

КАК ВЫРАСТИТЬ ДИЗАЙНЕРОВ

<epam>



СТАС
БОРИСЕВИЧ



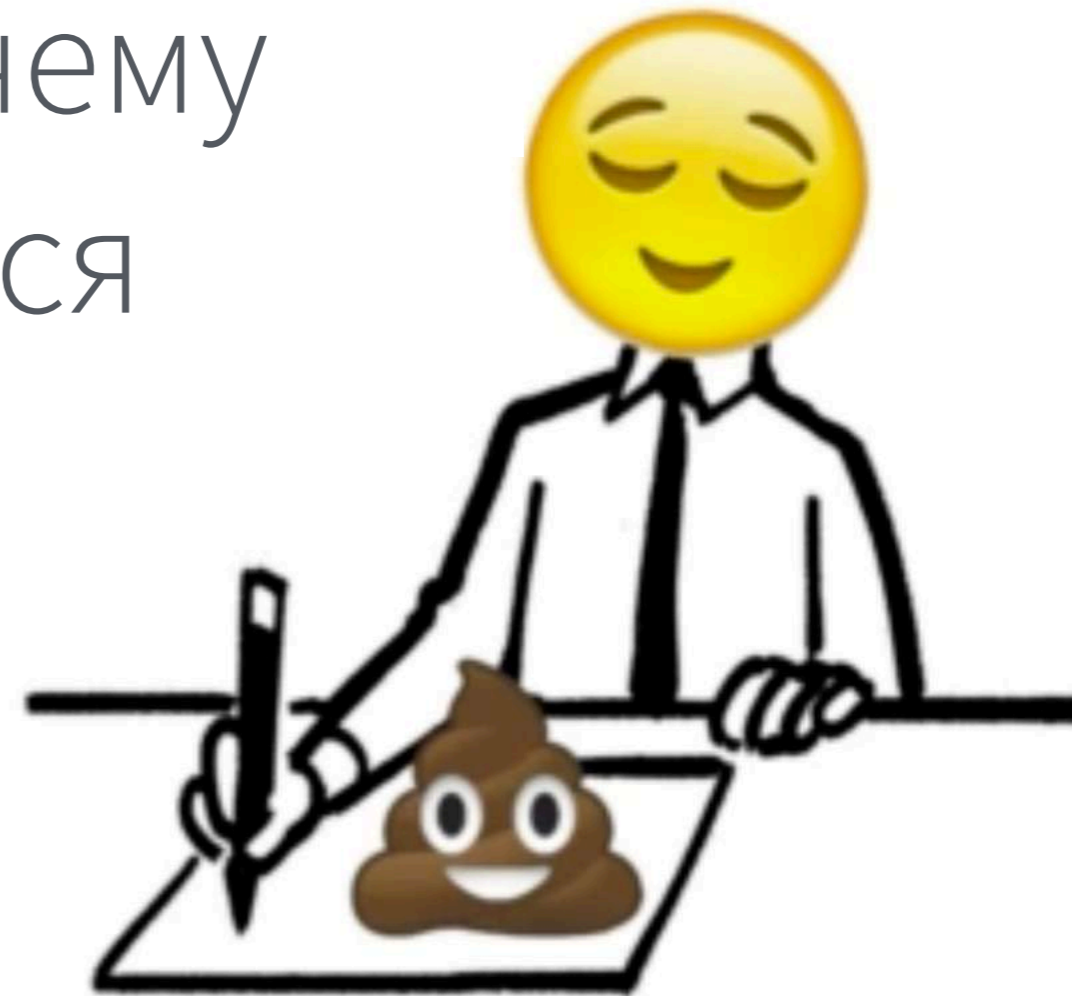
КСЕНИЯ
КОЛТУН



Из разговора двух руководителей:

- А ты не боишься, что обучишь сотрудников, и они уйдут?

- Я боюсь, что они ничему не научатся и останутся



СПИСОК ИНСТРУМЕНТОВ И АКТИВНОСТЕЙ

Design Staffing Service

Design Critique Sessions

Innovation Hub

Talent Acquisition Service

Teams Meetings

Presale Service

Personal Development Plan

Sandbox projects

Skill Matrix

1x1 Meetings

Social Projects

Design Annual Strategy

UX Quizes

UX Talks

Townhalls

Adaptation Service

Open Days

Mentors Guidelines

Probation Guidelines

Conferences Support Service

UX Camp

Checklists

Design Spot





- || - Скажи, пожалуйста, куда мне отсюда идти?
- А куда ты хочешь попасть? - Ответил Кот.
- Мне все равно... - сказала Алиса
- Тогда все равно, куда и идти, - заметил Кот. ||

МАТРИЦА НАВЫКОВ

Инструмент помогающий стандартизировать требования к дизайнерам на каждом уровне среди всех локаций в компании и быстрой способ определения компетенции дизайнеров.

HARD SKILLS

SOFT SKILLS

L1

L2

L3

L4

L5

DESIGN, USER EXPERIENCE DESIGN

Skills

Quick search

Expected

Current

+ Management

+ Software Craftmanship and Development Process

Base IT knowledge

Intermediate

Interviewing

Advanced

- Development

- User Experience Design

Design Theory Knowledge for UX

Advanced

+ UX Kick Off / Elaboration

Intermediate

UX Strategy

Advanced

+ UX Research

+ UX Design

+ UX Delivery / Presentation

+ UX Evaluate

СПИСОК НАВЫКОВ

Список навыков лучше всего формировать от потребности компании в повседневных задачах

Skills	Quick search	Expected	Current
Development			
[-] User Experience Design			...
Design Theory Knowledge for UX		Advanced	Novice
[+] UX Kick Off / Elaboration		Intermediate	Novice
UX Strategy		Intermediate	Novice
[-] UX Research			...
Interview in UX		Intermediate	Novice
Surveys / Quantitative Survey / Indirect Survey in UX		Intermediate	Novice
Focus Groups in UX		Intermediate	Intermediate
Card Sorting in UX		Intermediate	...
Kano Model in UX		Intermediate	
Competitor Review in UX		Intermediate	
Domain Observation in UX		Novice	
Data/Metrics Research in UX		Intermediate	
Content Research in UX		Novice	

УРОВНИ ВЛАДЕНИЯ

Каждым навыком можно владеть на разном уровне от новичка до эксперта

Skills Expected Current

Development

User Experience Design		
Design Theory Knowledge for UX	Advanced	Novice
UX Kick Off / Elaboration	Intermediate	Novice
UX Strategy	Intermediate	Novice
UX Research		
Interview in UX	Intermediate	Novice
Surveys / Quantitative Survey / Indirect Survey in UX	Intermediate	Novice
Focus Groups in UX	Intermediate	Intermediate
Card Sorting in UX	Intermediate	
Kano Model in UX	Intermediate	

Interview in UX **Intermediate** **Novice**

Expected for selected level:

Basic Knowledge about Interview in UX **Novice**

Basic Processing Interview in UX **Intermediate**

Topic criteria:

- Preperation for Interview (Questionary, templates, analyse)
- Processing Interview (Plan, Schedule, Maintain and Direct Interview)
- Collecting and Record Data (Actual Ouputs)
- Analyse collected data and prepare final report

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Нужны что бы прозрачно описать ожидания от владения навыком на каждом его уровне

Skills

Expected
Current

Development	Expected	Current	
Development			
<ul style="list-style-type: none"> User Experience Design ... Design Theory Knowledge for UX Advanced Novice UX Kick Off / Elaboration Intermediate Novice UX Strategy Intermediate Novice 			
Interview in UX	Intermediate	Novice 	
<ul style="list-style-type: none"> UX Research ... Surveys / Quantitative Survey / Indirect Survey in UX Intermediate Novice Focus Groups in UX Intermediate Intermediate Card Sorting in UX Intermediate ... Kano Model in UX Intermediate ... 			

Interview in UX Intermediate Novice

Expected for selected level:

Basic Knowledge about Interview in UX Novice

Basic Processing Interview in UX Intermediate

Topic criteria:

- Preperation for Interview (Questionary, templates, analyse)
- Processing Interview (Plan, Schedule, Maintain and Direct Interview)
- Collecting and Record Data (Actual Ouputs)
- Analyse collected data and prepare final report

Materials: SUGGEST MATERIAL

- Basic questions checklist for UX interview +
<http://gibbon.co/c/a2c755f5-e3c2-496a-8839-9e6ff61580c0/a-stakeholder-interview-checklist>
- Basics knowledge about UX interview processing +
<https://medium.com/ux-crash-course/ux-93f598879652>
- Processing UX Interview Part 1 +
<http://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/01/developing-your-interviewing-skills-part-i-prepari>
- Processing UX Interview Part 2 +
<http://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/02/developing-your-interview-skills-part-ii-during-th>

ОБУЧАЮЩИЙ МАТЕРИАЛ

Правильно подобранный материал сэкономит время на обучении теоретической базы

Indispensable conditions																		
Skills (both technical and non-technical) Topi																		
UX Design & Visual Design																		
Root	Lvl 1	Lvl 2	Lvl 3	Lvl 4	Lvl 5	L	F	T	T	BA: L1	BA: L2	BA: L3	BA: L4	BA: L5	M: L2	M: L3	M: L4	M: L5
Soft Skills																		
Communication																		
Basic communication skills																		
			Establishing contact/building rela	None	Novice	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Clarity and argumentation	None	Novice	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Managing/leading the conversati	None	Novice	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Effective group discussion	None	Novice	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
Specific communication skills																		
			Conflict management	None	None	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Negotiation skills	None	Novice	Intermediate	Intermediate	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Business Correspondence (intern:	None	Novice	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
Presentation skills																		
			Audience Management	None	None	Novice	Intermediate	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Art of speaking	None	None	Novice	Intermediate	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Visual representation of information	None	None	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Content of speech	None	None	Intermediate	Intermediate	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
Self efficiency																		
			Adaptability	None	None	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Continuous learning		Novice	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Stress tolerance	Novice	Novice	Intermediate	Intermediate	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Team work (team player)	Novice	Novice	Intermediate	Intermediate	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Self management (including time manag	Novice	Novice	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Decision making	None	Novice	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Innovation			Novice	Intermediate	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
Business development																		
			Take responsibility and show ownership	None	Novice	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Building partnership	None	None	None	Novice	Novice	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
			Customer focus	None	Novice	Novice	Intermediate	Intermediate	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced

EXCEL

Не стоит сразу делать приложение для это, подойдут и простые таблицы.

ПОЛЬЗА

ДЛЯ ДИЗАЙНЕРА

- Четкое и наглядное понимание будущих перспектив в компании
- Можно использовать как инструкцию для дальнейших шагов
- База рекомендаций по росту
- Легко оценить свой текущий уровень

ДЛЯ РУКОВОДИТЕЛЯ

- Четкое понимание требуемых навыков для компании
- Прозрачная и единая система ценностей в отделе
- Помощь в развитии карьеры для каждого члена команды
- Повышение осознанности о своих способностях у членов команды
- Легко оценивать новых кандидатов

МЕНТОРИНГОВАЯ ПРОГРАММА

Унифицированная обучающая программа для младших дизайнеров, которая повторяет UX дизайн процесс.



МЛАДШИЕ ДИЗАЙНЕРЫ

Пробелы в теории, на проекте могут и не сделать ряд UX активностей, навыки дизайнеров не выровнены между собой.

#	MODULE NAME	# OF WEEKS	COVERED TOPICS
1	UX Design Kick-off Phase	3	Kick-Off Meeting with Stakeholders Kick-Off Workshop with Stakeholders Design Brief Estimations & Proposal
2	UX Research	3	UX Research Introduction User Interviews /Survey Competitor Review UX&Research methods for particular project task
3	Analysis Phase	6	Persona Service Map /Customer Journey Map Value Proposition Canvas & Impact Map Prioritization / Kano Model Co-creation Workshop with Customer Concept Finding /Service Brief /Presentation
4	UX Design	5	Information Architecture / Card Sorting Sitemap / Navigation Principles Scenarios /Scenario Mapping /Storyboards Workflow Diagrams / Task Flow / User Flow
5	Prototyping	6	Introduction to Prototyping /Tools Grids & Modules Visual Design Visual Research UX Testing Front-end for UX Designers Deliverables Package /Final Delivery

МОДУЛИ ПРОГРАММЫ

повторяют UX процесс, принятый в компании; модули разбиты на темы

PERSONAS.pdf

И что, так вот каждый день кого-то возить? Нет, хорошо, если «свои», но незнакомые люди - а если они музыку свою начнут просить ставить?..

Лена, 28 лет, Минск, Беларусь. IT специалист в крупной компании. Водитесь с личным автомобилем.

Лена приходит на работу с 10:00 до 10:30. Маршруты до работы часто меняются в зависимости от ситуации на дороге. Рабочий день заканчивается около 18:00 - 19:00. Пародически испытывает пробки на парковке на работе. На работе пользуется ноутбуком.

Лена редко подает копеек. Очень редко. По причине часто меняющегося маршрута и настроек, но, как правило, она не против это делать.

Лена не особо общительный человек, с трудом знакомится с новыми людьми, редко первый идет на контакт и даже не считает себя интровертом. В выходные предпочитает слушать музыку, болтать с коллегами, походы. Не любит откладывать от дороги. Приятное общение не рассматривает, как важный фактор для мотивации водителя, но противе делать это за удовольствие и в виде приятных программ для автомобилистов от компании.

Профильный опыт:
Клиентские карты, отработка с планированием. Сделает эту рутинной системой, которая обеспечит успех жизни.

Technology Experience

INTERNET: Smartphone, Laptop / PC, Tablet

SOFTWARE: [Progress bars]

MOBILE: Windows, iOS, Android

SOCIAL NET: [Progress bars]

Device Preference

Smartphone, Laptop / PC, Tablet

Windows, iOS, Android

Key Values: Работы, Сексуальность, Конфликт

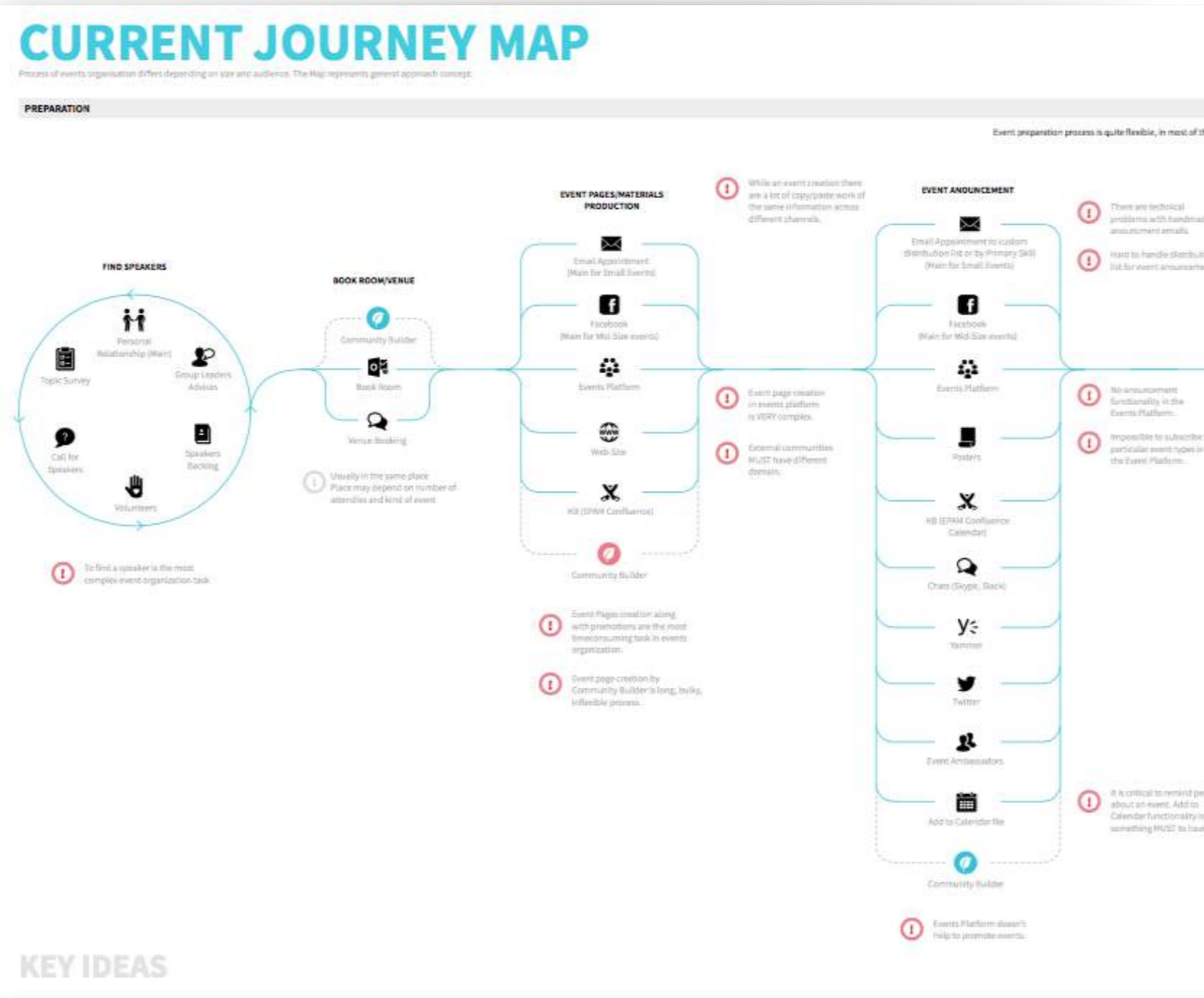
Goals: Тратить на дорогу минимальное время.

Motivation: Поддержка в виде чего-то осязаемого

Challenges:

1. Не хочет что бы это означало: стала обязательной и обязательной, сегодня новую парковку, а завтра - не знаю.
2. Нет желания ни под кого подстраиваться, начиная от времени ожидания парковки, заканчивая коммуналкой с женой.
3. Не готова тратить время на чужую сторону внутреннего системы.

Frequency of usage: Несколько раз в неделю.



EPAM SUMMARY

AREAS OF INTEREST

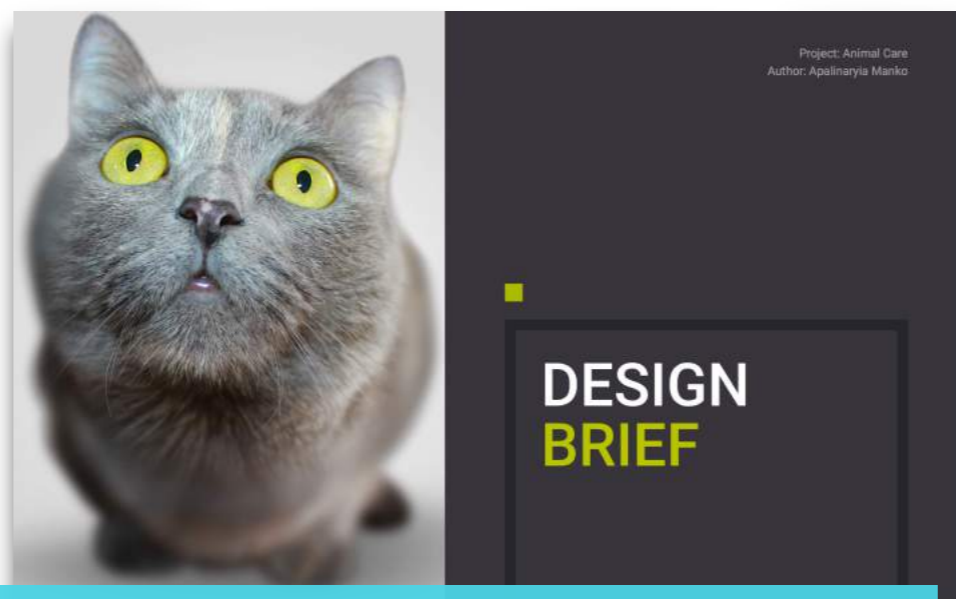
Commision	30%	10%	10%	10%	10%
Reselling Tickets	Limited	Any	Any	Any	Any
Buyer Safity	Ticket Guarantee	Replace Ticket	100% Money Back	200% Money Back	200% Money Back

ЛЕКТОРЫ-ЭКСПЕРТЫ

Лекторы выбирались из отдела, кто является экспертом в данном методе или активности; no bullshit

Price Clarity	1/3	3/3	2/3	3/3	2/3
TOTAL	2/2	5	2	3	2

- 1. Integration with 3rd party cross-publishing to twitter.
- 2. Basic interface for creation.
- 3. Integration with external communities.
- 4. Event page creation along with promotions are the most time-consuming task in events organization.
- 5. Event page creation by Community Builder's long, bulky, inflexible process.
- 6. Design "add to calendar" functionality (add to all emails, registration success page, available at events page).
- 7. Design functionality to handle community audience database.
- 8. Add functionality to make upcoming events announcement for community audience and EPAM distribution lists.
- 9. Make individual email distributions with recommended upcoming and passed events.
- 10. Add functionality to regular users to subscribe to community events and to events of particular type (tag).
- 11. Make posters generation functionality (Low Priority).



УЧЕБНЫЕ ПРОЕКТЫ

Все домашние задания ученики выполняли на своих проектах, что помогло пройти весь процесс UX дизайна.

CONCEPT PRESENTATION

CHEMISTRY LAB FOR HOLOLENS





МЕНТОРЫ

За каждым учеником закреплялся ментор, который помогает выполнить и проверить домашние задания.

UX CAMP: РЕЗЮМЕ

Формат

Менторинговая программа для младших UX дизайнеров.

Цели

- Ускорить процесс получения теоретических знаний и практических навыков.
- Выровнять навыки дизайнеров с общепринятым дизайн процессом.

Роли

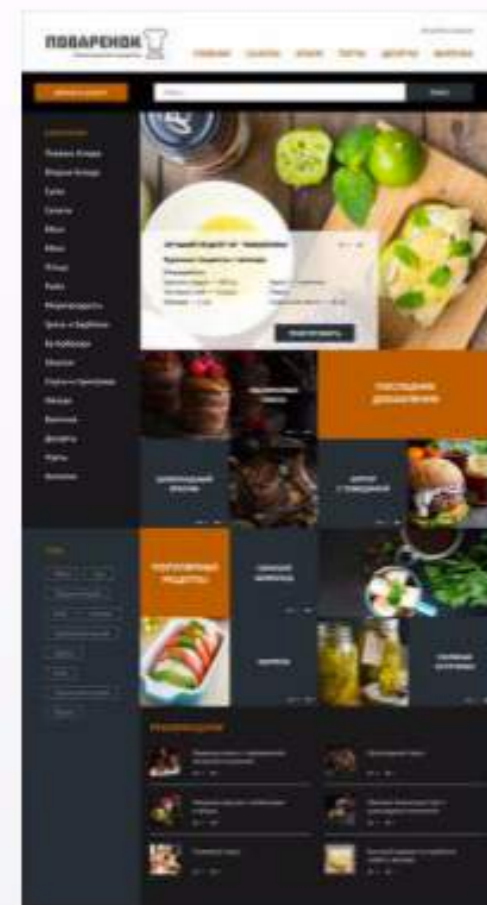
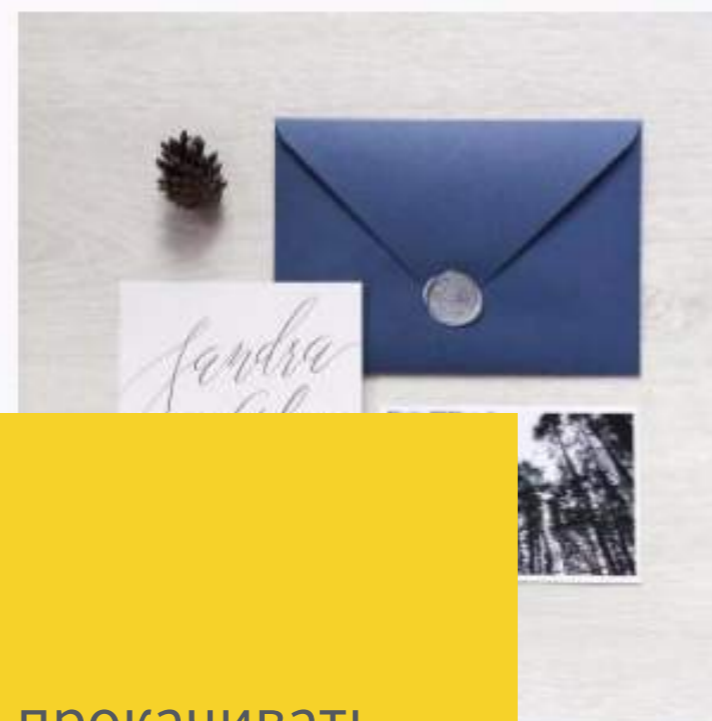
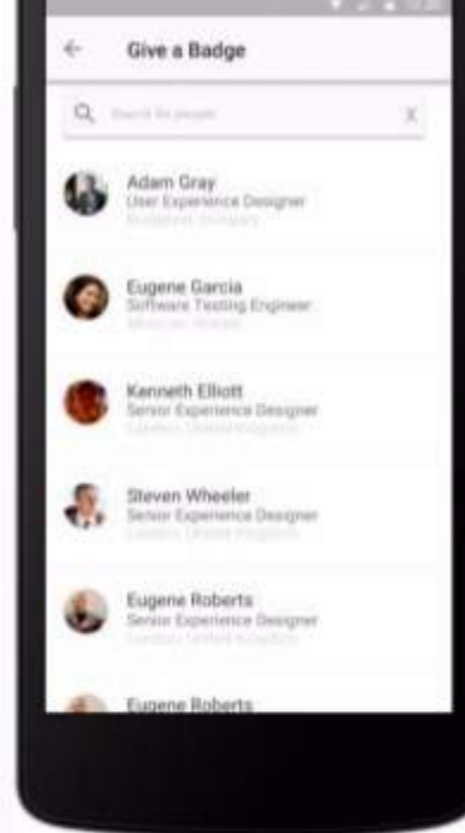
- Куратор программы
- Лекторы - старшие дизайнеры, эксперты в методах и инструментах
- Менторы - помощники
- Участники

Материалы

- Обучающие материалы
- Расписание (время и место)
- Задача и критерии оценки, дедлайны

UX QUIZZES

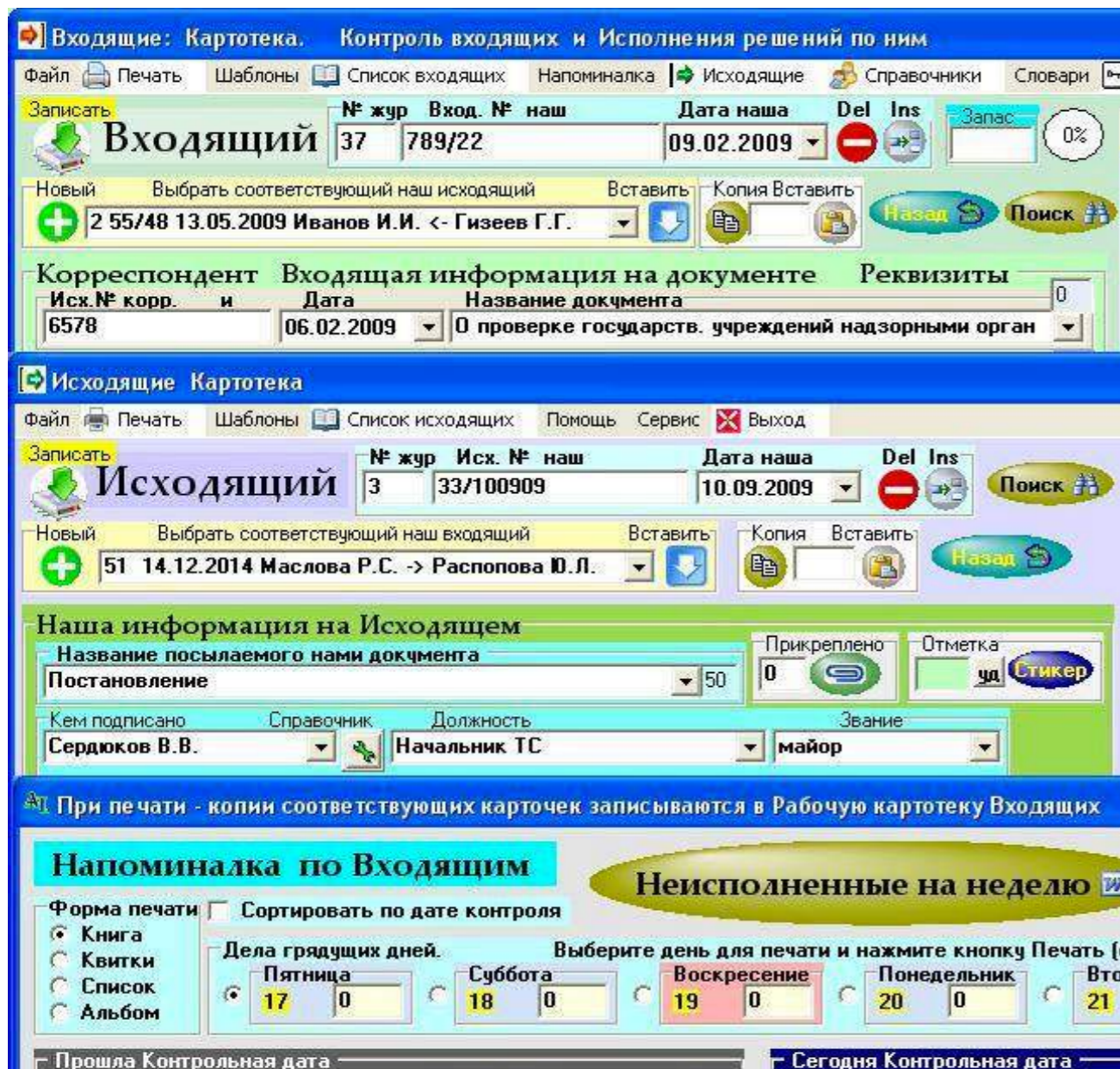
Практические задачи по проектированию и визуальному дизайну с разбором результатов в формате сессий критики.



ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Большинство проектов не дает возможности прокачивать специфичные навыки, хотя дизайнеры этого очень хотят.





... редизайн существующего интерфейсного решения. На прикрепленной картинке буквально каждый пиксель требует вашего внимания, нежности и заботы.

На выходе ожидаем увидеть "качественный" дизайн в формате шириной 1000 пикселей и высотой 1000 пикселей. В СМЫСЛОМ.

ПРИМЕР ЗАДАЧИ

для младших UX дизайнеров, которые не рисуют UI. Все задачи занимают примерно 4-6 часов в неделю.

Главная / Входящие Сервис Помощь Словари

ФАЙЛ ПЕЧАТЬ ШАБЛОНЫ СПИСОК ВХОДЯЩИХ НАПОМИНАЛКА

РЕГИСТРАЦИЯ НОВОГО ВХОДЯЩЕГО СОЗДАТЬ НОВЫЙ

Введите регистрационную информацию

Номер по журналу: Входящий номер: Дата регистрации: Запас:

Соответствующий наш исходящий:

Введите входящую информацию корреспондента

Исходящий номер: Дата: Реквизиты:

Название документа:

Входящие

Входящие (325)

- Файл
- Печать
- Шаблоны
- Список входящих
- Напоминалка

Исходящие (841)

- Файл
- Печать
- Шаблоны
- Список исходящих
- Помощь
- Сервис
- Выход

Входящий

№ журнала: № нашего входящего: Наша дата:

Информация

ФИО Отправителя: Должность: Название компании:

Дополнительно

ФИО Получателя: Дата на документе: Вид документа:

Исполнение

ФИО кому поручено: Отдел: Дата поручения:

Контроль

Контрольная дата: Контроль:

Резолюция

№ нашего исходящего: Дата исходящего: Дата исполнения:

№ п/п	дата	отправитель	компания	получатель	дата док	вид документа	исполнитель	контроль

Файл | Документы | Печать | Справочник | Помощь

Входящий | Исходящий

РЕГИСТРАЦИЯ ДОКУМЕНТА

№ в журнале:

№ регистрации: От:

Имя документа:

Тип документа:

Получатель:

Отправитель:

№ отправителя: От:

Вложения:

дата контроля: Исполнено:

Наш исходящий

№ регистрации: От:

Отправитель:

Получатель:

Имя документа:

Тип документа:

ОБЗОР ДОКУМЕНТА

80

ПРИМЕРЫ РЕШЕНИЙ

Решения высылаются за 30 минут до сессии обсуждения.

Бананово-черничный смузи

15 мин 2 порции

черника 1/2 чашки
банан 1 штука
кубики льда 2 штуки
йогурт 2 ст.л.
вода 1/4 стакана
агава 2-3 ч.л.

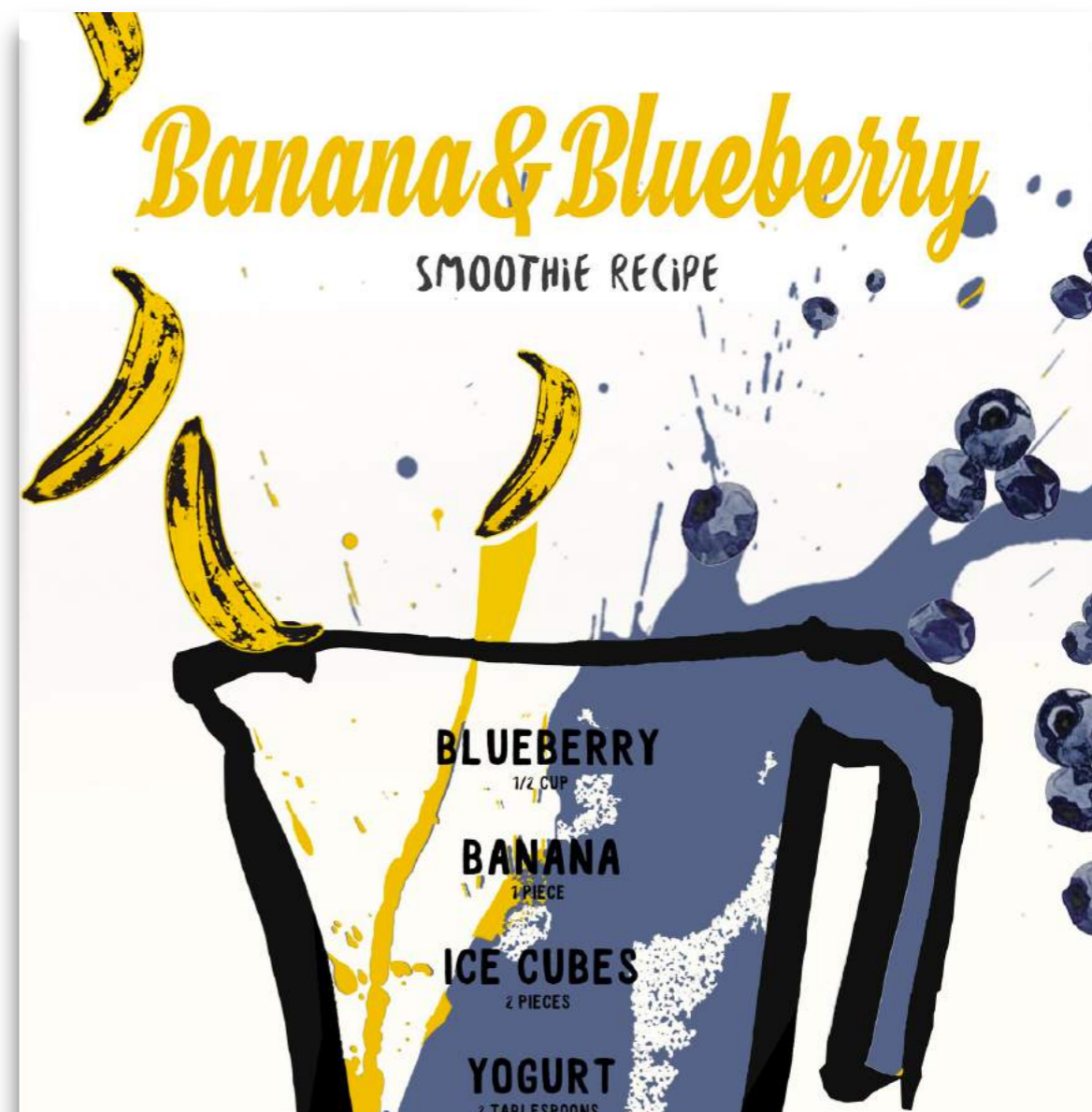
1. Чернику хорошо помыть и положить ее в блендер.
2. Нарезать банан кусочками и поместить в блендер.
3. Добавить кубики льда.
4. Добавить йогурт.
5. Залить водой.
6. Смешать все до однородной массы.
7. Добавить немного агавы.
8. Смешать и разлить по стаканам.

...задизайнить
страницу с рецептом,
на которой будет
рассказано (показано)
как же правильно
готовить смузи.
На выходе: картинка
формата А4, готовая
для печати.
Работаем с

ПРИМЕР ЗАДАЧИ

Задачи могут абсолютно разные, которые обычно не выполняет UI/UX дизайнер на проектах.

ом,
атором,
кому что



ПРИМЕРЫ РЕШЕНИЙ

Ценность: сделал работу сам, получил обратную связь, посмотрел, как решили другие + обратная связь на другие работы.

UX QUIZ: РЕЗЮМЕ

Формат

Еженедельные дизайн задачи (4-6ч) с сессией критики.

Цели

- Прокачка технических навыков на практических задачах.
- Ускорение процесса роста дизайнера.

Роли

- Куратор - придумывает и собирает задачи, бронирует переговорку
- Эксперты - оценивают работы
- Участники

Организационные детали

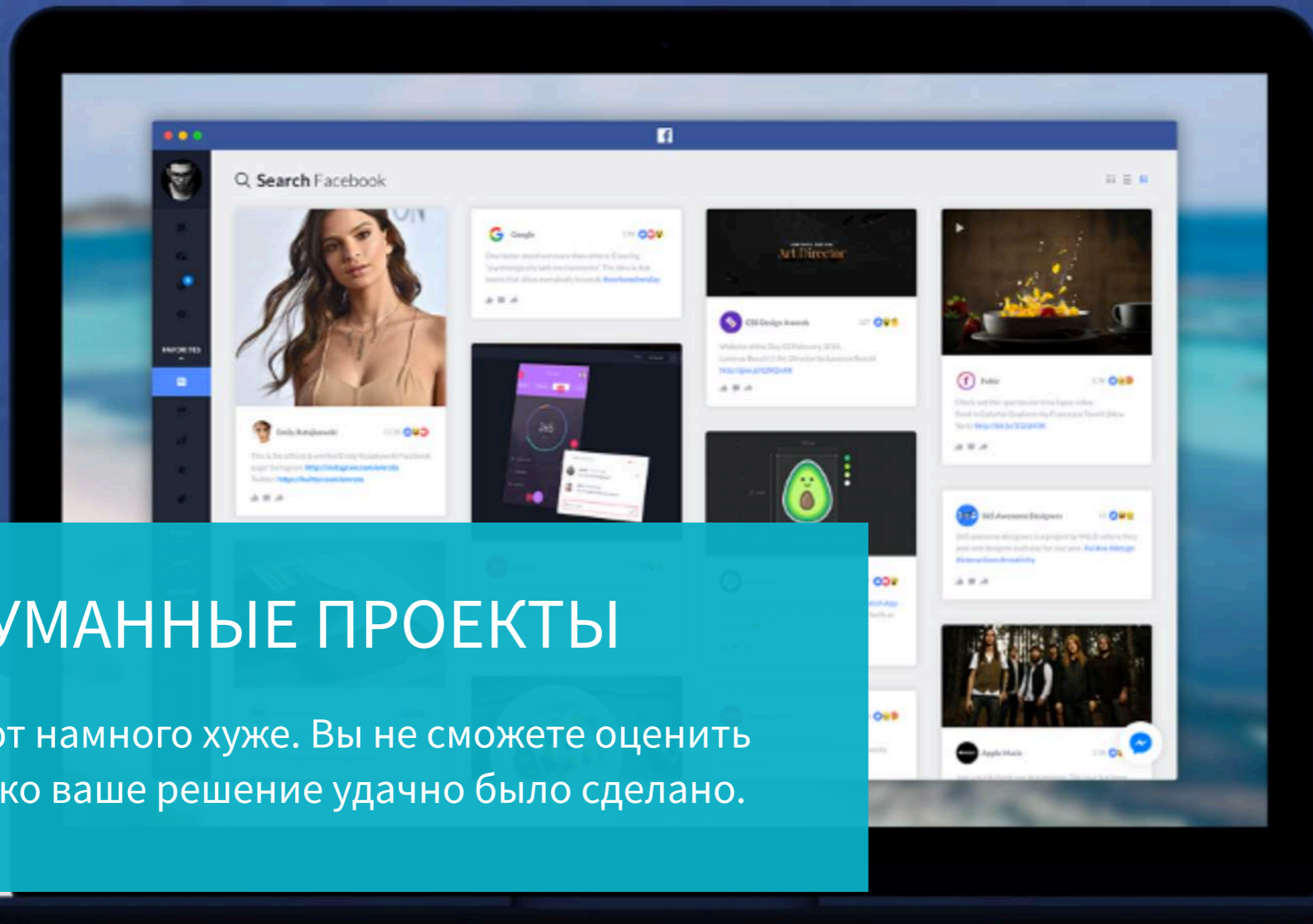
- Площадка для публикаций задач и хранения решений (vk.com)
- Время и место для сессий критики
- (ремарка) Почти не работает, если сделать эту активность необязательной.

НЕКОММЕРЧЕСКИЕ ПРОЕКТЫ

Полноценные проекты от дизайна до разработки, направленные на улучшение сервисов внутри Беларуси.

facebook

OS X App Concept



ВЫДУМАННЫЕ ПРОЕКТЫ

Работают намного хуже. Вы не сможете оценить насколько ваше решение удачно было сделано.



КРУМКАЧЫ

Исследования, разработка стратегии развития, проектирование, брендинг



ВАЎКІ

[Аб праекце](#)

[Воўчы блог](#)

[Цікава ведаць](#)

[Падтрымайце праект](#)

[Нашы сябры](#)



4

ВАЎКІ

Веб праект по отслеживанию поведения волков в заповеднике.



Купляйце праязныя квіткі анлайн!

У любы куток Беларусі і міжнародныя напрамкі

Ⓐ Адкуль Ⓑ Куды 📅 Калі Знайсці

Мінск

Маладзечна

Сёння, заўтра, у пятніцу

НЕТУ ОГРАНИЧЕНИЙ

Вы сами можете решить, каким подходом будете руководствоваться. Главное результат.

Як гэта працуе?

Толькі для цягнікоў

Патрабуецца
пашпарт

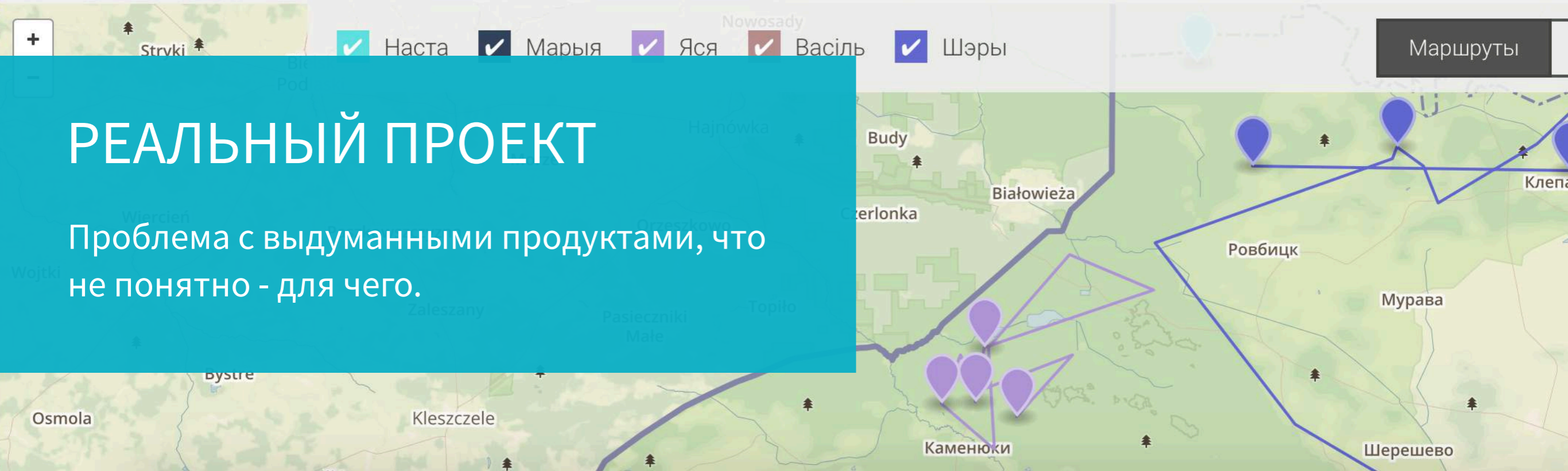
Сучасныя метады
аплаты

Электронныя квіткі



Як гэта працуе

Па Белавежскай пушчы бегаюць некалькі ваўкоў са спецыяльнымі ашыўнікамі, якія перадаюць каардынаты іх месцазнаходжання па мабільнае сувязі. На гэтай карце вы можаце бачыць перамяшчэнні ваўкоў і апісанне самых цікавых кропак "Воўчага блога", да якіх дабраліся даследчыкі па дрэпажнікаў. Вы можаце праглядаць маршруты ўсіх ваўкоў або кожнага паасобку, а таксама адзначыць адрэзак часу за які адлюстраваны трэкі.

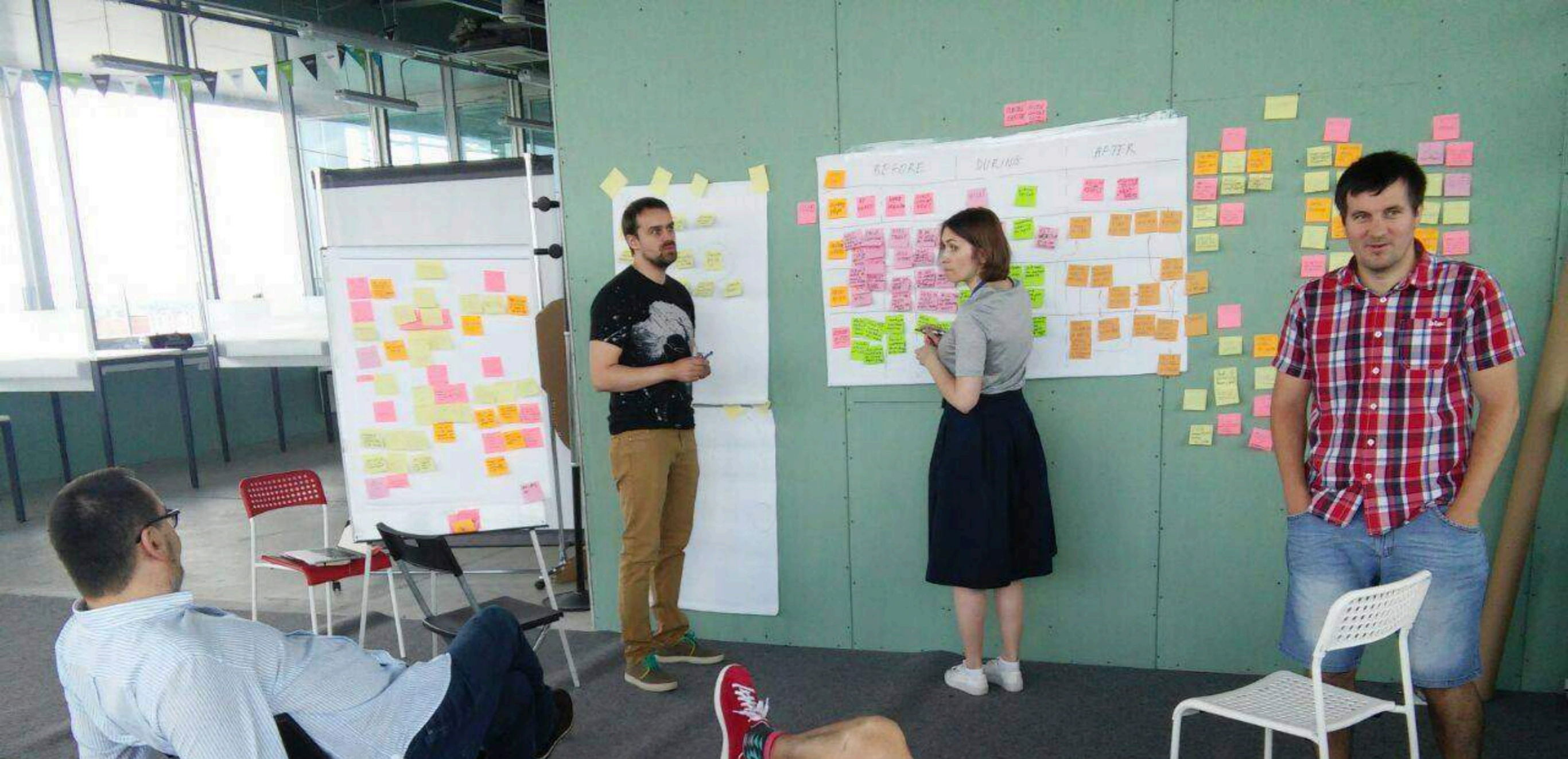


- Наста
- Марыя
- Яся
- Васіль
- Шэры

Маршруты

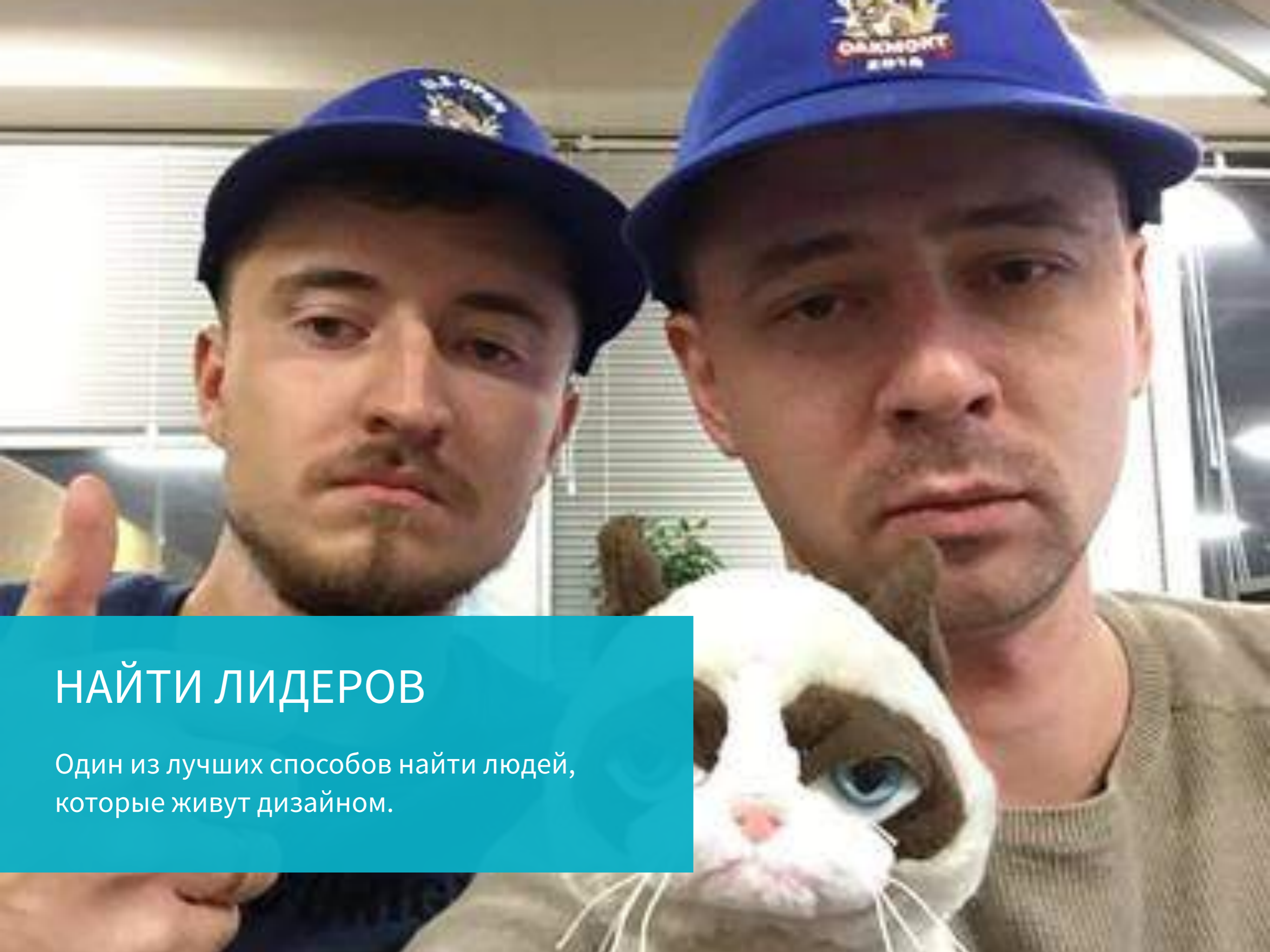
РЕАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

Проблема с выдуманными продуктами, что не понятно - для чего.



КОМАНДНАЯ РАБОТА

Один из немногих способов попробовать себя в командной работе с другими дизайнерами если нету такой возможности на проекте.



НАЙТИ ЛИДЕРОВ

Один из лучших способов найти людей, которые живут дизайном.

ВОПРОСИКИ

Стас Борисевич

stanislav_borisevich@epam.com

Ксения Колтун

kseniya_koltun@epam.com

