Бизнес не платит за красоту твоего дизайна, бизнес делится прибылью которую заработал с помощью твоего дизайна

Что по навыкам?

С чем мы познакомимся?

На крутом уровне:

Исследования

Визуальная иерархия

Дизайн-система

Иконография

Композиция

Типографика

Визуализация данных

Работа с критикой

Коммуникация

На среднем уровне:

UX-паттерны и
эвристический анализ

JTBD, CJM, User Flow, User
Story, Персоны

UX-writing

Менторинг

Понимание бизнес-
модели и метрик

Информационная
архитектура

Теперь можно спрашивать :)

Q&A