

## Хочу стать продуктовым дизайнером. Что нужно знать?

*Продуктовый дизайн в сфере IT - это процесс создания digital-продукта, который решает проблемы пользователей и способствует достижению целей бизнеса.*

*Дизайнер продукта - это специалист, который через дизайн решает проблемы бизнеса, учитывая потребности рынка/пользователей и достигает поставленных целей в продукте.*

Это молодая профессия на рынке Казахстана. Зарплатная вилка в сфере продуктового дизайна в Kolesa Group составляет от 150 (стажёр) до 900 тысяч тенге (senior).

В этой статье руководитель отдела дизайна Kolesa Group Карина Касиманова расскажет про:

- что должен уметь продуктовый дизайнер для работы в IT-компании;
- как дизайнеры связаны со специалистами из других отделов;
- где получить образование.



Карина Касиманова

**Что должен уметь продуктовый дизайнер для работы в IT-компании**

От продуктовых дизайнеров требуется:

- понимание ценностей продукта со стороны бизнеса;
- знание аудитории продукта;
- понимание потребностей пользователей (Jobs to be Done).

Далее в ход идут технические навыки продуктового дизайнера:

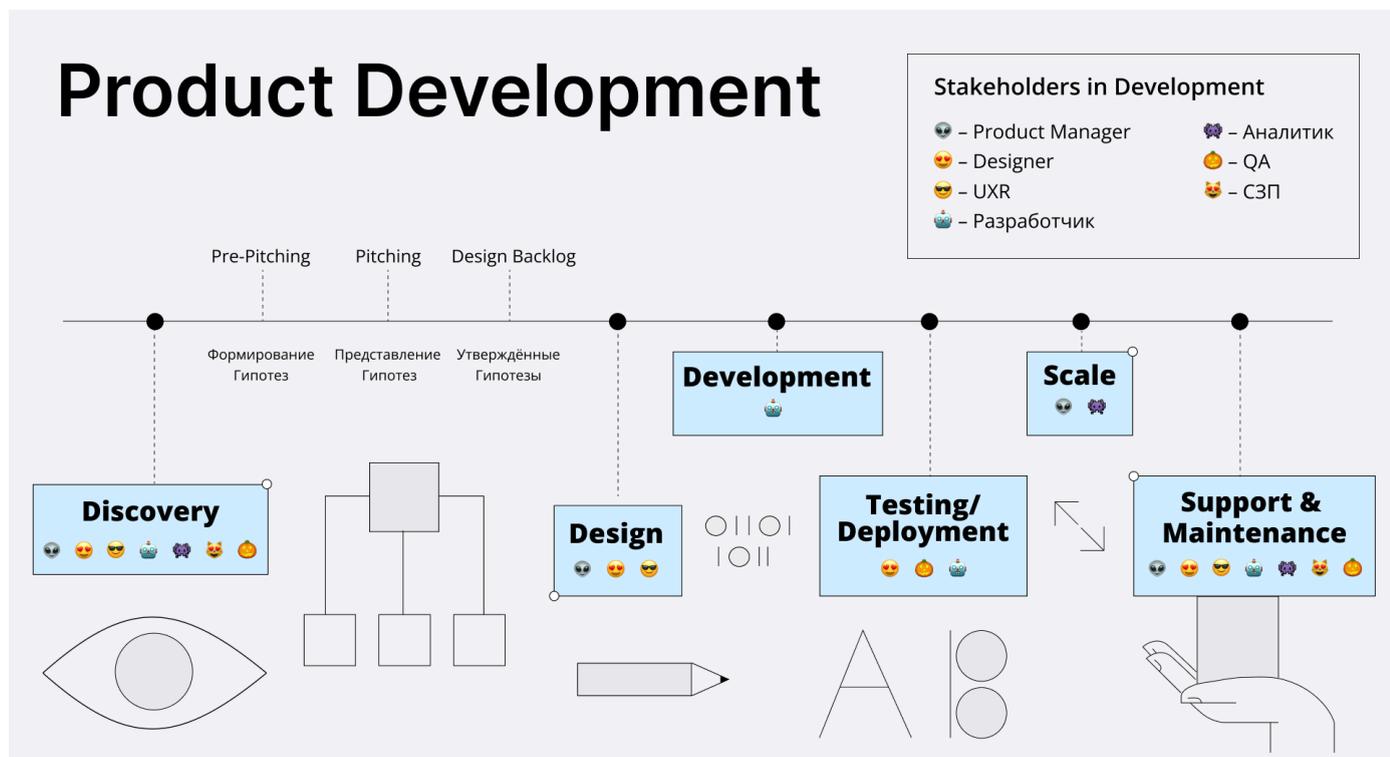
- инженерный подход в создании интерфейсов;
- проектирование пользовательского пути;
- работа с визуальной частью интерфейсов продукта.

Резюмируя все вышеперечисленные пункты, продуктовые дизайнеры проектируют пользовательский опыт, создают интерфейсы. Затем они презентуют этот дизайн стейкхолдерам — причастным к задаче сторонам. Далее мы наблюдаем за метриками ушедших дизайнов в продакшн. Здесь уже раскрывается букет наших грейдов: от junior до senior. И у продуктовых дизайнеров, и у графических есть сетка грейдов, по которой они растут. Наши методологии, инструменты, рост по грейдам очень схожи с аналогичными системами у разработчиков.



## Как дизайнеры связаны со специалистами из других отделов

Дизайн-отдел участвует практически на каждом этапе разработки продукта от этапа discovery до post-production.



1. Разработка продукта начинается с этапа discovery, где собираются продуктовые гипотезы через метрики, воронки, аналитику, исследования. Product-менеджеры создают бэклог задач, который утверждается руководством (pitching).

2. Затем идет следующий этап разработки продукта — дизайн. На этом этапе мы прогоняем наш фреймворк, который начинается от изучения задачи и заканчивается поддержанием дизайна, пока он живет в live.

На этапе дизайна участвуют:

- Product-менеджеры

Они сверяют, насколько бизнес-кейсы, которые они поставили, соответствуют тому дизайну, который был создан.

- Исследователи

Мы тестируем дизайны и смотрим реакцию наших пользователей. Но ещё не отправляем в live.

- Разработчики

Мы включаем их в процесс, чтобы понимать возможности технологий и платформ. Чтобы не создать такой дизайн, который не сможет быть разработан на данном этапе, в данной команде и в данном продукте. Здесь разработчики выступают в качестве экспертов — они смотрят на дизайн и задают вопросы. Благодаря этому мы делаем тот дизайн, который может пойти в разработку.

Просто нужно учитывать возможности технологий и платформ, способности каждого отдела и правильно с ними коммуницировать.

3. Следующий этап разработки продукта — его передача непосредственно разработчикам. Как только они закодировали продукт\фичу, он отправляется на дизайн ревью. Чтобы проверить насколько дизайн разработан так, как это было в наших макетах.

4. После апрува дизайнера, дальше все идет к QA для тестирования.

5. После апрува от QA, это возвращается к разработчику, и он отправляет это в live. Продукт запускается для всех пользователей.

6. Следующий этап разработки — постпродакшн, когда мы наблюдаем, что с этой фичой/ функционалом происходит. Там подключается отдел СЗП, QA, и уже выставляют задачи разработчикам. А если нужно пересмотреть эту фичу и пересобрать, все это возвращается обратно в дизайн. Так живет разработка продукта.

## **Где получить образование**

### **Курсы:**

[Яндекс.Практикум: Дизайнер интерфейсов](#)

[«Jobs To Be Done» Tilda Education](#)

[UX Crash Course: Fundamentals](#)

[СберУниверситет: Дизайн-грамотность](#)

### **Сборники полезных статей и материалов:**

[Bang Bang Education](#)

[Nielsen Norman Group \(ENG\)](#)

**Telegram-каналы:**

[Kolesa Design](#)

[Дайджест продуктового дизайнера](#)

[UX Horn](#)

[UX Notes](#)