

Итоговая обратная связь дизайнеру.

Ноябрь 2022

Достижения за 6 месяцев работы

Выход в самостоятельное плавание

1. Главным достижением считаю то, что дизайнер полностью вышла на самостоятельную работу над большими сложными UX-задачами. Например, переделка добавления сервера.
2. Когда я была в отпуске, моя коллега дизайнер успешно взаимодействовала с командой.
3. Выход на самостоятельное плавание
4. Основное и самое заметное достижение - самостоятельная работа над фичей с полным циклом поддержки. Дизайнер начинала как "помощник" старшего дизайнера, но постепенно стала сопровождать свои задачи полностью, исследовать, проводить показы, иногда даже защищать решения, отвечать на вопросы разработки и контролировать результат исполнения. во многом этому послужил отпуск старшего товарища, когда она осталась одна и осознала свою значимость. и для нее это было очень важно
5. Дизайнер с нами не так давно, но уже успела сделать несколько больших фич. таких как множественные подключения к PDU. в работе над этой задачей, Дизайнеру еще пришлось переработать и подключение к коммутаторам).

Форма добавления сервера

1. Самое лучшее, что запомнилось - пошаговая форма добавления сервера. Выглядит намного лучше текущей нашей большой портянки/формы. Если сравнивать с переработанной формой добавления виртуалки у VM, вариант с шагами у нашего дизайнера мне нравится намного больше. У VM форма осталась сложной, приходится смотреть и на правую область с информацией о виртуалке, и на центральную область, глаза разбегаются. Линейные шаги, между которыми можно переключаться, гораздо удобнее для клиентов, для меня, как клиента.
2. Флоу и дизайн добавления сервера. Прорывная штука получилась.
3. Конечно самая масштабная работа - это визард добавления сервера, его проработка, исследования итп. До этого ее работу видно было только в мелких элементах, которые часто не особо то прорабатывались, а скорее просто вставлялись из дизайн системы на нужное место, а тут создание с нуля совершенно нового по структуре элемента.
4. Помимо прототипирования полностью самостоятельно провела UX-тесты.

5. Сейчас вот доделывает новую форму добавления сервера, которая выглядит круто и работает с иконками в интерфейсе

Отметили по одному человеку

1. Наведен порядок в иконках
2. Активная, готова бросится в задачу с головой даже если задача выглядит как бездонное море. Сама даже вызывается взять ее себе.

Сильные стороны

Умение слышать

1. Дизайнер внимательно слушает фидбэк по прототипам, не воспринимает его в штыки, вносит корректные возражения, если с чем-то не согласна, но всегда прислушивается к нашему мнению.
2. Старается максимально погрузиться, если нет понимания чего-либо, не стесняется спросить и все разузнать. После обсуждения иногда возникает чувство "О накидали мыслей со сторонней точкой зрения"
3. Дизайнер не восприимчива к нападкам со стороны других людей, не обидчива
4. Способна отстаивать свое мнение и подбирает нужные аргументы

Визуал

1. UI - сильная сторона
2. Визуал, чистота
3. Прототипы делает хорошо
4. Креативность

Еще отметили способность к обучению и фокусирование на приоритетной задаче:

1. Усидчивость над одной задачей (куча раз перерабатывать визард) и готовность к изменениям и правкам
2. Скрупулезность при работе с логикой
3. Намерение и жажда брать на себя ответственность
4. Дизайнер быстро обучается и работает, хочется отметить самостоятельность и ответственность за решения.
5. Быстрая скорость обучения

Что продолжать делать

1. Учиться работать со сценариями, получается хорошо. Результат сразу меняется
2. Предлагать варианты
3. Экспериментировать
4. Размечать и показывать сценарии в прототипе
5. Делать яркие презентации
6. Проявлять здоровый перфекционизм в деталях
7. Накапливать больше пользовательского опыта. Пути пользователей не предсказуемы.
8. Скорее продолжать в том же духе радовать нас прототипами)
9. Однозначно продолжать выходить из-под крыла старшего дизайнера, чтобы стать полноценной единицей, а не младшим дизайнером
10. Быть открытым к фидбеку и экспериментам. Когда я пришел в команду лично я чувствовал самое большое сопротивление любым комментариям, идеям и фидбеку именно от этого дизайнера. Особенно если что-то касалось именно ее части работы. Сейчас я вижу, что она готова идти на конструктивный диалог, где-то соглашаться с комментариями, а где-то нет, но уже аргументировано, а не просто "потому что". Вижу как она переделывает иногда кардинально какие-то вещи. Появились варианты макетов (а не один вариант), причем прорабатываются и варианты, которые изначально могут казаться не очень хорошими (что правильно).

Зоны роста

Перестать бояться обратной связи

1. Есть ощущение, что движение в эту сторону сделано и большое, но надо убедиться и закрепить этот пункт.
2. Перестать излишне рьяно защищать свои решения. Пытаться прислушаться к комментариям и быть более открытой для диалога
3. Перестать обороняться от продуктолога. Продуктолог — это партнер. Он помогает сделать хорошо.

Перестать держаться за старое, а вместо этого экспериментировать

1. Наша ДС сейчас не совершенна и отстает от сильных дизайн-систем и паттернов, в ней есть много нелогичного. Потенциал сотрудника в том, что она может привнести новизну, найти то, что соответствует духу времени. Это как раз и нужно для развития дизайна.

2. Не бояться экспериментировать. Работа в этом направлении видна, надо добить. Мне кажется, что ей нравится экспериментировать, кажется что у нее глаза горят от возможности выбросить все старое (я опять про визард добавления сервера) и экспериментировать, проводить исследования с респондентами итп. Надо этим пользоваться и не бояться предлагать какие-то кардинально новые варианты и подходы, даже если они не приживутся по какой-то причине - они полезны и для ее развития и для команды и продукта.

Рекомендации и пожелания

1. Больше брать инициативы в свои руки и не ждать пока придут с предложениями/задачами/ТЗ.
2. Чаше смотреть в продукт и выискивать в нем недостатки. Для пользователя интерфейс — это и есть продукт. Интерфейс — это зона ответственности дизайнера.
3. Делать гайды и компоненты, чтобы развить системность
4. Наверное, я бы посоветовал поработать с текстами, потому что иногда они бывают сильно длинными или сложносоставленными).
5. Чтобы не мучиться и не думать, что делать (слушать мнение — не слушать — защищаться — нападать), стоит сфокусироваться на обосновании решений, а для этого сосредоточиться на построении гипотез, их проверке, сравнении вариантов дизайна, сравнении реализации одних и тех же сценариев. Сфокусироваться на объективном. Это поможет закрепить навык строить конструктивный диалог.
6. Закреплять заявленный уровень, проявленный на Добавлении сервера.
7. Развиваться как UXер. Когда я пришел мне показалась, что дизайнер просто "механически" выполняла задачи с целью закрыть ТЗ, а не улучшить пользовательский опыт реального пользователя. Но накидать новых полей - это еще не UX.

То как она раскрылась на создании визарда мастера заказа - это совсем другая дизайнер, которая проводит исследования, переделывает то, что плохо работает, сама видит точки роста, улучшает и ставит на первый план именно пользовательский опыт. Это очень круто. Надеюсь, что это только начало и подход ко всем задачам теперь будет такой же крутой.

8. Развиваться, с каждым днем становиться все более самостоятельной и увереннее. Переходить из роли исполнителя к предложению собственных идей.
9. С ней приятно работать. могу пожелать дальнейшего развития. Пусть становится еще более крутым дизайнером))
10. Развить **Проактивность/Инициативность на примере задач из дизайн-системы, Тексты в интерфейсе**
11. Закрепить с навыки **Пользовательские сценарии, UX-тестирование и развитие дизайна** в следующем периоде.