

Информация для кандидатов на вакансию UX designer в компанию Plesk



Здравствуйте,
меня зовут Николай, я руководитель отдела UX дизайна в Plesk.

Целью этого документа является предоставление обзорной информации:

- Про компанию Plesk и наши продукты;
- О команде UX дизайна и ее роли в компании;
- Какие у нас процессы разработки и инструменты.

Если интересна более детальная информация или я упустил что-то важное для вас, то в конце этого документа есть мои контакты - спрашивайте и я отвечу более подробно на ваши вопросы.

Что важно знать заранее про вакансию

Это важно, потому что здесь описано не только каких дизайнеров мы ищем и чем предстоит заниматься, но и чем **не (!) предстоит** заниматься (если вы читали вакансию на hh.ru, то эта секция дублирует часть информации оттуда).

- эта вакансия не про графический дизайн красивых баннеров/иконок/лендингов, а про анализ и понимание потребностей пользователя продукта, проектирование прототипов **комплексных веб приложений**, их дальнейшее тестирование и описание поведения для реализации;
- вообще не требуется сильных навыков именно в UI и графике, в работе это, скорее всего, не пригодится — у нас есть библиотека интерфейсных элементов и паттернов, и не надо компоненты на каждом экране каждый раз заново уникально придумывать и попиксельно прорисовывать;
- в компании уже есть графический дизайнер, который рисует всё от небольших элементов до иллюстраций;
- мы не дизайн-агентство, где все время что-то новенькое и сильно разнообразное, а компания, которая уже более 20 лет делает продукт в определенной отрасли (хостинг и веб-разработка);
- дизайна приложений для мобильных устройств у нас нет, в настоящее время для нас это не приоритет;
- знание английского языка очень важно, потому что происходит много общения (и письменного, и устного) с зарубежными коллегами и клиентами. Поэтому если с английским "плохо", то, скорее всего, у нас не получится вместе работать. Если с

английским "средне" и чувствуете силы его дальше интенсивно прокачивать, то есть все шансы на успешное сотрудничество;

- настоящее место проживания в России нам не важно, это может быть любой город.

Компания

Компания была основана в 1999 году в Новосибирске и за это время было много различных слияний/поглощений (можете почитать в википедии - ссылка ниже), но мы продолжаем уверенно и успешно делать наш продукт, а также открывать и развивать новые направления. В том числе и вместе с бывшими главными конкурентами, с которыми сейчас входим в одну группу компаний Webpros.

Еще почитать:

- [Plesk on Wikipedia](#)
- [Plesk site](#)
- [Webpros site](#)

Продукты

Основной целью наших продуктов является упрощение работы веб-разработчикам и компаниям, предоставляющих услуги хостинга. Сами мы не хостеры, мы разработчики софта для них.

Типичный кейс: если вы веб-студия и вам заказали разработку веб-сайта, то вы скорее всего пойдете к хостинг провайдеру, чтобы купить доменное имя для этого сайта, а также дисковое пространство для файлов, базы данных, поддержку языков программирования, CMS и прочие услуги. И как правило, для управления этими ресурсами вам дадут доступ к какому-то веб-приложению (контрольной панели) и этим приложением вполне может быть наш продукт - Plesk. А может быть и другой продукт из Webpros.

Plesk ставится на каждый отдельный сервер, поэтому его можно рассматривать как "коробочный" продукт. И сейчас в активной разработке находится SaaS продукт по централизованному управлению многими Plesk серверами.

Большинство прибыли компания получает через продажи продуктов нашим партнерам - хостинг провайдерам, которые в свою очередь предоставляют Plesk своим клиентам (см. кейс выше). Поэтому для нас характерна B2B2C модель, которая накладывает свою специфику на доступ к конечным клиентам для исследований. Есть также у нас и продажа лицензий напрямую с сайта компании.

Как видно из даты основания компании, продукт вовсе не новый, ему больше 20 лет и за это время при разработке много всего было использовано - и новые и старые технологии;

что-то мы хотим и будем менять, а что-то может и никогда не будем. Это все зависит от необходимости и бизнес целей.

Здесь можно посмотреть [онлайн демо продукта](#).

Команда

R&D департамент (больше 100 человек) состоит из следующих основных отделов:

- девелоперы и QA - разрабатывают и тестируют продукт;
- продукт менеджеры (ПМ) - определяют бизнес требования, метрики; можно их считать как основными заказчиками для дизайна;
- дизайн (это мы) - определяют поведение и внешний вид продукта;
- технические писатели - пишут текст в документации и интерфейсах, переводят на разные языки.

В настоящее время в команде дизайна три человека:

- UX дизайнер;
- Графический дизайнер;
- Руководитель, который тоже иногда делает UX дизайн.

И мы ищем еще одного UX дизайнера, чтобы быстрее и веселее выполнять наши задачи, учиться друг у друга и вместе делать наши продукты лучше.

До мая 2022 у нас в команде было два UX дизайнера, но один принял решение уйти в другой департамент.

Работа UX дизайнера у нас чрезвычайно важна, потому что удобство пользования нашими продуктами является одной из стратегических целей нашей компании. Поэтому UX дизайнер не является лишь каким-то винтиком в большой машине, который делает лишь то, что ему скажут, а сам оказывает сильное влияние на продукт и связанные с ним процессы.

Процессы

Наиболее типичный процесс в разработке фичи:

- ПМ приходит к дизайну с какой-то идеей для реализации; источники идей могут быть разные - ПМ провел исследование/кастдев, или пришел запрос от кастомеров, или еще что-то;
- Дизайн с ПМ совместно обсуждают идею и цель, которую хочется достичь, и возможные пути реализации;
- Если есть необходимость, то дизайнер (вместе с ПМ) проводит пользовательские исследования;

- В итоге на основе документа с идеей от ПМ и обсуждений дизайнер проектирует прототип интерфейса;
- Если есть необходимость (на каждую мелочь мы не будем тратить время), то дизайнер проводит юзабилити тестирование прототипа;
- После итоговой договоренности с ПМ прототип отдается в разработку;
- Дизайнер общается с разработчиками, чтобы этот прототип был успешно реализован;
- Анализируем результаты, решаем что делать дальше.

Есть и большое количество задач, в которых основными инициаторами выступаем мы (дизайн) и потом прорабатываем их совместно с ПМ или стейкхолдерами. Можно даже сказать, что это одно из ожиданий от нашей работы - что дизайнер выступает с собственными предложениями по улучшению продукта. Такого рода инициативы всячески приветствуются и поощряются.

Инструменты:

- Документы в Confluence, Google Docs
- Задачи в Jira
- Схемы в Miro
- Общение в Slack, Google Meet, email
- Прототипы экранов в Figma
- Опросы в Typeform, Google Forms
- Тестирования в UsabilityHub, Google Meet
- В разработке у нас используется наша [дизайн система](#), и иногда мы отдаем экраны прямо в виде кода, чтобы у разработчиков вообще не было вопросов какие компоненты в прототипах используются; за наполнение этой библиотеки компонентами тоже отвечает отдел дизайна.

Кастомеры почти все за рубежом, много коллег за рубежом - отсюда английский язык. Вся документация сразу ведется на английском языке, чтобы все заинтересованные стороны во всех офисах компании могли понимать друг друга. Текст в интерфейсе продуктов тоже изначально пишется на английском, и только потом локализуется на русский. Опросы и интервью с респондентами в процессе исследований/тестирований тоже будет на английском (ну может кроме "коридорного" тестирования среди русских коллег).

Вопросы?

Вы можете написать мне по контактам ниже - задать вопрос о нас, уточнить что-то по вакансии или просто познакомимся ;)

Также можно организовать встречу, где отвечу на вопросы вживую.

Мои контакты:

- <https://www.facebook.com/nkosarev/>

- <https://www.linkedin.com/in/nikolaykosarev/>