

Шкала оценки навыков: — - «не знаю»; **1** - плохо, «ничего не знает»; **2** - поверхностные, «не доверять»; **3** - средние, «ну, так себе»;  
**4** - отлично, «можно доверять»; **5** - авторитетные, «может научить»

Навыки	Менеджер 1	Менеджер 2	Менеджер 3	Дизайнер 1	Дизайнер 2	Итого	Моя оценка
<b>Визуальный дизайн · UI</b>							
Типографика [1]	4	4	4	5	5	4,4	4,5
Верстка и композиция [2]	5	4	5	4	5	4,6	4,5
Микро-копирайтинг [3]	4	3	4	3	5	3,8	4
Прототипы [4]	5	5	5	5	5	5,0	5
Анимация [5]	3,5	3	—	2	—	2,8	2,5
Иллюстрация [6]	3	3	—	2	—	2,7	1
Визуализация данных [7]	4,5	4	4,5	3	—		4
Презентация [8]	5	5	5	4	—	4,0	5
Создание проектов на Tilda/Readymag [9]	5	5	—	5	5	5,0	4
<b>Проектирование интерфейсов · UX</b>							
Основы интерфейсов [10]	5	5	4	5	4	4,6	4,5
Пользовательские сценарии [11]	4,5	4	—	4,5	4	4,3	4,5
Структура интерфейса [12]	4,5	5	4	4,5	4	4,4	4,5
Передача в разработку [13]	5	5	4,5	4,5	5	4,8	4,5
Взаимодействие вне интерфейса (сервис-дизайн)	4	4	4	4	—	4,0	4
Знание гайдлайнов iOS и Android [15]	—	—	3	3	3	3,0	3,5
<b>Исследования и аналитика</b>							
Исследование [16]	5	5	—	5	4	4,8	4
Построение гипотез [17]	5	4	4	5	5	4,6	4,5
Проверка гипотез [18]	4,5	4	—	5	—	4,5	4
Определение продуктовых метрик [19]	3	3	—	4	5	3,8	4,5
Поиск инсайтов и потребностей [20]		3	—	4	5	4,0	3,4
<b>Управление собой и проектами</b>							
Командная работа [21]	5	5	5	5	5	5,0	4,5
Восприимчивость к критике [22]	4	4	5	3	4	4,0	3,8
Самостоятельность [23]	5	5	4	5	5	4,8	4,8
Планирование проектных работ [24]	5	5	5	5	5	5,0	4,5
Организация командной работы [25]	5	5	4	5	5	4,8	4,6
Построение UX-стратегии [26]	4,5	5	—	4	5	4,6	4
<b>Дизайн-артефакты</b>							
Разработка гайдлайнов [27]	4,5	5	—	5	5	4,9	4,5
Поддержка и внедрение [28]	5,5	4	—	4	5	4,6	4

Шкала оценки навыков: — - «не знаю»; **1** - плохо, «ничего не знает»; **2** - поверхностные, «не доверять»; **3** - средние, «ну, так себе»;  
**4** - отлично, «можно доверять»; **5** - авторитетные, «может научить»

Навыки	Менеджер 1	Менеджер 2	Дизайнер 1	Дизайнер 2	—	Итого	Моя оценка
<b>Визуальный дизайн · UI</b>							
Типографика [29]	2	3	4	4		3,3	4
Верстка и композиция [30]	3,5	4	5	4		4,1	5
Микро-копирайтинг [31]	2	3	3	3		2,8	3
Прототипы [32]	4,5	5	5	5		4,9	5
Анимация [33]	—	4	3	3		3,3	2
Иллюстрация [34]	1	—	—	2		1,5	1
Визуализация данных [35]	4	4	4	3		3,8	4
Презентация [36]	—	4	5	4		4,3	5
Создание проектов на Tilda/Readymag [37]	2,5	—	—	—		2,5	3
<b>Проектирование интерфейсов · UX</b>							
Основы интерфейсов [38]	4	4	5	4		4,3	5
Пользовательские сценарии [39]	4	4	5	5		4,5	5
Структура интерфейса [40]	4	4	5	5		4,5	5
Передача в разработку [41]	4	4	5	5		4,5	5
Взаимодействие вне интерфейса (сервис-дизайн)	3	4	4	4		3,8	5
Знание гайдлайнов iOS и Android [43]	4,7	5	5	5		4,9	5
<b>Исследования и аналитика</b>							
Исследование [44]	4	3	4	4		3,8	4
Построение гипотез [45]	3	3	4	4		3,5	4
Проверка гипотез [46]	3	3	3	4		3,3	4
Определение продуктовых метрик [47]	3	3	4	3		3,3	4
Поиск инсайтов и потребностей [48]	3,5	3	3	4		3,4	5
<b>Управление собой и проектами</b>							
Командная работа [49]	4	5	4	4		4,3	5
Восприимчивость к критике [50]	4,7	4	5	3		4,2	5
Самостоятельность [51]	3,6	4	5	5		4,4	5
Планирование проектных работ [52]	4	4	5	4		4,3	5
Организация командной работы [53]	—	—	5	—		5,0	5
Построение UX-стратегии [54]	—	—	5	—		5,0	
<b>Дизайн-артефакты</b>							
Разработка гайдлайнов [55]	3,8	—	3	5		3,9	3
Поддержка и внедрение [56]	3,5	—	4	4		3,8	4

Навыки	Продуктовый дизайнер 1	Продуктовый дизайнер 2
<b>Визуальный дизайн · UI</b>		
Типографика [57]	4,4	3,3
Верстка и композиция [58]	4,6	4,1
Микро-копирайтинг [59]	3,8	2,8
Прототипы [60]	5,0	4,9
Анимация [61]	2,8	3,3
Иллюстрация [62]	2,7	1,5
Визуализация данных [63]	4,5	3,8
Презентация [64]	4,0	4,3
Создание проектов на Tilda/Readymag [65]	5,0	2,5
<b>Проектирование интерфейсов · UX</b>		
Основы интерфейсов [66]	4,6	4,3
Пользовательские сценарии [67]	4,3	4,5
Структура интерфейса [68]	4,4	4,5
Передача в разработку [69]	4,8	4,5
Взаимодействие вне интерфейса (сервис-дизайн)	4,0	3,8
Знание гайдлайнов iOS и Android [71]	3,0	4,9
<b>Исследования и аналитика</b>		
Исследование [72]	4,8	3,8
Построение гипотез [73]	4,6	3,5
Проверка гипотез [74]	4,5	3,3
Определение продуктовых метрик [75]	3,8	3,3
Поиск инсайтов и потребностей [76]	4,0	3,4
<b>Управление собой и проектами</b>		
Командная работа [77]	5,0	4,3
Восприимчивость к критике [78]	4,0	4,2
Самостоятельность [79]	4,8	4,4
Планирование проектных работ [80]	5,0	4,3
Организация командной работы [81]	4,8	5,0
Построение UX-стратегии [82]	4,6	5,0
<b>Дизайн-артефакты</b>		
Разработка гайдлайнов [83]	4,9	3,9
Поддержка и внедрение [84]	4,6	3,8

- [1] Знает разницу между длинным тире «—» и дефисом «-». Понимает, когда нужны кавычки «ёлочки», а когда "лапки". Умело обращается с текстом, не терпит висячих предлогов и бережно относится к правилам русского языка.
- [2] Может сверстать хороший интерфейс, гармонично сочетая между собой любые элементы: текст, изображения, иконки и т.п. Понимает основные законы гештальт-психологии: близости, сходства, непрерывности, фигуры и фона.
- [3] Может подсказать, где можно усилить текст, а где трогать не стоит. Убрать «воду» из текста и оставить суть. Понимает силу хорошего заголовка.
- [4] Создает интерактивные прототипы, где может быстро показать, что происходит после нажатия кнопки или отправки формы. Плавно, красиво, быстро и понятно.
- [5] Может придумать и собрать анимацию элемента: как он появляется и как ведет себя при нажатии и т.п.
- [6] Не просто хорошо рисует, а понимает, почему «тут должна быть тень, а тут получилась перегруженная композиция». Знаете базовые законы рисунка, формы и цвета.
- [7] Если придётся, может превратить фразу «200 спартанцев любят шоколадную мороженку, а 100 — ванильную» в красивый график или инфографику.
- [8] Может спасти самую безнадежную презентацию: навести порядок в слайдах, превратить скучный текст в красивый график/инфографику и в целом добавить «лоска» во всю презентацию.
- [9] Собирает страницы разного уровня и сложности. Знает возможности и ограничения инструмента. Мыслит не блоками, а как страница будет выглядеть целиком.
- [10] Знает, чем отличает хороший интерфейс от плохого. Мыслит в духе «а как пользователь будет пользоваться этим?». Понимает, что «сперва удобно, а потом красиво».
- [11] Создаёт интерфейс не в отрыве от продукта, а держит в голове весь путь пользователя. Тем самым создавая интерфейс с учетом всех сценариев, а не «картинку в вакууме».
- [12] Можете определить структуру экранов и навигацию между ними. При необходимости собрать интерактивный прототип.
- [13] Сдаёт разработчикам макет так хорошо, что они принимают его с улыбкой на лице. Прорабатывает возможные сценарии в интерфейсе, описывает состояния элементов и оперативно дорабатывает пропущенные кейсы.
- [14] Понимает, в каких точках пересекается пользователь и продукт. Тем самым предугадывая желания пользователя.
- [15] Понимает ограничения и возможности каждой ОС. Следит за обновлениями и новыми функциями. Знает, когда можно отойти от гайдлайнов и сделать хорошее кастомное решение.
- [16] Понимает, кто целевые пользователи продукта и почему они пользуются им. Знает, с какими ограничениями ему придется работать и чего точно не стоит делать.
- [17] С помощью аналитики может сформировать гипотезы, которые могут поднять конкретные метрики.
- [18] Умеет проверять гипотезы одним из двух методов: качественным или количественным.
- [19] При создании макета знает, какие метрики нужно получить от аналитики, чтобы макет достиг

поставленной задачи. Понимает главные метрики продукта и их важность.

[20] Изучаете фидбек пользователей: что им нравится и чего не хватает.

[21] Получив задание не уходит в «подполье», где в одиночку пытается справиться с задачей. Плотно общается с заказчиком и командой. Держит её в курсе продвижения задачи.

[22] Принимает критику как возможность получить «второе мнение» по своей задаче. Не забивается в угол, где тихо плачет.

[23] Его не нужно «подпирать», он сам организывает свой рабочий процесс. Способен самостоятельно решать возникающие проблемы, не дергая для этого каждый раз заказчика. Собрать данные, посидеть с разработчиком, запросить аналитику и т.п.

[24] При необходимости может разбить задачу на более мелкие, поставить срок для каждой и эффектно закрыть её до наступления дедлайна. Умничка, одним словом!

[25] Понимает кто и чем будет заниматься и отвечает за результат. Организует командные встречи для общей синхронизации.

[26] Видите план развития на ближайший квартал или год. Своевременно корректируете планы в зависимости от внешних факторов.

[27] Четко представляет структуру элементов интерфейса. Может описать, как ведут себя компоненты при разных состояниях. Дотошный к мелочам и не упустит ни одно состояния или лишнего цвета в системе.

[28] Следует разработанной системе и поддерживает гайдлайны в актуальном состоянии. Транслирует на других членов команды как правильно её использовать, чтобы придерживаться единого стиля.

[29] Знает разницу между длинным тире «—» и дефисом «-». Понимает, когда нужны кавычки «ёлочки», а когда "лапки". Умело обращается с текстом, не терпит висячих предлогов и бережно относится к правилам русского языка.

[30] Может сверстать хороший интерфейс, гармонично сочетая между собой любые элементы: текст, изображения, иконки и т.п. Понимает основные законы гештальт-психологии: близости, сходства, непрерывности, фигуры и фона.

[31] Может подсказать, где можно усилить текст, а где трогать не стоит. Убрать «воду» из текста и оставить суть. Понимает силу хорошего заголовка.

[32] Создает интерактивные прототипы, где может быстро показать, что происходит после нажатия кнопки или отправки формы. Плавно, красиво, быстро и понятно.

[33] Может придумать и собрать анимацию элемента: как он появляется и как ведет себя при нажатии и т.п.

[34] Не просто хорошо рисует, а понимает, почему «тут должна быть тень, а тут получилась перегруженная композиция». Знаете базовые законы рисунка, формы и цвета.

[35] Если придётся, может превратить фразу «200 спартанцев любят шоколадную мороженку, а 100 — ванильную» в красивый график или инфографику.

[36] Может спасти самую безнадежную презентацию: навести порядок в слайдах, превратить скучный текст в красивый график/инфографику и в целом добавить «лоска» во всю презентацию.

- [37] Собирает страницы разного уровня и сложности. Знает возможности и ограничения инструмента. Мыслит не блоками, а как страница будет выглядеть целиком.
- [38] Знает, чем отличает хороший интерфейс от плохого. Мыслит в духе «а как пользователь будет пользоваться этим?». Понимает, что «сперва удобно, а потом красиво».
- [39] Создает интерфейс не в отрыве от продукта, а держит в голове весь путь пользователя. Тем самым создавая интерфейс с учетом всех сценариев, а не «картинку в вакууме».
- [40] Можете определить структуру экранов и навигацию между ними. При необходимости собрать интерактивный прототип.
- [41] Сдаёт разработчикам макет так хорошо, что они принимают его с улыбкой на лице. Прорабатывает возможные сценарии в интерфейсе, описывает состояния элементов и оперативно дорабатывает пропущенные кейсы.
- [42] Понимает, в каких точках пересекается пользователь и продукт. Тем самым предугадывая желания пользователя.
- [43] Понимает ограничения и возможности каждой ОС. Следит за обновлениями и новыми функциями. Знает, когда можно отойти от гайдлайнов и сделать хорошее кастомное решение.
- [44] Понимает, кто целевые пользователи продукта и почему они пользуются им. Знает, с какими ограничениями ему придется работать и чего точно не стоит делать.
- [45] С помощью аналитики может сформировать гипотезы, которые могут поднять конкретные метрики.
- [46] Умеет проверять гипотезы одним из двух методов: качественным или количественным.
- [47] При создании макета знает, какие метрики нужно получить от аналитики, чтобы макет достиг поставленной задачи. Понимает главные метрики продукта и их важность.
- [48] Изучаете фидбек пользователей: что им нравится и чего не хватает.
- [49] Получив задание не уходит в «подполье», где в одиночку пытается справиться с задачей. Плотно общается с заказчиком и командой. Держит её в курсе продвижения задачи.
- [50] Принимает критику как возможность получить «второе мнение» по своей задаче. Не забивается в угол, где тихо плачет.
- [51] Его не нужно «подпирать», он сам организует свой рабочий процесс. Способен самостоятельно решать возникающие проблемы, не дергая для этого каждый раз заказчика. Собрать данные, посидеть с разработчиком, запросить аналитику и т.п.
- [52] При необходимости может разбить задачу на более мелкие, поставить срок для каждой и эффектно закрыть её до наступления дедлайна. Умничка, одним словом!
- [53] Понимает кто и чем будет заниматься и отвечает за результат. Организует командные встречи для общей синхронизации.
- [54] Видите план развития на ближайший квартал или год. Своевременно корректируете планы в зависимости от внешних факторов.
- [55] Четко представляет структуру элементов интерфейса. Может описать, как ведут себя компоненты при разных состояниях. Дотошный к мелочам и не упустит ни одно состояния или лишнего цвета в системе.

[56] Следует разработанной системе и поддерживает гайдлайны в актуальном состоянии. Транслирует на других членов команды как правильно её использовать, чтобы придерживаться единого стиля.

[57] Знает разницу между длинным тире «—» и дефисом «-». Понимает, когда нужны кавычки «ёлочки», а когда "лапки". Умело обращается с текстом, не терпит висячих предлогов и бережно относится к правилам русского языка.

[58] Может сверстать хороший интерфейс, гармонично сочетая между собой любые элементы: текст, изображения, иконки и т.п. Понимает основные законы гештальт-психологии: близости, сходства, непрерывности, фигуры и фона.

[59] Может подсказать, где можно усилить текст, а где трогать не стоит. Убрать «воду» из текста и оставить суть. Понимает силу хорошего заголовка.

[60] Создает интерактивные прототипы, где может быстро показать, что происходит после нажатия кнопки или отправки формы. Плавно, красиво, быстро и понятно.

[61] Может придумать и собрать анимацию элемента: как он появляется и как ведет себя при нажатии и т.п.

[62] Не просто хорошо рисует, а понимает, почему «тут должна быть тень, а тут получилась перегруженная композиция». Знаете базовые законы рисунка, формы и цвета.

[63] Если придётся, может превратить фразу «200 спартанцев любят шоколадную мороженку, а 100 — ванильную» в красивый график или инфографику.

[64] Может спасти самую безнадежную презентацию: навести порядок в слайдах, превратить скучный текст в красивый график/инфографику и в целом добавить «лоска» во всю презентацию.

[65] Собирает страницы разного уровня и сложности. Знает возможности и ограничения инструмента. Мыслит не блоками, а как страница будет выглядеть целиком.

[66] Знает, чем отличает хороший интерфейс от плохого. Мыслит в духе «а как пользователь будет пользоваться этим?». Понимает, что «сперва удобно, а потом красиво».

[67] Создает интерфейс не в отрыве от продукта, а держит в голове весь путь пользователя. Тем самым создавая интерфейс с учетом всех сценариев, а не «картинку в вакууме».

[68] Можете определить структуру экранов и навигацию между ними. При необходимости собрать интерактивный прототип.

[69] Сдаёт разработчикам макет так хорошо, что они принимают его с улыбкой на лице. Прорабатывает возможные сценарии в интерфейсе, описывает состояния элементов и оперативно дорабатывает пропущенные кейсы.

[70] Понимает, в каких точках пересекается пользователь и продукт. Тем самым предугадывая желания пользователя.

[71] Понимает ограничения и возможности каждой ОС. Следит за обновлениями и новыми функциями. Знает, когда можно отойти от гайдлайнов и сделать хорошее кастомное решение.

[72] Понимает, кто целевые пользователи продукта и почему они пользуются им. Знает, с какими ограничениями ему придется работать и чего точно не стоит делать.

[73] С помощью аналитики может сформировать гипотезы, которые могут поднять конкретные

метрики.

[74] Умеет проверять гипотезы одним из двух методов: качественным или количественным.

[75] При создании макета знает, какие метрики нужно получить от аналитики, чтобы макет достиг поставленной задачи. Понимает главные метрики продукта и их важность.

[76] Изучаете фидбек пользователей: что им нравится и чего не хватает.

[77] Получив задание не уходит в «подполье», где в одиночку пытается справиться с задачей. Плотно общается с заказчиком и командой. Держит её в курсе продвижения задачи.

[78] Принимает критику как возможность получить «второе мнение» по своей задаче. Не забивается в угол, где тихо плачет.

[79] Его не нужно «подпирать», он сам организует свой рабочий процесс. Способен самостоятельно решать возникающие проблемы, не дергая для этого каждый раз заказчика. Собрать данные, посидеть с разработчиком, запросить аналитику и т.п.

[80] При необходимости может разбить задачу на более мелкие, поставить срок для каждой и эффективно закрыть её до наступления дедлайна. Умничка, одним словом!

[81] Понимает кто и чем будет заниматься и отвечает за результат. Организует командные встречи для общей синхронизации.

[82] Видите план развития на ближайший квартал или год. Своевременно корректируете планы в зависимости от внешних факторов.

[83] Четко представляет структуру элементов интерфейса. Может описать, как ведут себя компоненты при разных состояниях. Дотошный к мелочам и не упустит ни одно состояния или лишнего цвета в системе.

[84] Следует разработанной системе и поддерживает гайдлайны в актуальном состоянии. Транслирует на других членов команды как правильно её использовать, чтобы придерживаться единого стиля.