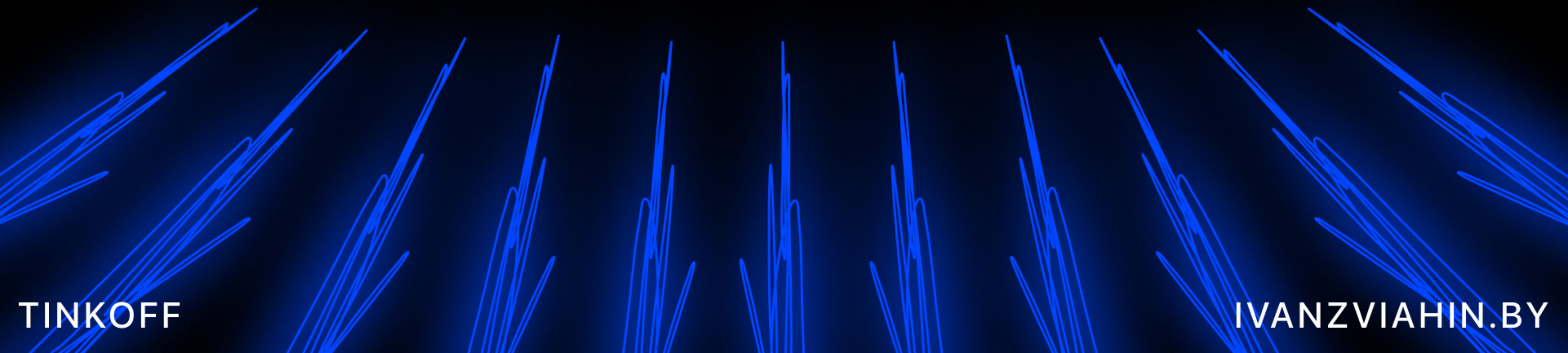


ПРОСТО О СЛОЖНОМ: ВНЕДРИТЬ ДИЗАЙН-ПРОЦЕСС В СВОЮ РАБОТУ И ...



ЗАМЕТНО  
УЛУЧШИТЬ  
РЕЗУЛЬТАТЫ

**ПОПУЛИЗИРУЮ  
СИСТЕМНЫЙ ПОДХОД  
И ПРОСТОТУ ЧЕРЕЗ  
ПРИЗМУ ДИЗАЙНА**





TINKOFF

SOCIAL ENGAGEMENT TEAM

IVANZVIAHIN.BY

Я



МИША



САША



КАТЯ



SOCIAL ENGAGEMENT  
TEAM

BEFORE

START

ИДЕЯ



FINISH

МАКЕТ

AFTER

START

ИДЕЯ



FINISH

МАКЕТ

LATER

NO START

ИДЕЯ

NO FINISH

МАКЕТ

# DESIGN

## design process

what type of the task?

1

2

3

large project

invite all  
stakeholders  
to the meeting

small fix  
just fix it

this is something  
way bigger, which  
consists of dozens,  
hundreds, thousands  
of user stories

can change  
birdview

kickoff

hi-lvl business goal, mission,  
audience, potential hypotheses,  
hi-lvl success criteria

birdview

system diagrams,  
user journey map,  
potential discovery plan

prioritizing and versions

user story map,  
technical complexity (t-shirt),  
business value (moscow)

discovery

interview,  
surveys,  
data,  
competitors,  
metric analysis,  
user feedback,  
technologies and other

coordinate with  
stakeholders



at the output we have the  
first version and dozens or  
hundreds of user stories. next,  
the process is described within  
the framework of one story!

user story

for instance, we may desire  
to attach the ability to add  
QR codes to user profile

story understanding

story business goal,  
mission,  
success criteria

coordinate  
with a team

research

analysis of the current solution, competitors,  
user feedback, feedback from other departments,  
interview, metric analysis, data and other

hypothesis and lo-fi

formulation,  
priorities,  
covering with lo-fi

we decide together  
with the team what we  
are going forward with

scoping and hi-fi

finishing layouts, checklists,  
ux tests, final grooming,  
transfer to engineers, support

review of the result and launch!

Iterations, iterations and  
Iterations. if everything is  
bad, we return to point one,  
if it is good, too, but with  
new goals

results

comparing expectations with  
reality and make conclusions

# PROCESS

IVANZVIAHIN.BY

TINKOFF

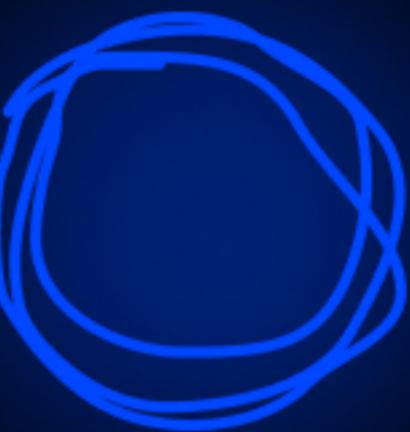
**ЗАДАЧИ  
БЫВАЮТ  
РАЗНЫЕ**



ФИКСЫ  
ВСЯКИЕ



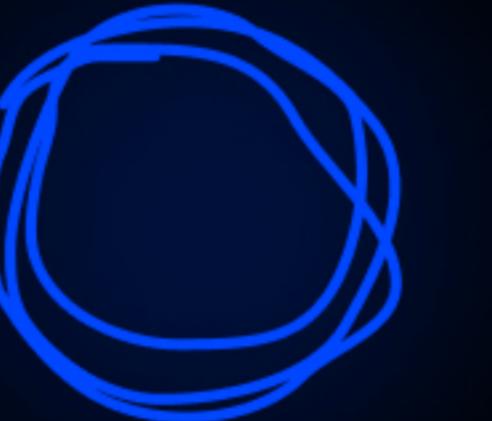
ФИКСЫ  
ВСЯКИЕ



СРЕДНИЕ  
ЗАДАЧИ



ФИКСЫ  
ВСЯКИЕ



СРЕДНИЕ  
ЗАДАЧИ



БОЛЬШИЕ  
ПРОЕКТЫ

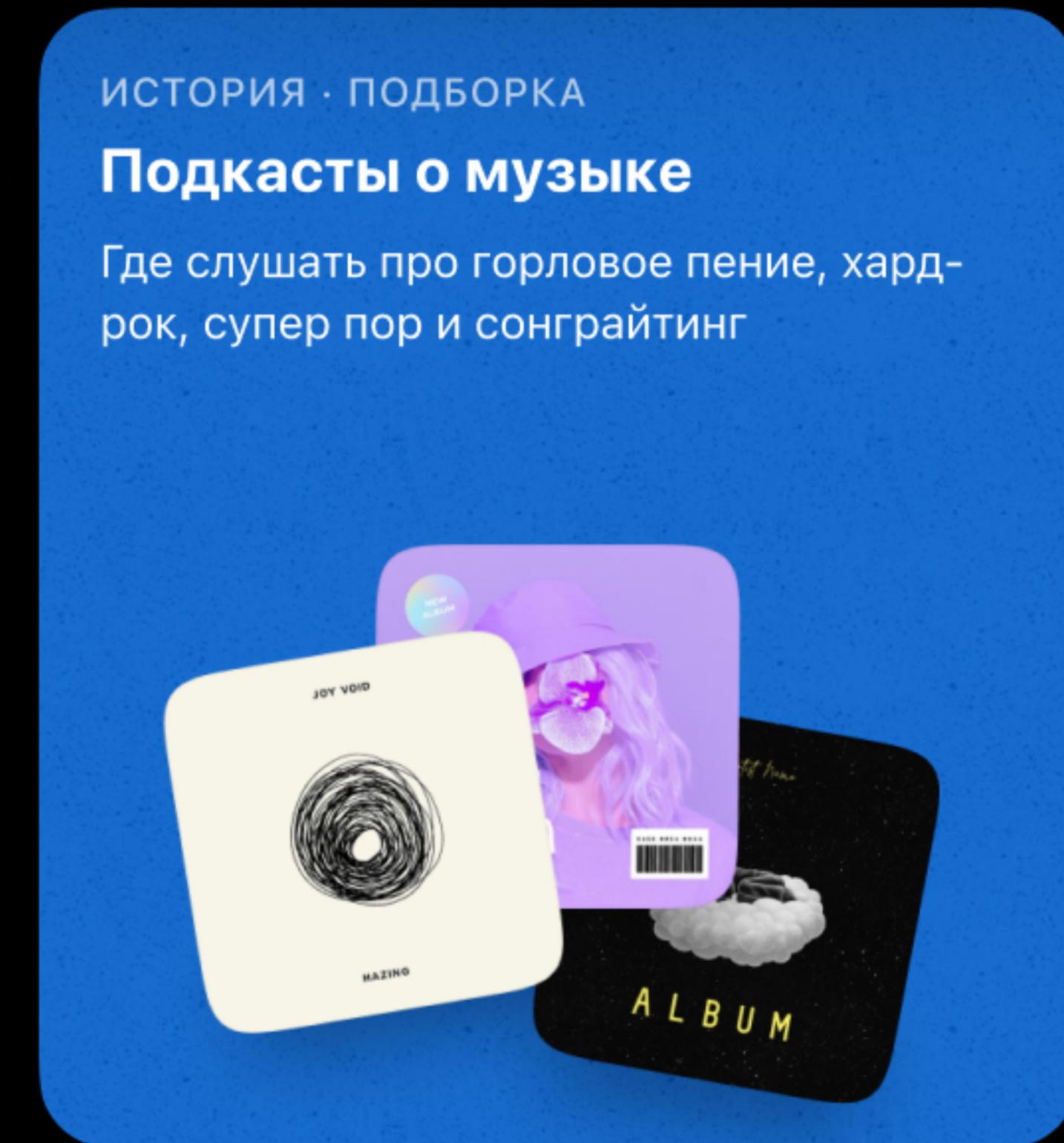
# ФИКСЫ ВСЯКИЕ



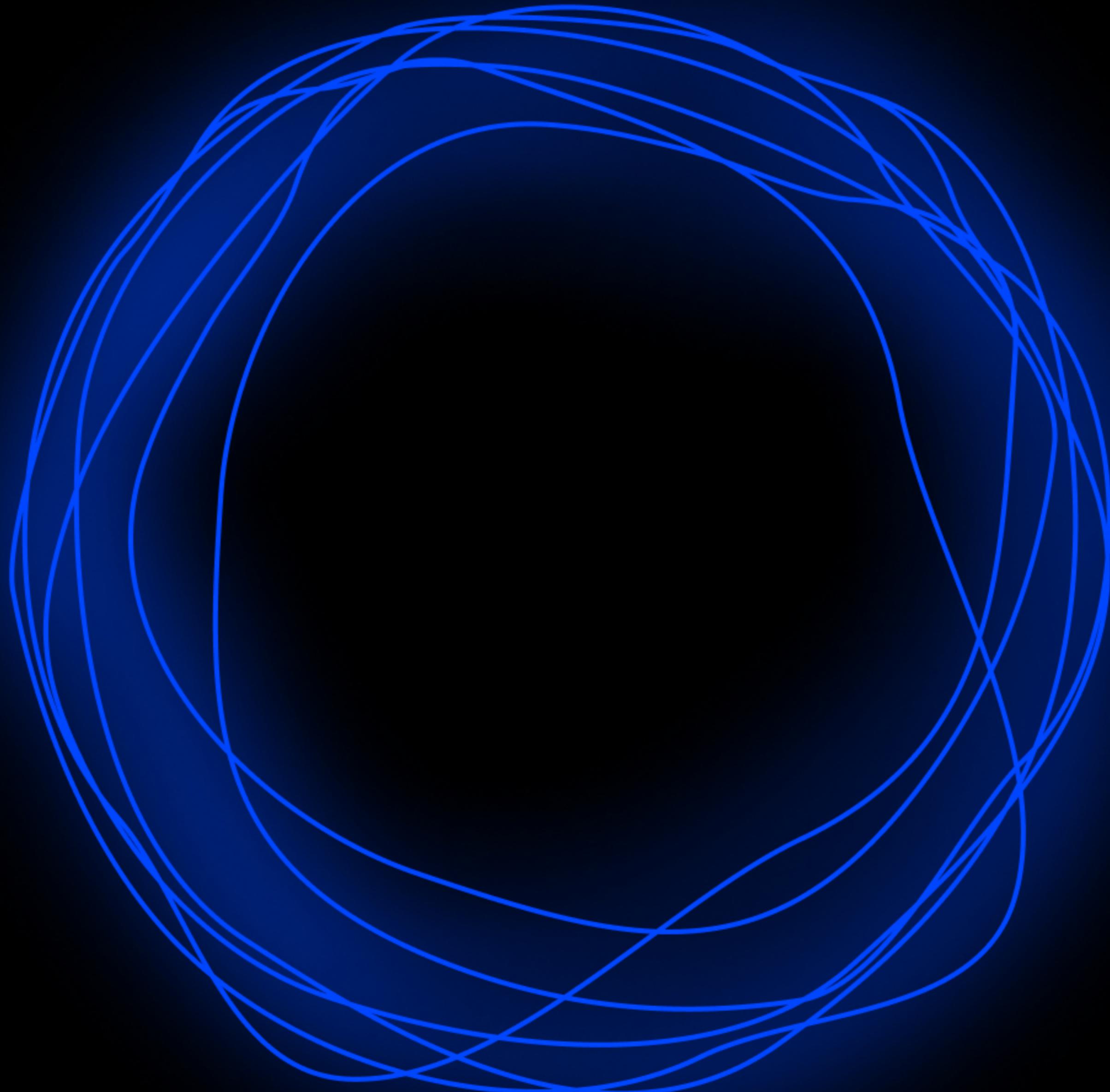
# ФИКСЫ ВСЯКИЕ



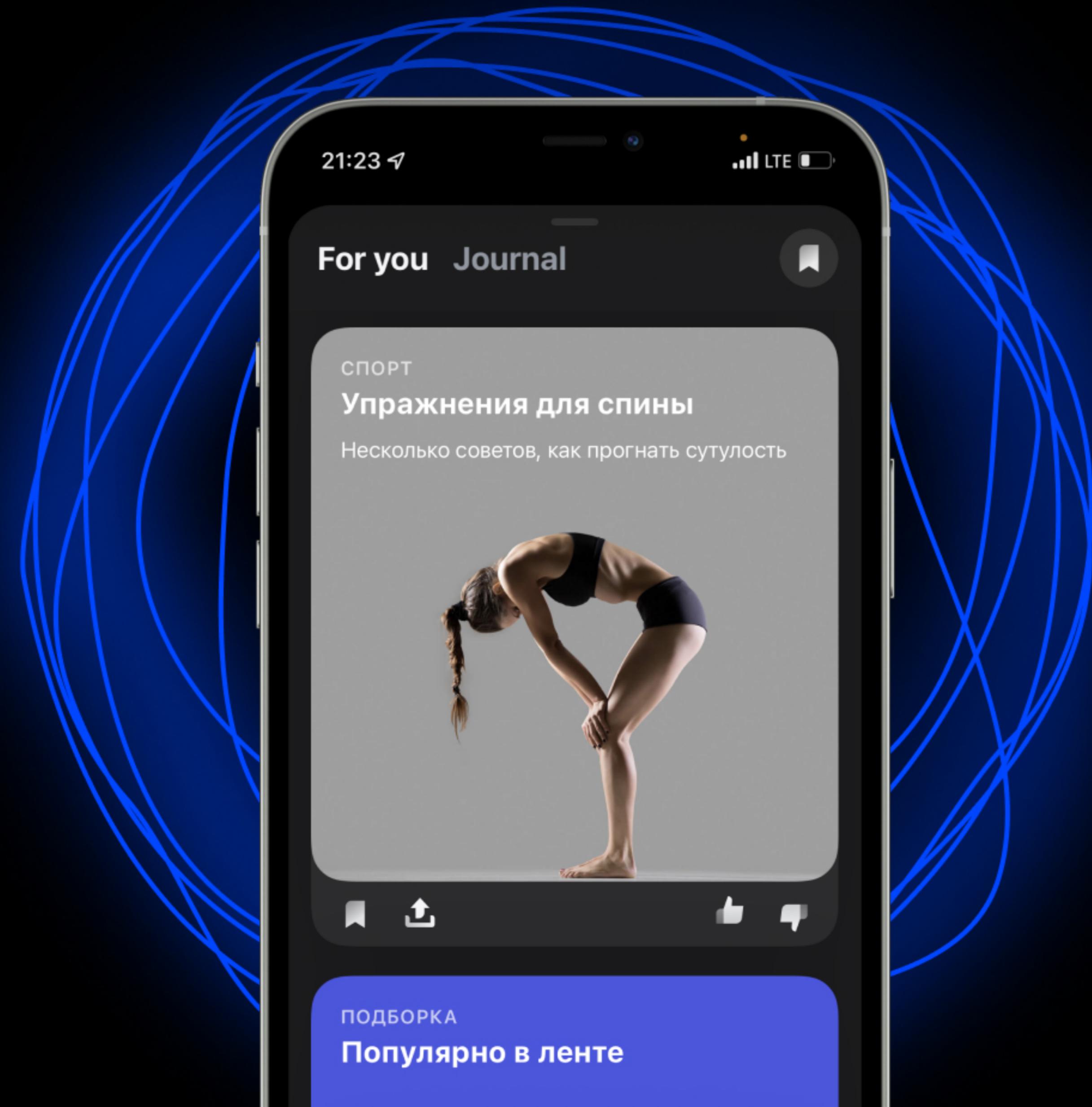
# ФИКСЫ ВСЯКИЕ



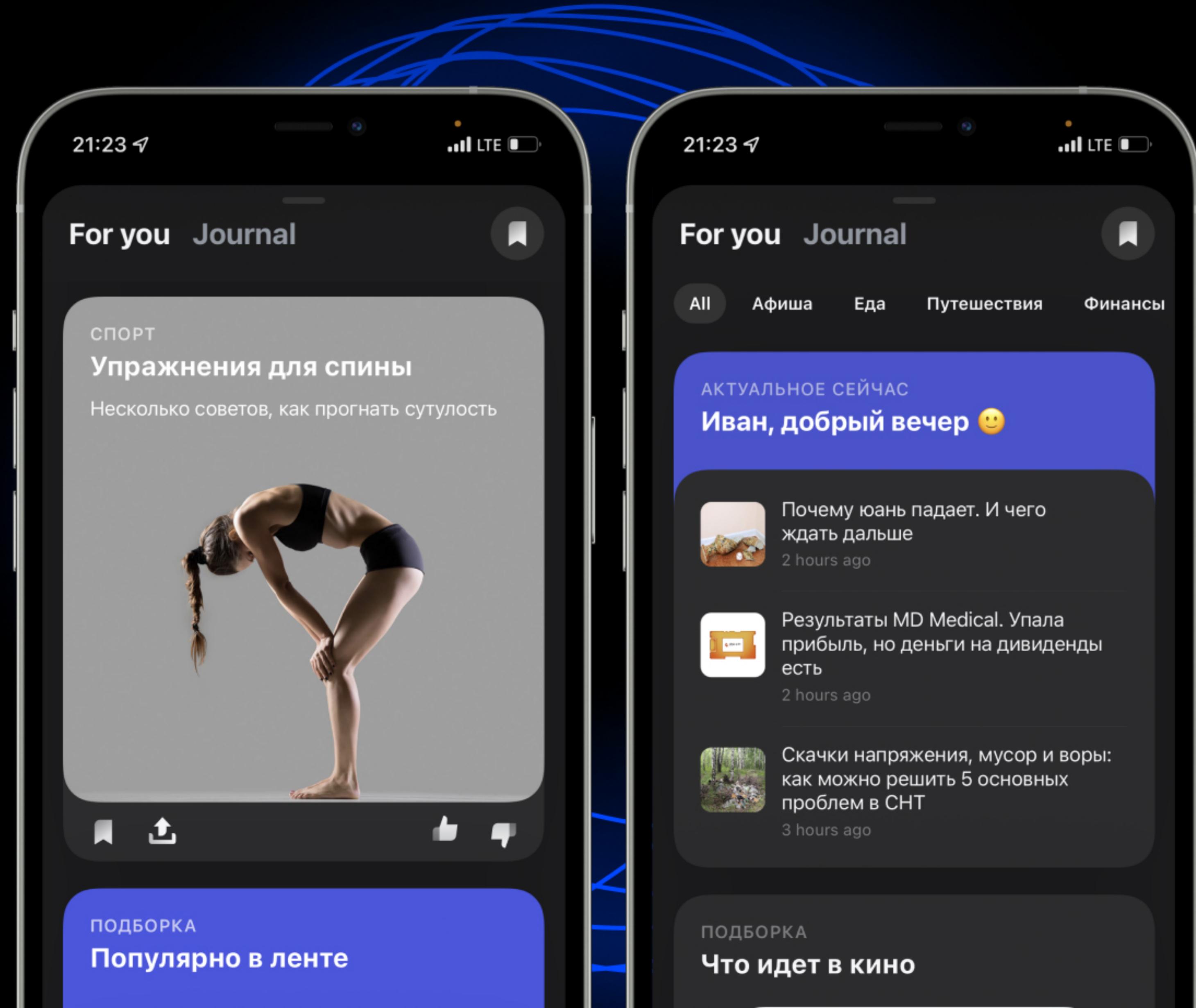
# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



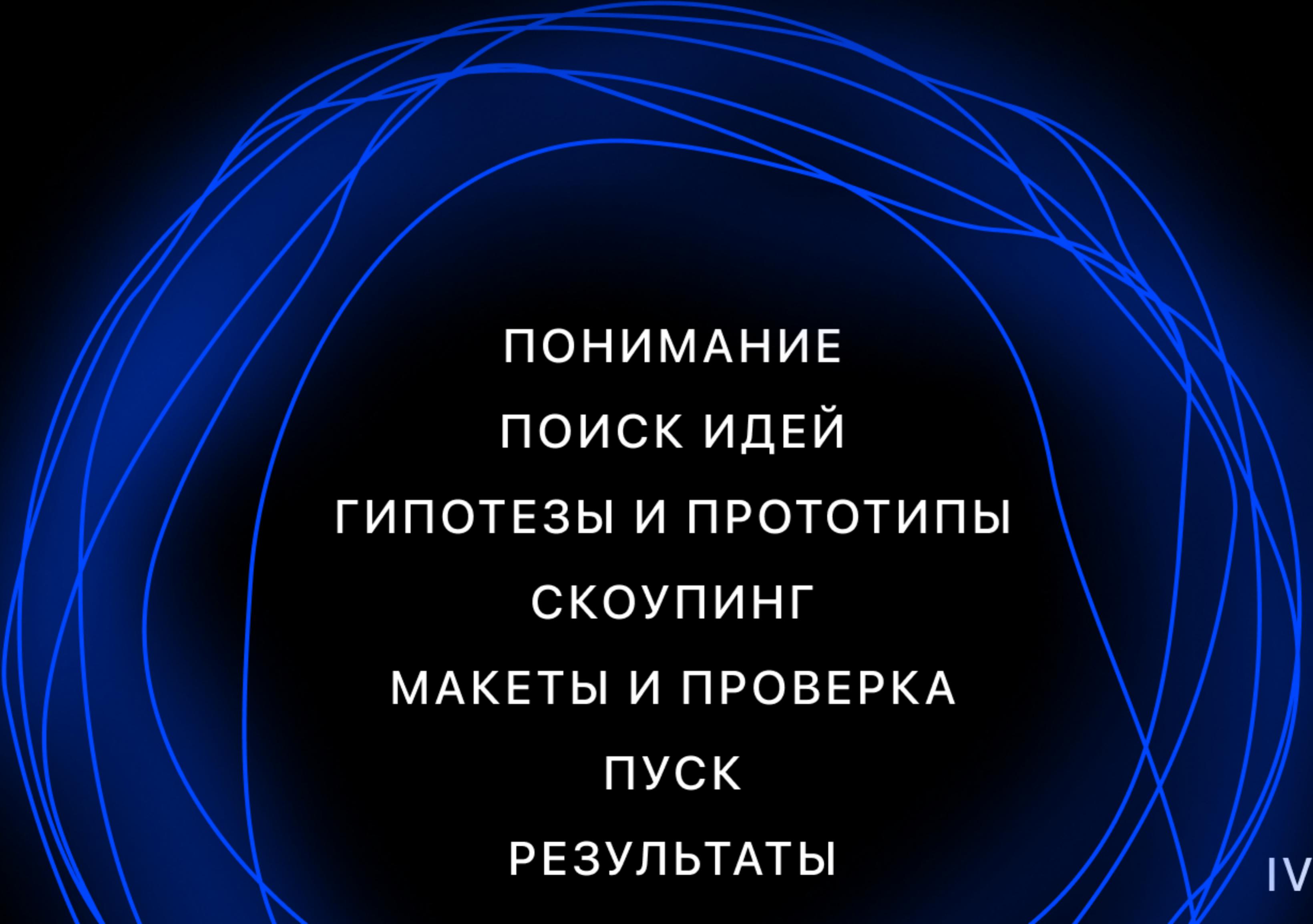
# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ

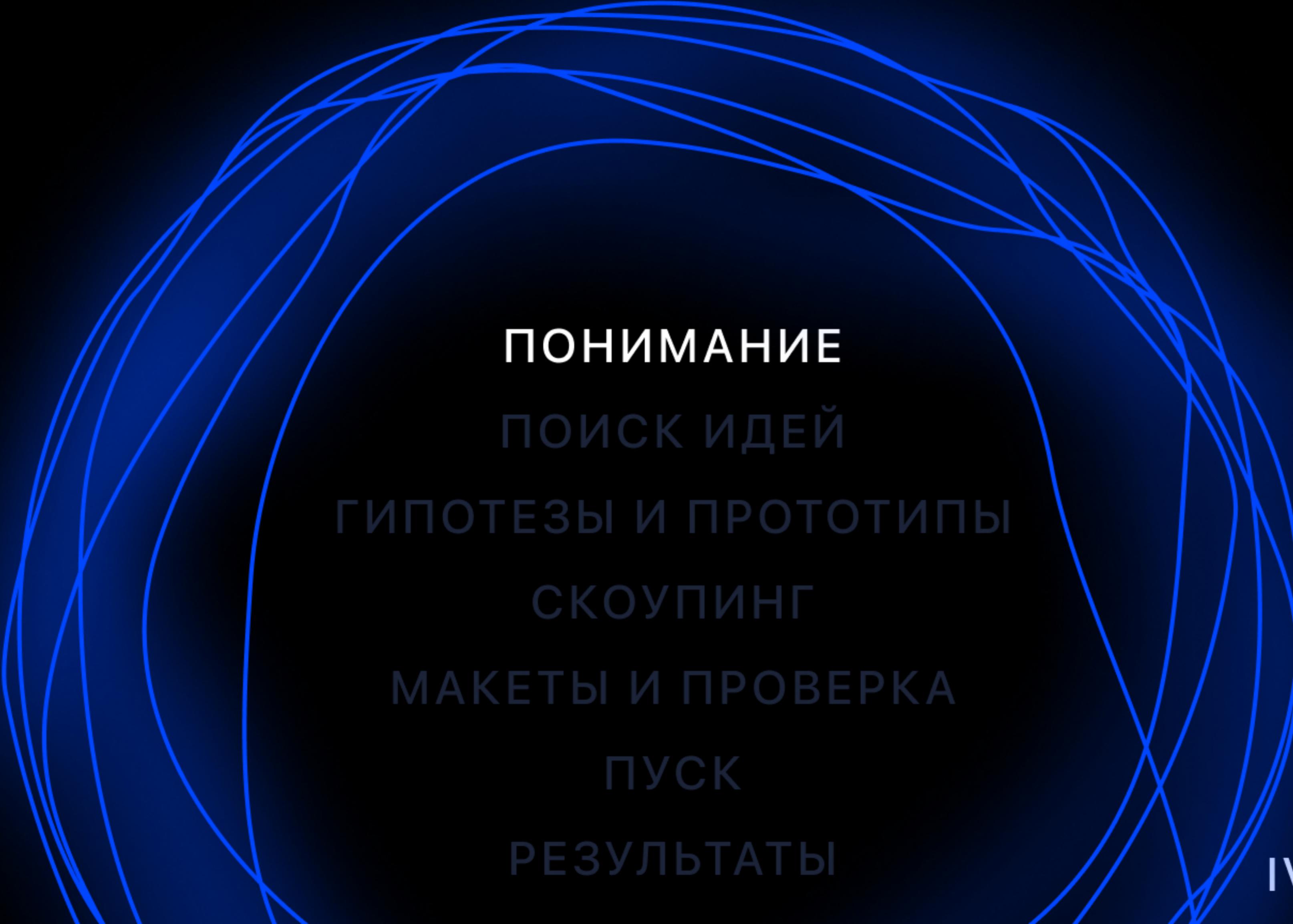


# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ

ПОНИМАНИЕ

ПРОБЛЕМА БИЗНЕСА  
ПРОБЛЕМА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ  
АУДИТОРИЯ  
КРИТЕРИЙ УСПЕХА

ПОНИМАНИЕ

ПРОБЛЕМА БИЗНЕСА  
ПРОБЛЕМА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ  
АУДИТОРИЯ  
КРИТЕРИЙ УСПЕХА

# ПОНИМАНИЕ

Лайки формируют **вовлечение**, а с ростом вовлечения растет **лояльность**. Следовательно **доход** компании через кроспродажи финансовых продуктов. И мы хотим сделать все возможное, чтобы вовлечь как можно больше людей

# ПОНИМАНИЕ

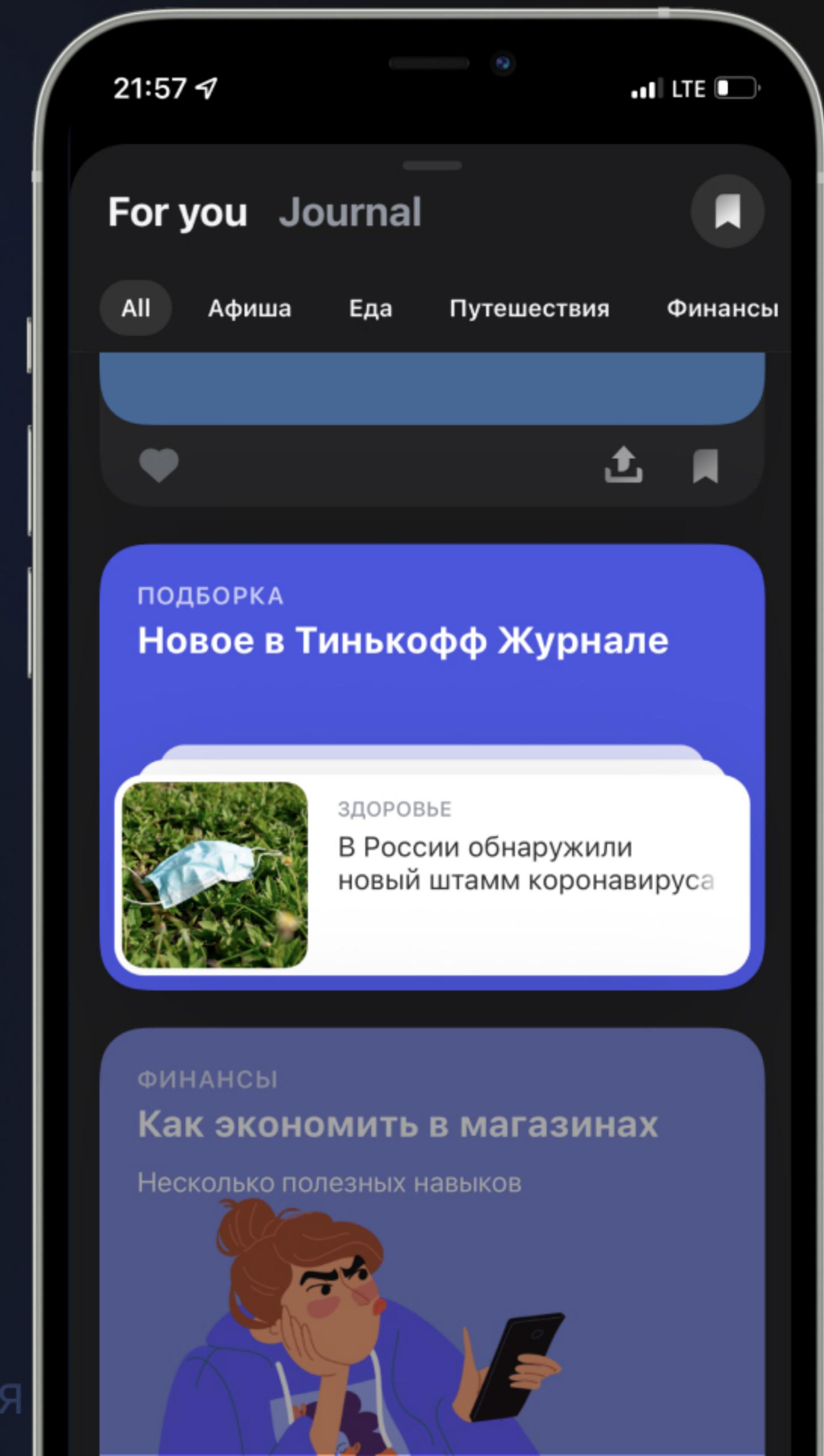
Мы всегда ищем способы улучшить **взаимодействие** с карточками ленты. Так как с ростом взаимодействия растет **вовлечение**, а с ростом вовлечения — растет **ревеню** от кроссейл продаж

ПОНИМАНИЕ

ПРОБЛЕМА БИЗНЕСА  
ПРОБЛЕМА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ  
АУДИТОРИЯ  
КРИТЕРИЙ УСПЕХА

# ПОНИМАНИЕ

Людям кажется, что этот элемент интерфейса  
**нельзя листать**, он им кажется сложным.  
Это подтвердились на интервью 4 раза



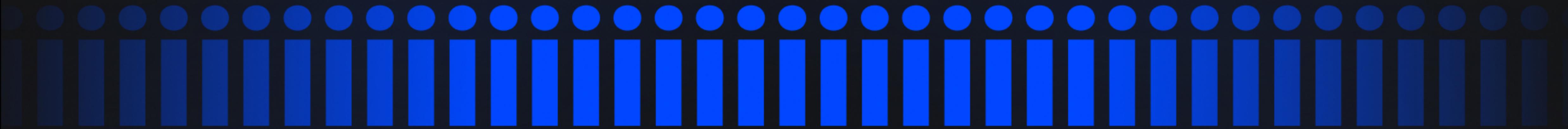
# ПОНИМАНИЕ

Людям **не хватает** инструмента, который на одном экране покажет сводку новостей за сегодня основанных на его интересах. Они **не хотят** ничего листать, хотят просто быть в курсе новостей

ПОНИМАНИЕ

ПРОБЛЕМА БИЗНЕСА  
ПРОБЛЕМА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ  
АУДИТОРИЯ  
КРИТЕРИЙ УСПЕХА

# ПОНИМАНИЕ



ПРОБЛЕМА БИЗНЕСА

ПРОБЛЕМА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

АУДИТОРИЯ

КРИТЕРИЙ УСПЕХА

# ПОНИМАНИЕ



ПРОБЛЕМА БИЗНЕСА

ПРОБЛЕМА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

АУДИТОРИЯ

КРИТЕРИЙ УСПЕХА

ПОНИМАНИЕ

ПРОБЛЕМА БИЗНЕСА  
ПРОБЛЕМА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ  
АУДИТОРИЯ  
КРИТЕРИЙ УСПЕХА

# ПОНИМАНИЕ

Любой статзначимый рост **[вставьте тут индикатор или метрику, которую хотите бустануть]** или не сломать **[вставьте тут индикатор или метрику, которую хотите не сломать]**

# ПОНИМАНИЕ



ПРОБЛЕМА БИЗНЕСА

ПРОБЛЕМА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

АУДИТОРИЯ

КРИТЕРИЙ УСПЕХА

# ПОНИМАНИЕ

## ПОНИМАНИЕ

### Бизнес-проблема

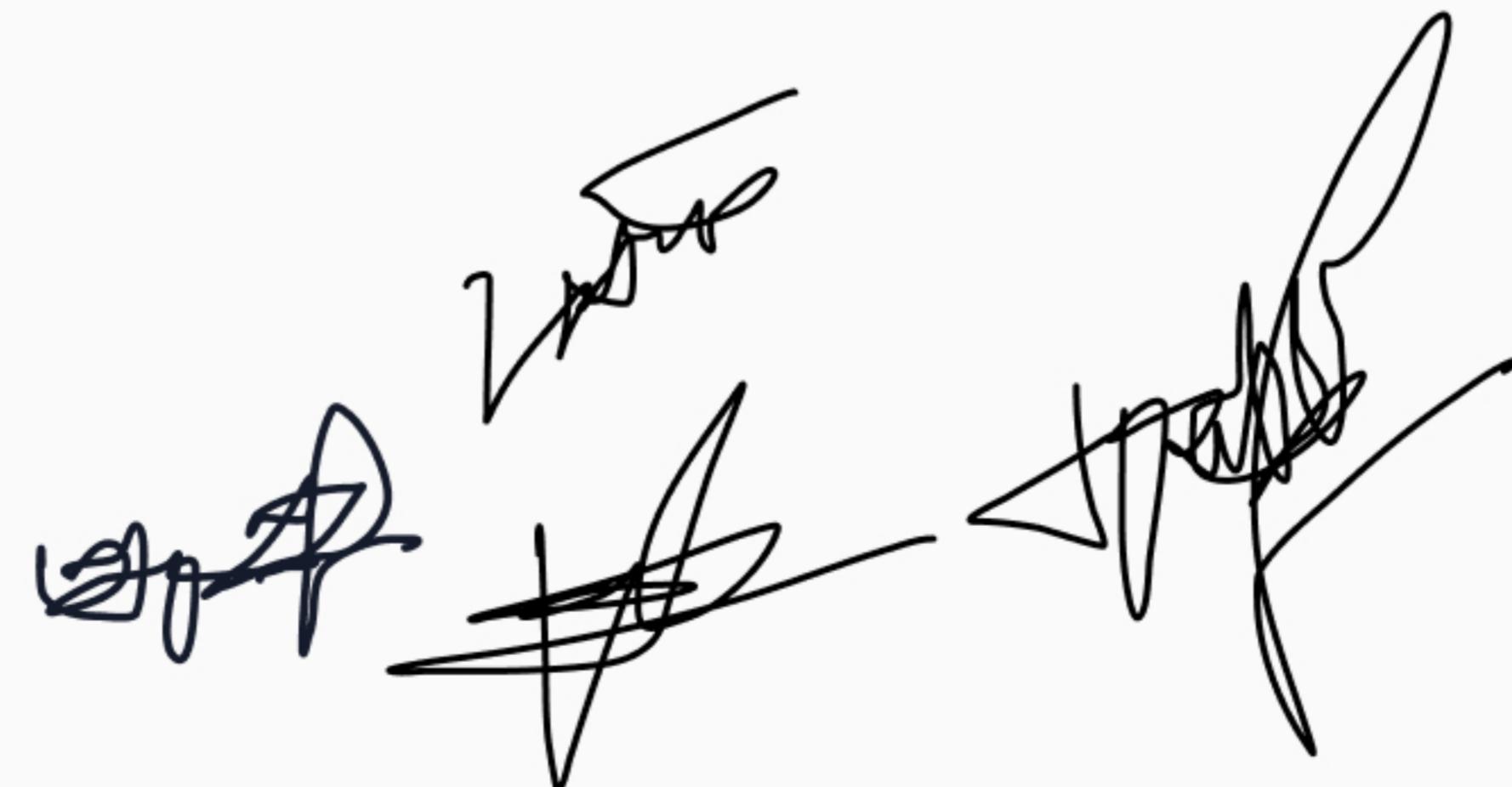
Мы заметили активность новостного контента в каждом из рубрик. Следовательно появилась мысль агрегировать их в начале ленты, что поможет повысить вовлечение в ленту.

### Проблема пользователя

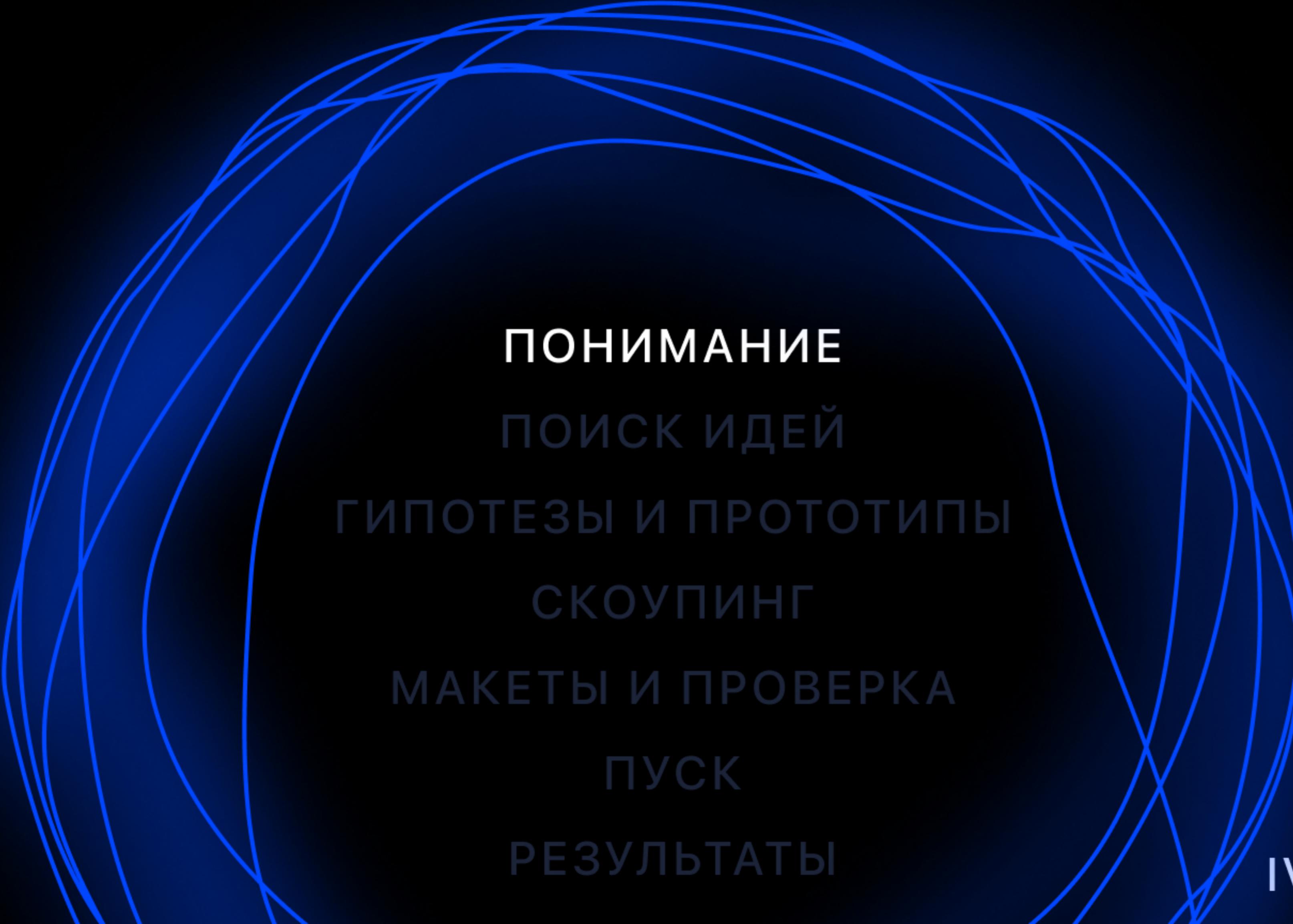
Мы хотим помочь пользователю увидеть самое главное из новостей сразу. Так как мы заметили высокую активность новостного контента в каждой из рубрик. Тем самым вовлечь его.

### Критерий успеха

Любой рост CTR относительно самой крутой нашей карточки. Блок увеличит скроллы ленты и заходы в карточки.

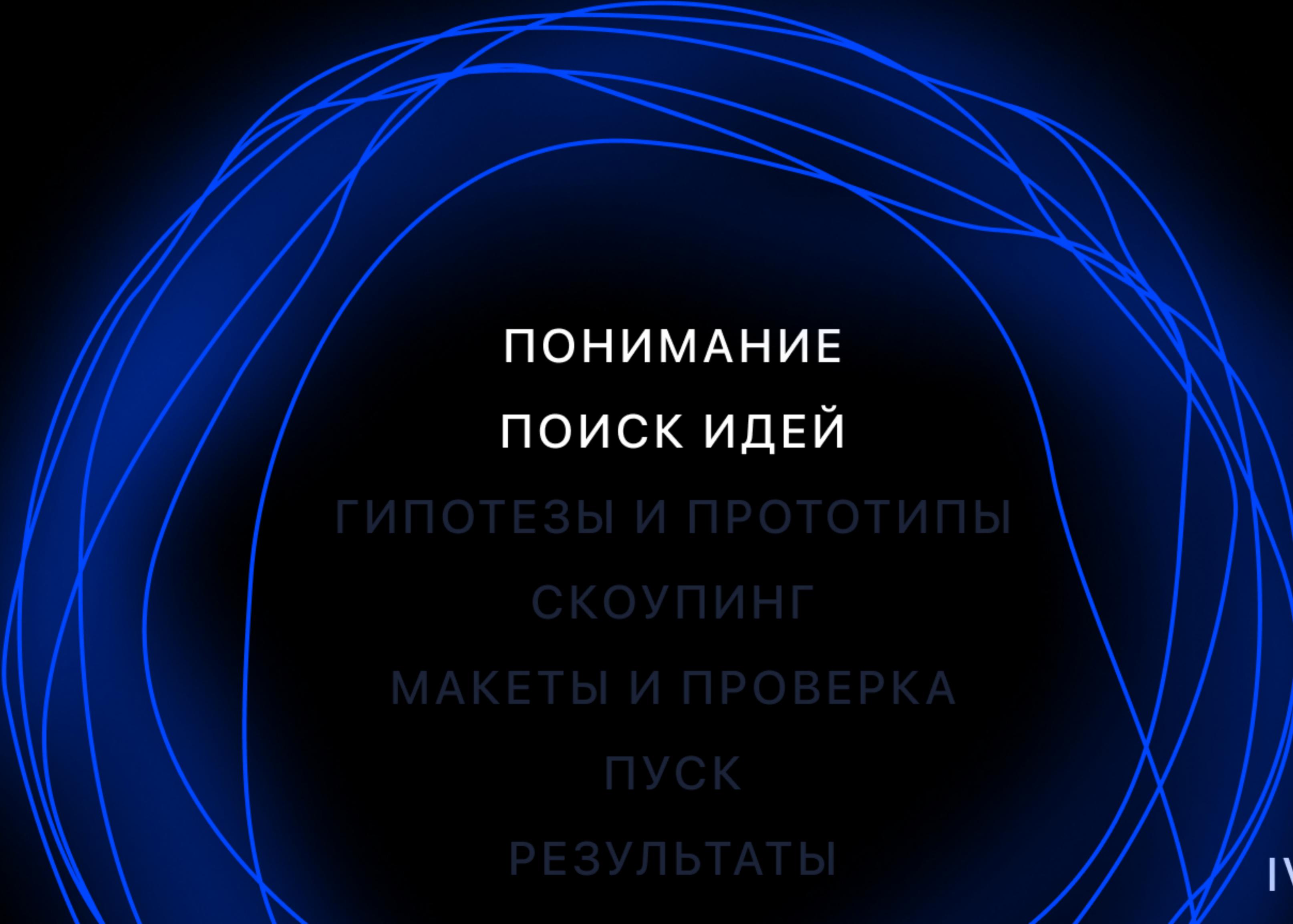


# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ

ПОИСК ИДЕЙ

ОПЫТ

КОНКУРЕНТЫ

ФИДБЭК

ИНТЕРВЬЮ

ОПРОСЫ

МЕТРИКА

ДАННЫЕ

ПОИСК ИДЕЙ

ОПЫТ

КОНКУРЕНТЫ

ФИДБЭК

ИНТЕРВЬЮ

ОПРОСЫ

МЕТРИКА

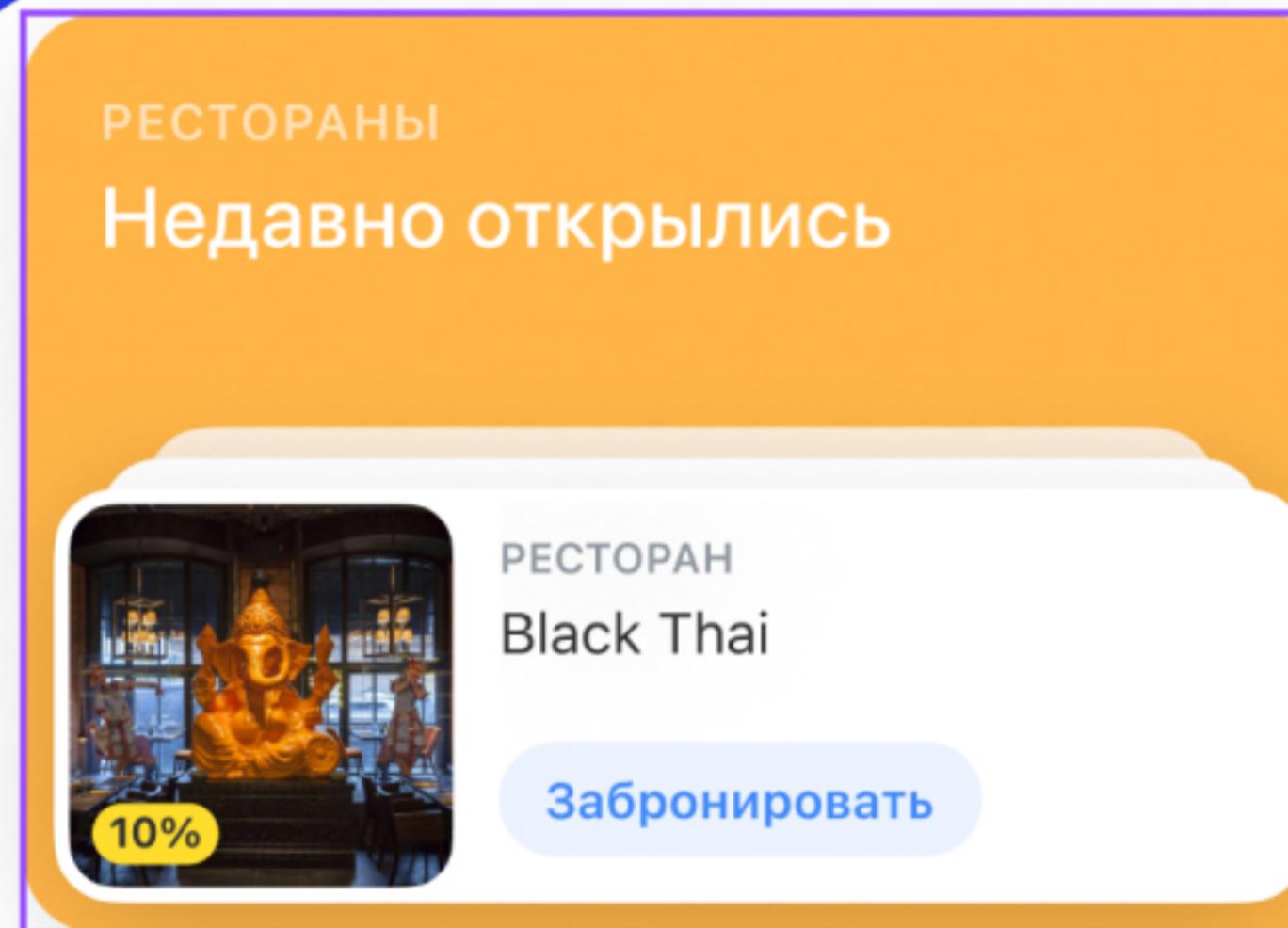
ДАННЫЕ

# ПОИСК ИДЕЙ

## Текущее решение

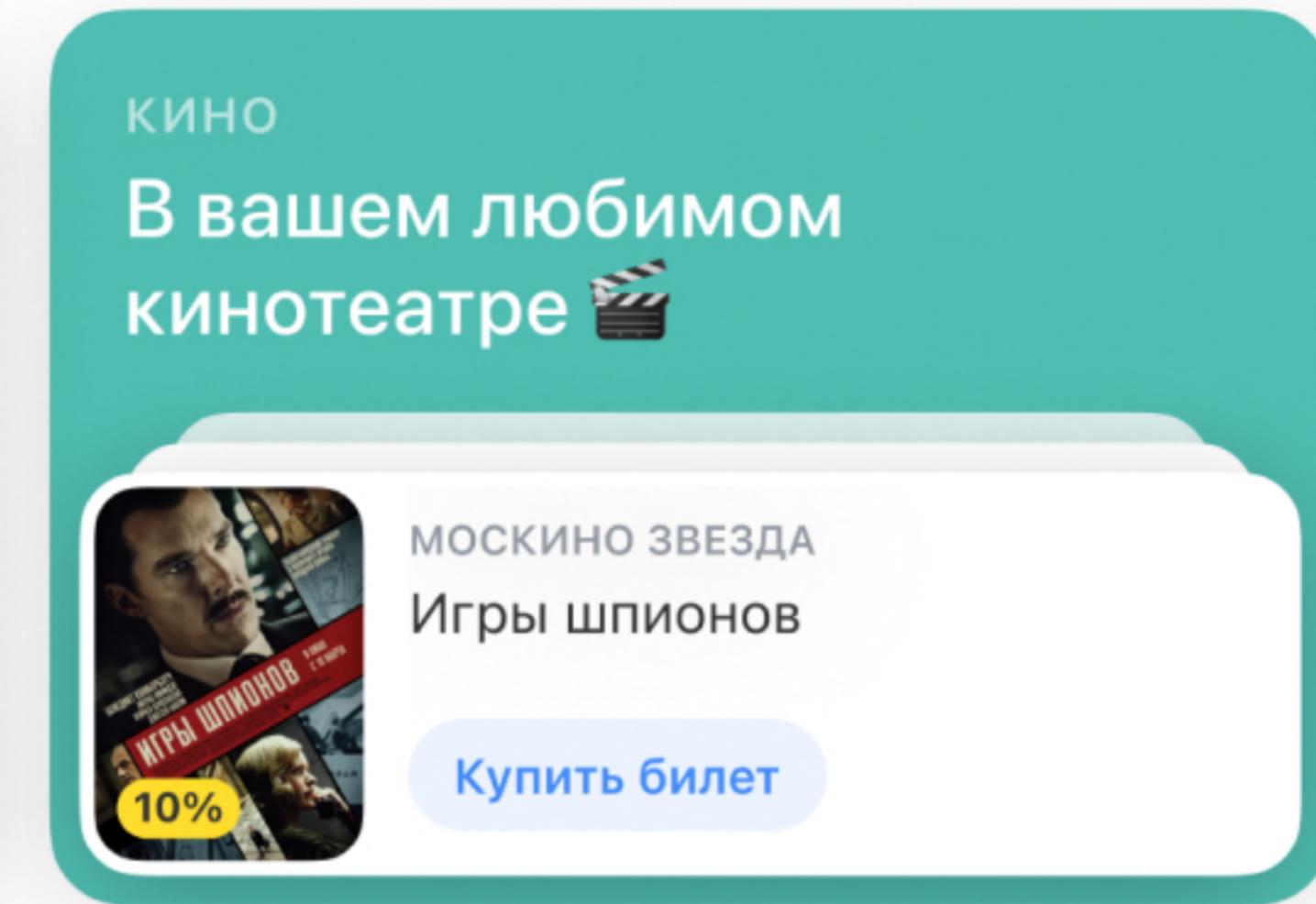
1

Классную анимацию  
хочется сохранить



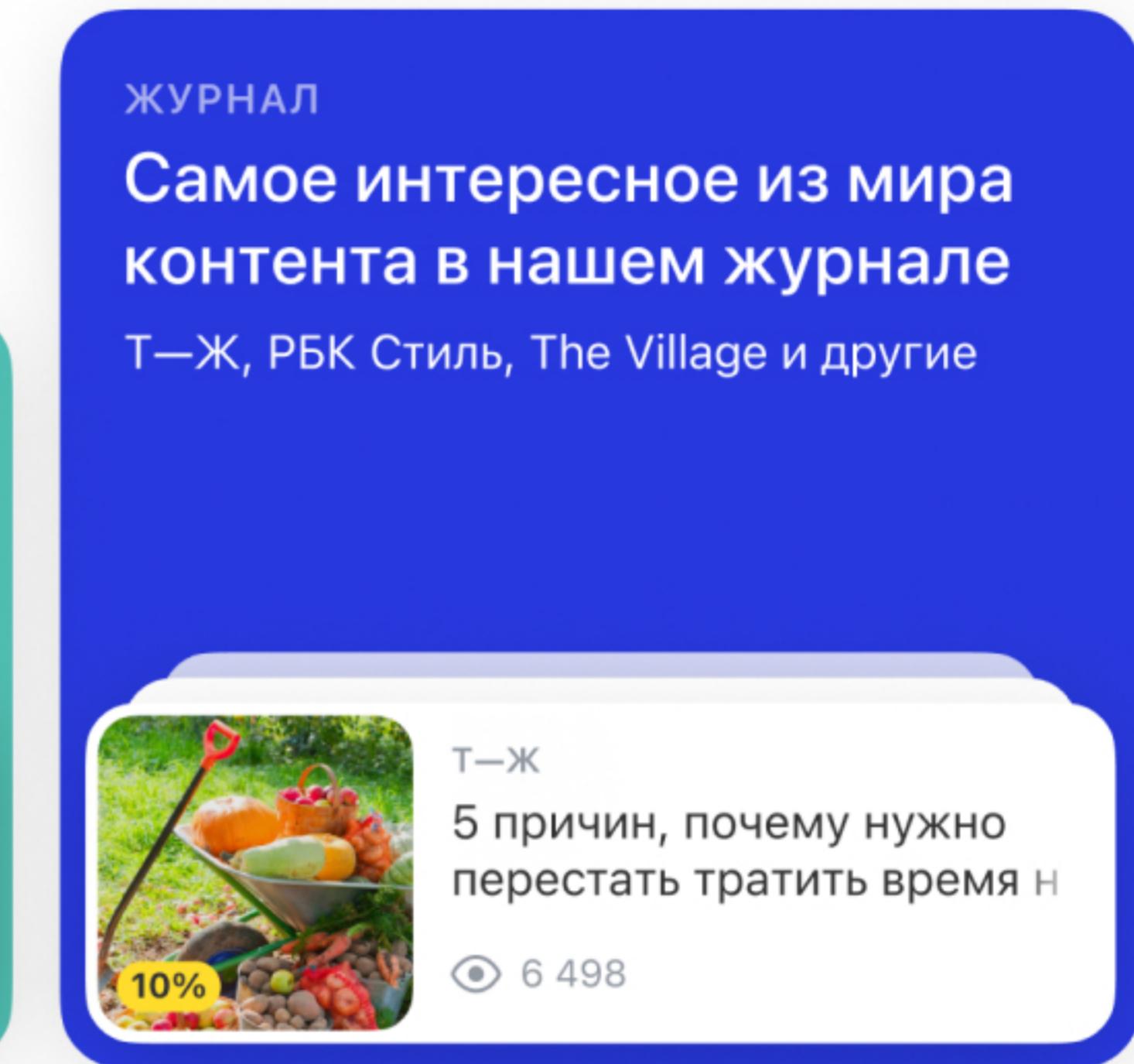
2

Кэшбэк хорошо видно,  
надо про него не забыть



3

Нужно сохранить цветовое кодирование  
для привлечения внимания, опционально



4

Нужна нижняя панель  
с контролами  
из обычной карточки

ОПЫТ

КОНКУРЕНТЫ

ФИДБЭК

ИНТЕРВЬЮ

ОПРОСЫ

МЕТРИКА

ДАННЫЕ

ПОИСК ИДЕЙ

ОПЫТ

КОНКУРЕНТЫ

ФИДБЭК

ИНТЕРВЬЮ

ОПРОСЫ

МЕТРИКА

ДАННЫЕ

# ПОИСК ИДЕЙ

**ОПЫТ**

Stories Articles Services Collections Cashbacks Games

It is necessary to summarize the likes placed in the feed and ...

**КОНКУРЕНТЫ**

Ютуб КАУНТЕР ЛАЙКА СОУШЛ ПРУФ ПАЛЕЦ

Яндекс Кью и Дэн КАУНТЕР СОУШЛ ПРУФ ПАЛЕЦ

БК КАУНТЕР ЛАЙКА СОУШЛ ПРУФ СЕРДЦЕ

ВК КАУНТЕР ЛАЙКА СОУШЛ ПРУФ СЕРДЦЕ

Лидл ЯРКИЕ РЕАКЦИИ

Тикток Закладки как способ сохранять СРЕДЦЕ

Локал Закладки как способ сохранять СРЕДЦЕ

Дизлайк спрятан

Телеграм ИРЮНЕ РЕАКЦИИ

ИНСТ КАУНТЕР ЛАЙКА СОУШЛ ПРУФ СЕРДЦЕ

**ФИДБЭК**

Миссия — Инструмент для ML и возможность сохранять (передача эмоции в будущем)

Цель — Нажимаемость (онбординг, простота, понятность, секси, соушлпруф кол-во + друзья)

Кинополис Лайк — сердце в сервисах авторах. Есть дизлайк. Интервью → он не нужен.

Дизлайк выносим СЕРДЦЕ

спотифай Лайк — сердце в сервисах авторах. Есть дизлайк выносим СЕРДЦЕ

ЯПЛ МУЗЫКА Лайк — сердце в сервисах авторах. Есть дизлайк выносим СЕРДЦЕ

дизлайк выносим (называем иначе) СЕРДЦЕ

**ИНТЕРВЬЮ**

Фейсбук КАУНТЕР ЛАЙКА СОУШЛ ПРУФ Много реакций

Линкедин КАУНТЕР ЛАЙКА СОУШЛ ПРУФ Много реакций

**ОПРОСЫ**

Опросы

**МЕТРИКА**

Метрика

**ДАННЫЕ**

Данные

# ПОИСК ИДЕЙ



ПОИСК ИДЕЙ

ОПЫТ

КОНКУРЕНТЫ

ФИДБЭК

ИНТЕРВЬЮ

ОПРОСЫ

МЕТРИКА

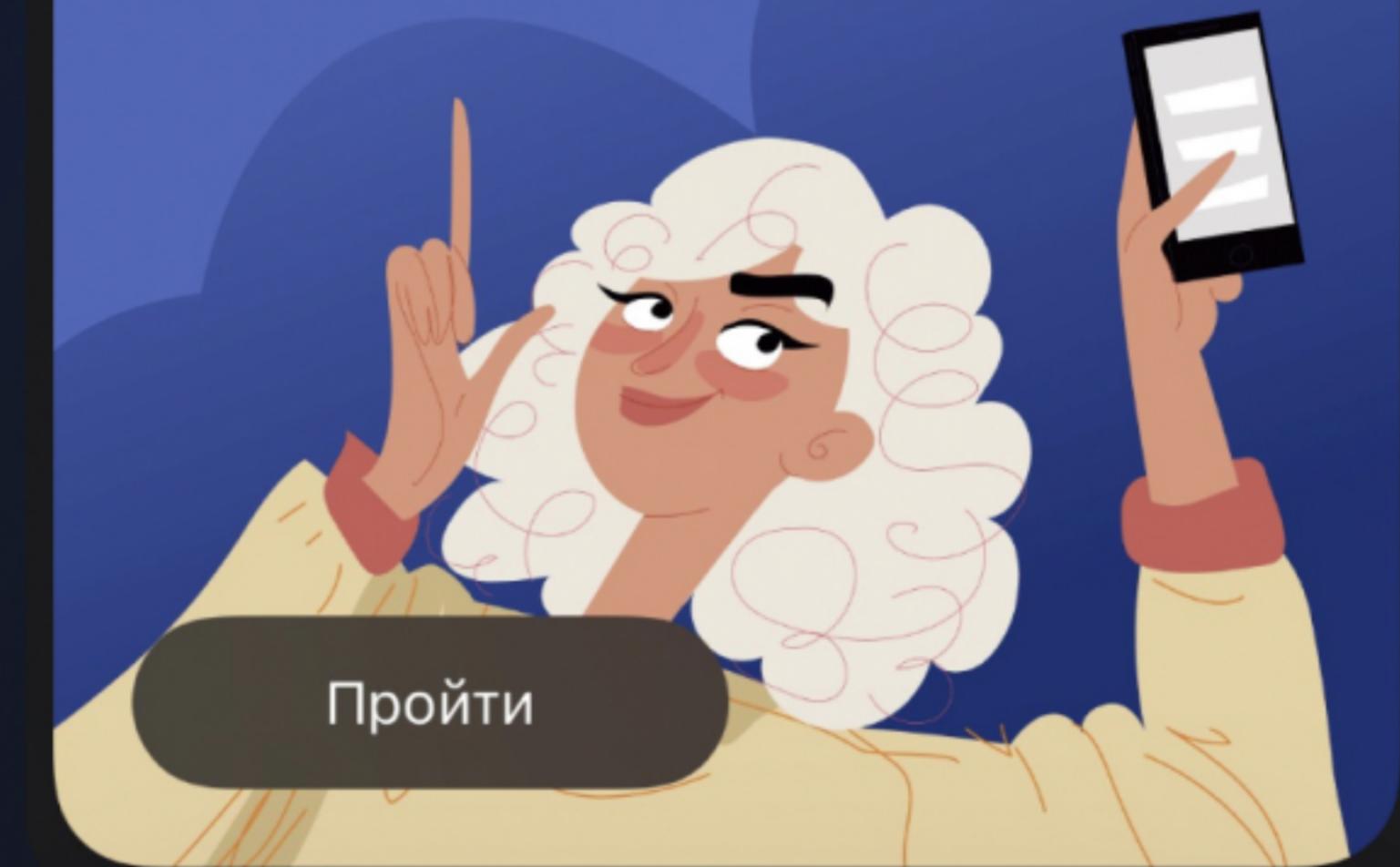
ДАННЫЕ

# ПОИСК ИДЕЙ

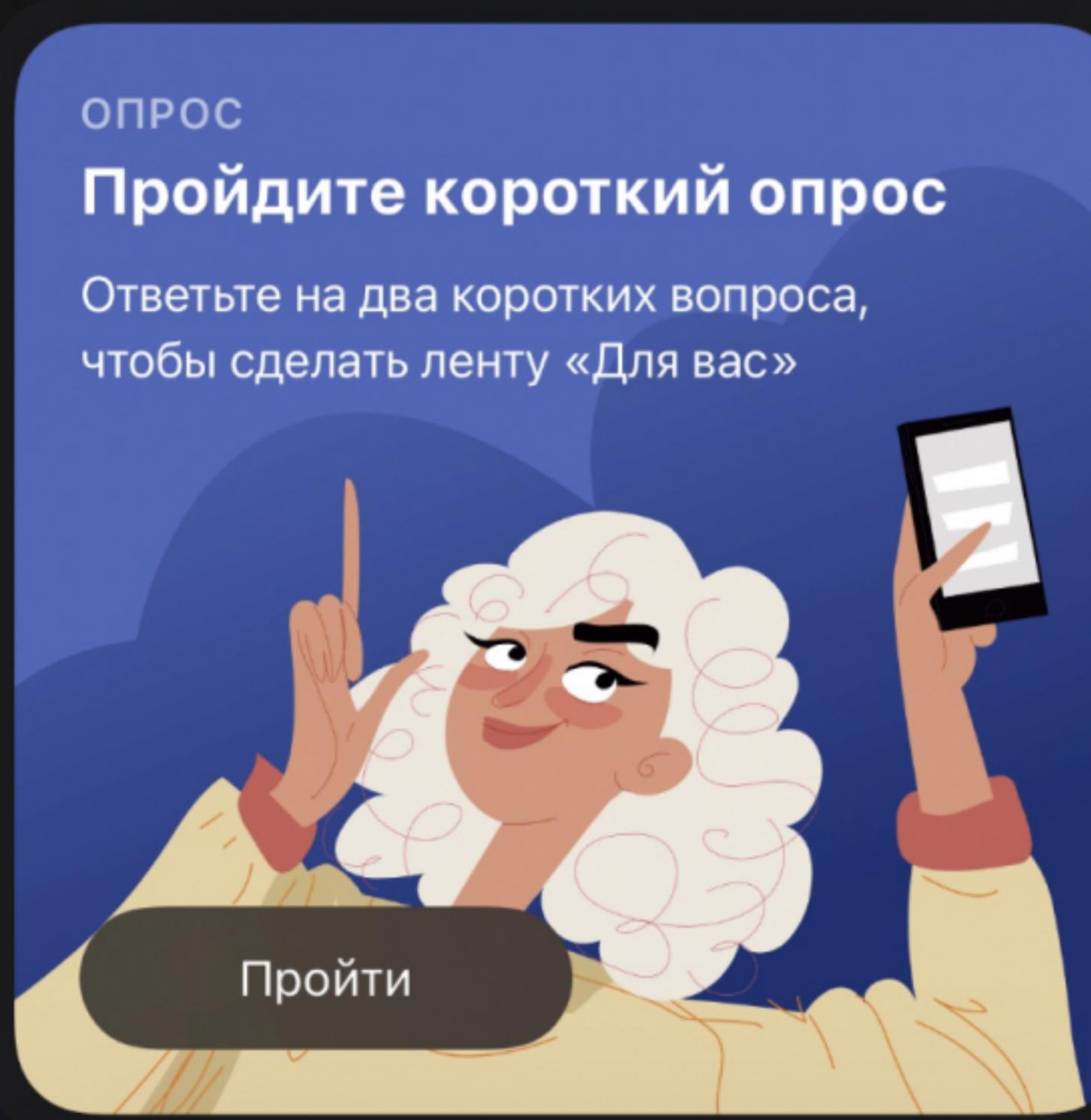
ОПРОС

## Пройдите короткий опрос

Ответьте на два коротких вопроса,  
чтобы сделать ленту «Для вас»



# ПОИСК ИДЕЙ



Отзывы Лента 21-22 Сохранено на Диске.

Файл Правка Вид Вставка Формат Данные Инструменты Расширения Справка

A1 Polls IC

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
19	212020	0	3											3
20	372020	0	3	Приложение перегружено, стало										3
21	262020	0	3	сложно найти что-то нужное										3
22	442020	0	1	Ничего не понятно										1
23	052020	0	5											5
24	812020	0	1											1
25	572020	0	3											3
26	062020	0	5											5
27	b52020	0	3	Ещё не оценил до конца										3
28	ac2020	0	5											5
29	6f2020	0	5											5
30	452020	0	3											3
31	5e2020	0	3											3
32	b52020	0	4											4
33	f12020	0	3	Половина не нужной										3
34	7c2020	0	4	информации										4
35	252020	0	4											4
36	c12020	0	3											3
37	612020	0	1	Не актуальная информация										1
38	d42020	0	3	Не видно баннеров на главной										3
39	172020	0	4	странице и внутри сервисов										4
40	fa2020	0	3											3
41	9c2020	0	4	Хочется больше меняющегося										4
42	eC2020	0	3	разнопланового контента и										3
43	6t2020	0	3	советов куда сходить										3
44	eE2020	0	5											5
45	6e2020	0	2	Не понимаю как										2
46	6z2020	0	5	взаимодействовать с лентой										5
47	8t2020	0	4	рекомендаций										4
48	ac2020	0	5											5

ПОИСК ИДЕЙ

# APP STORE GOOGLE PLAY SOCIAL NETWORKS

ПОИСК ИДЕЙ

ОПЫТ

КОНКУРЕНТЫ

ФИДБЭК

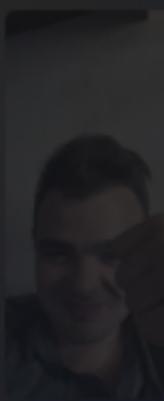
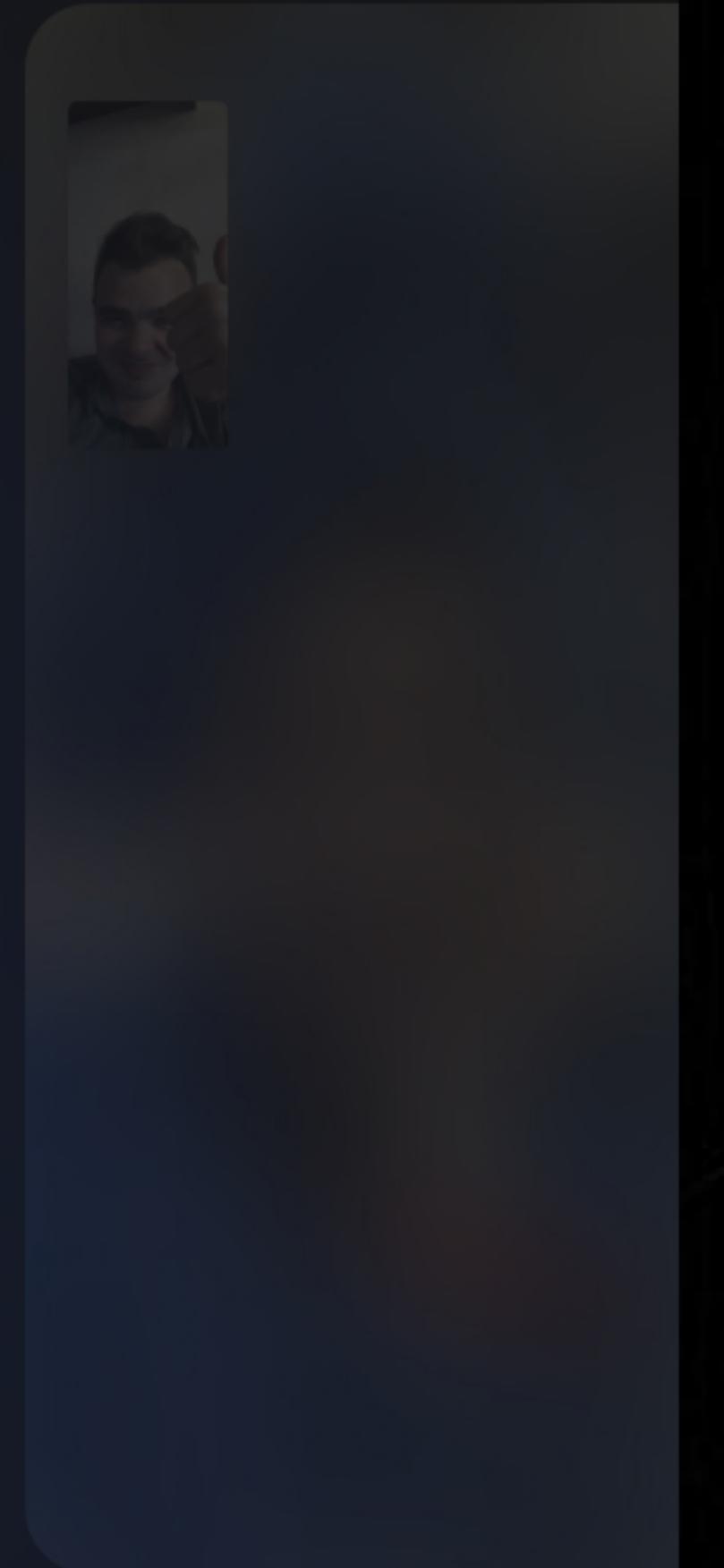
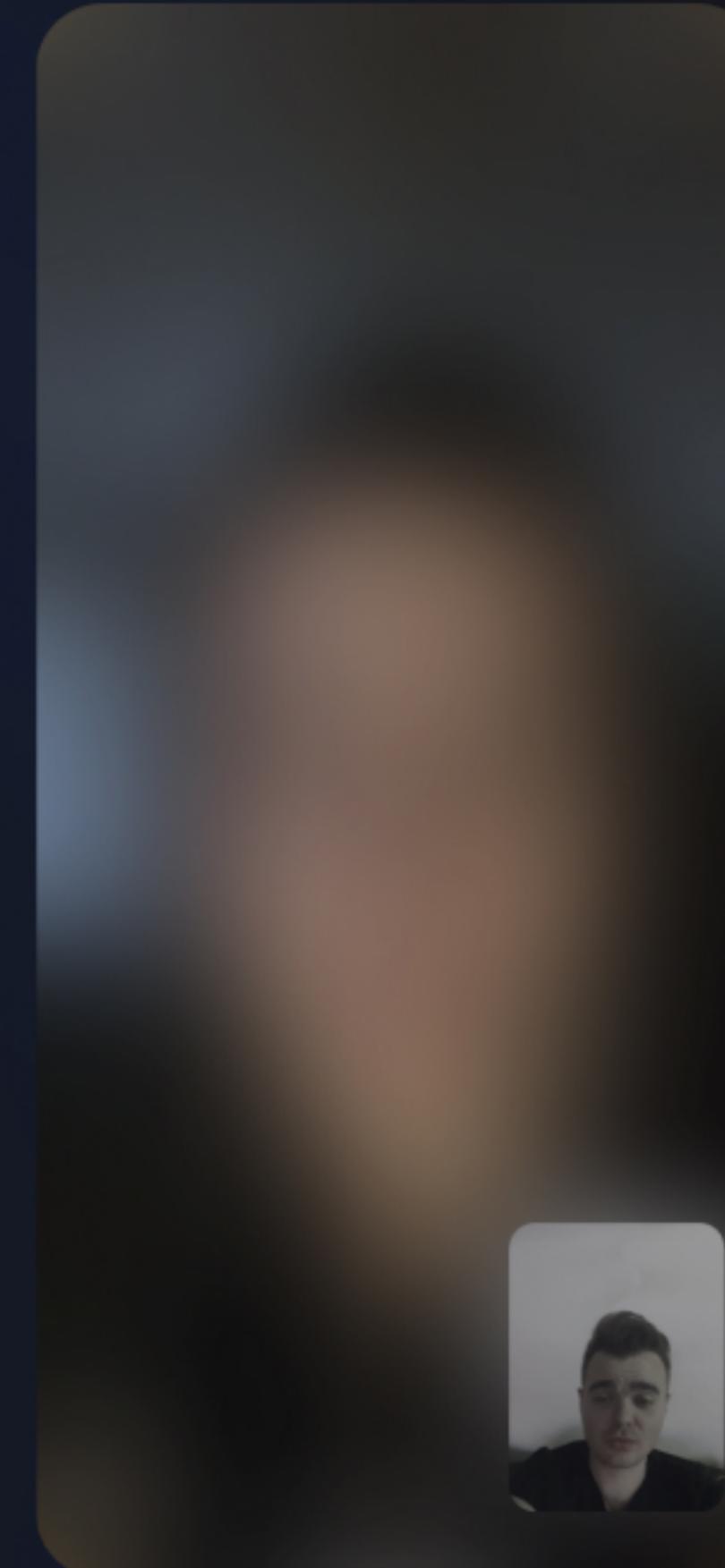
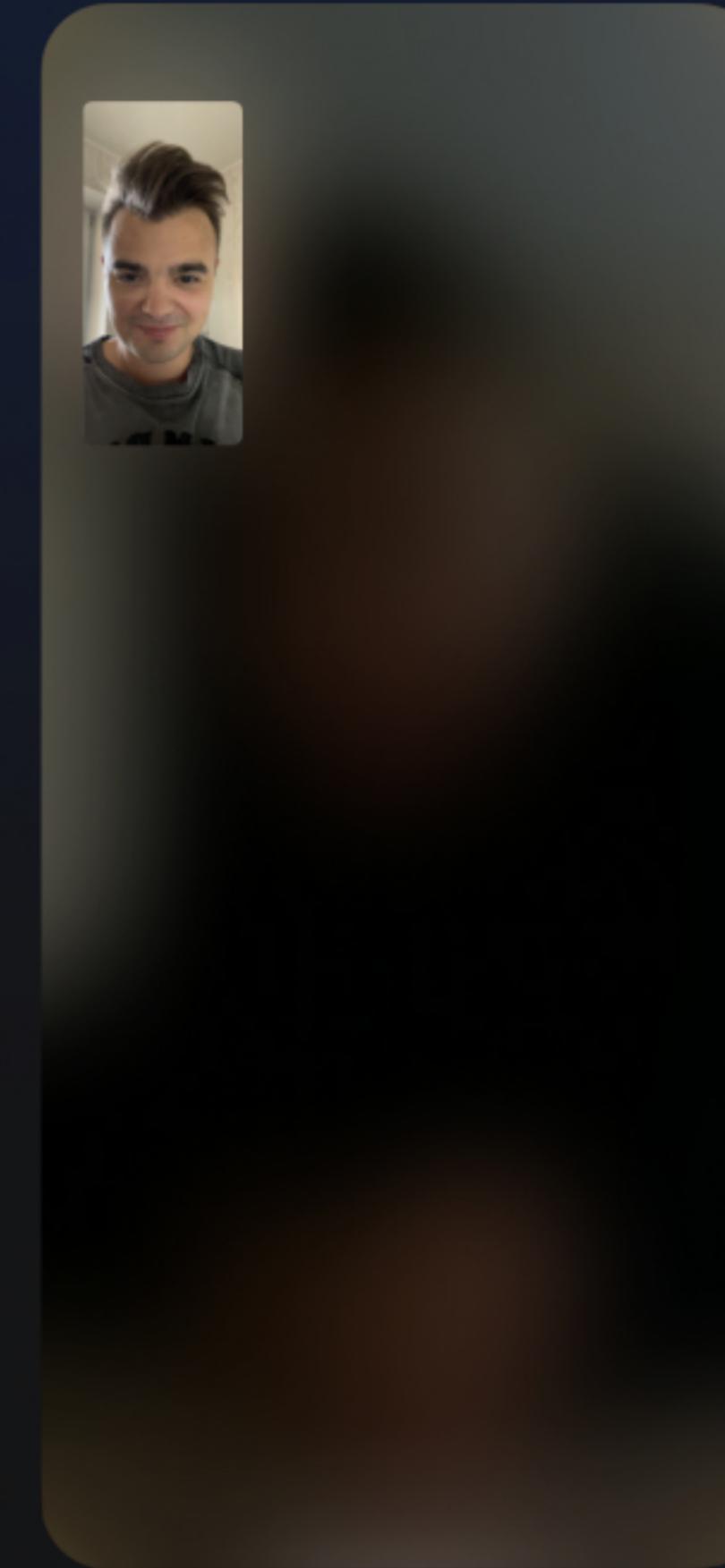
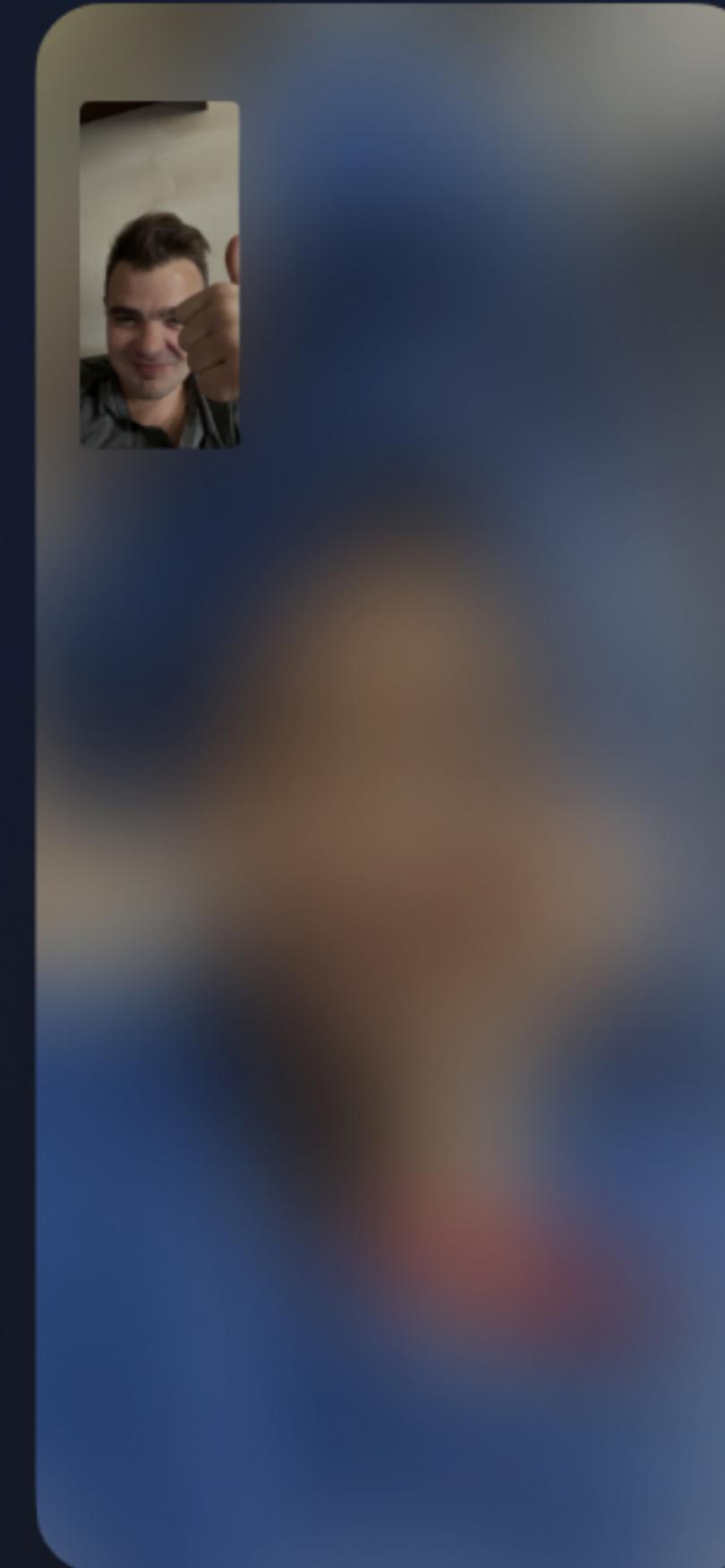
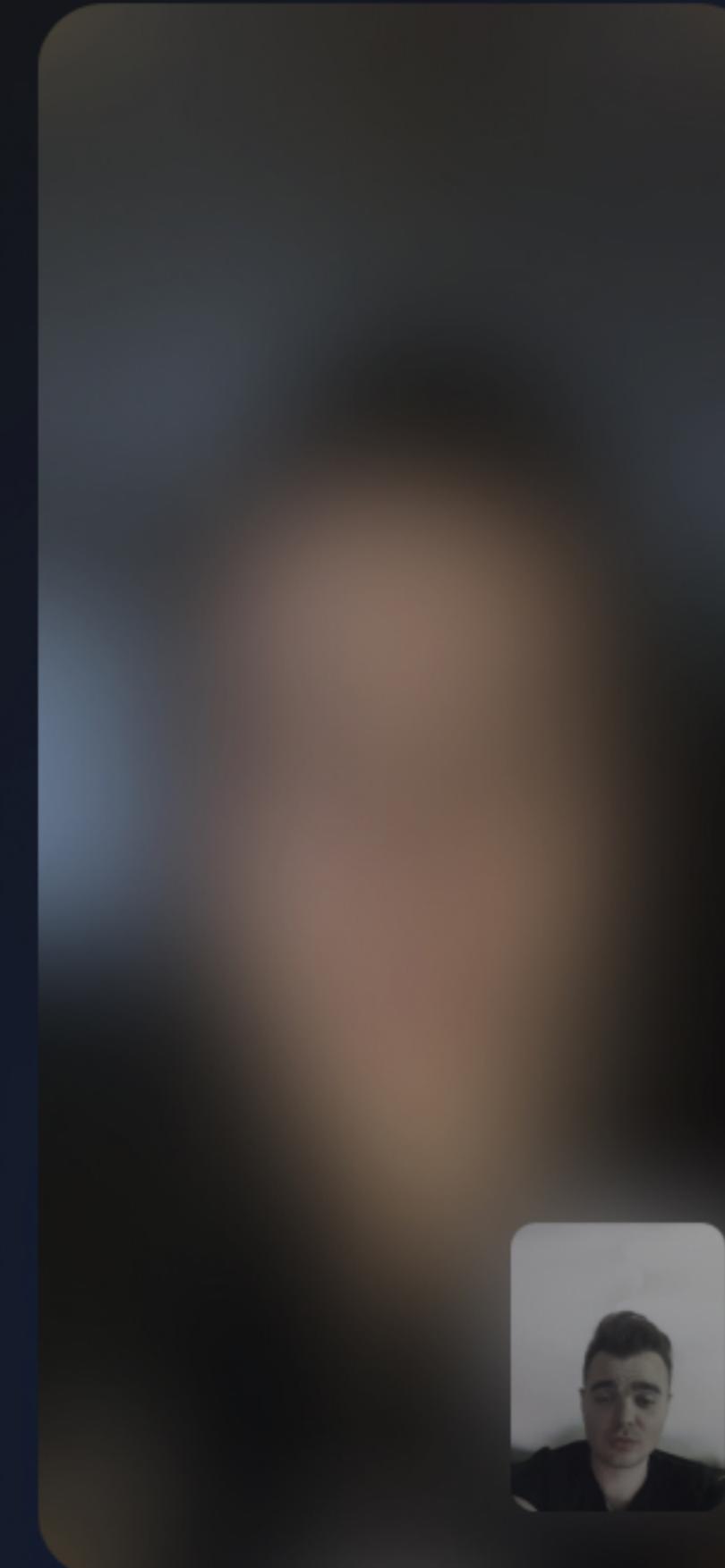
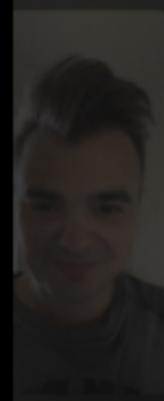
ИНТЕРВЬЮ

ОПРОСЫ

МЕТРИКА

ДАННЫЕ

# ПОИСК ИДЕЙ



ОПЫТ

КОНКУРЕНТЫ

ФИДБЭК

ИНТЕРВЬЮ

ОПРОСЫ

МЕТРИКА

ДАННЫЕ

# ПОИСК ИДЕЙ

— Я НЕ НАЖИМАЮ  
ДИСЛАЙКИ В ЯНДЕКС  
МУЗЫКЕ, НЕ ПОНИМАЮ  
ЗАЧЕМ ОНИ НУЖНЫ

— Я СМОТРЮ СТОРИС ПОКА  
ЖДУ ОТВЕТА В ПОДДЕРЖКЕ,  
БОЮСЬ ВЫХОДИТЬ ИЗ  
ПРИЛОЖЕНИЯ

# ПОИСК ИДЕЙ

I

imported-workflow 6:15 PM



@Ivan Zvyagin ищет респондентов

Количество человек: 5

Сегмент: Нужны люди, которые имеют опыт использования нашего Мобильного Банка, но с низким опытом использования смартфонов и мобильных приложений в целом.

Продукт – Персональная лента

Когда: 12 апреля

ПОИСК ИДЕЙ

ОПЫТ

КОНКУРЕНТЫ

ФИДБЭК

ИНТЕРВЬЮ

ОПРОСЫ

МЕТРИКА

ДАННЫЕ

# ПОИСК ИДЕЙ



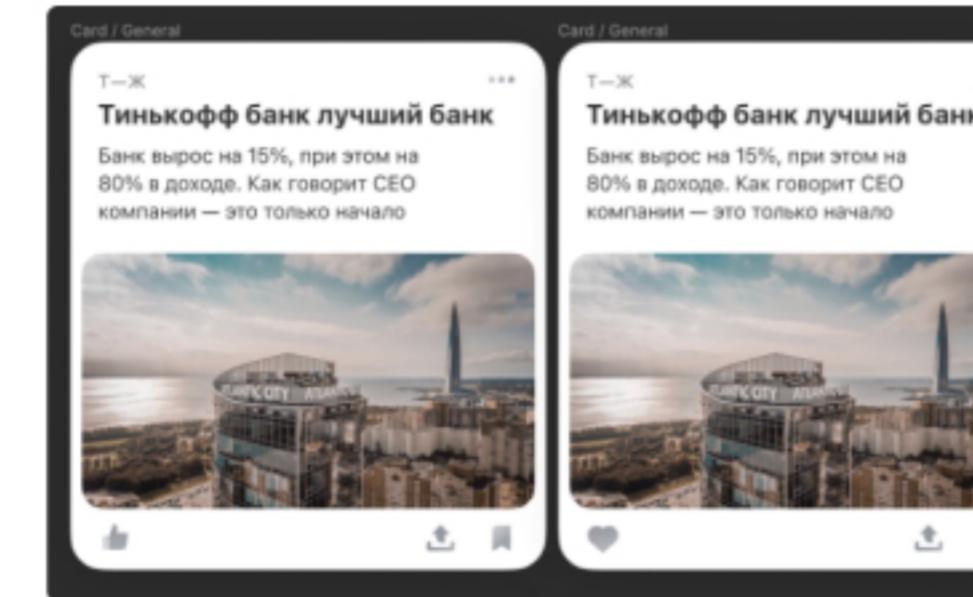
Ivan Zvyagin 2:48 PM

Вань, что тебе больше хочется нажать, если тебе понравился контент карточки. Не погружайся в интерфейс, интересно узнать эмоции.



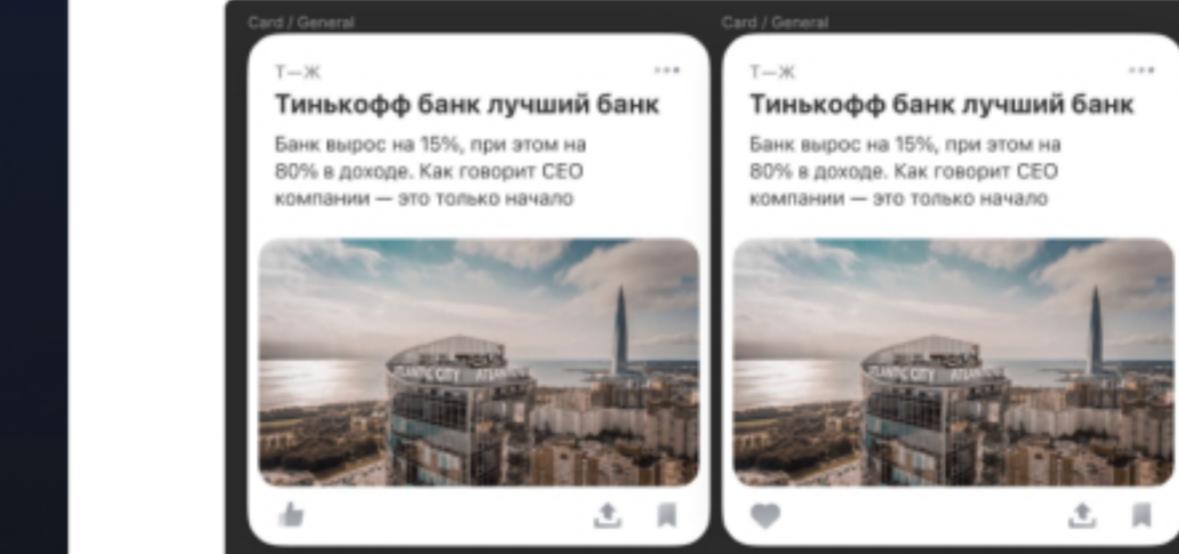
Ivan Zvyagin 11:01 AM

Куда тебе больше хочется нажать, если контент понравился?



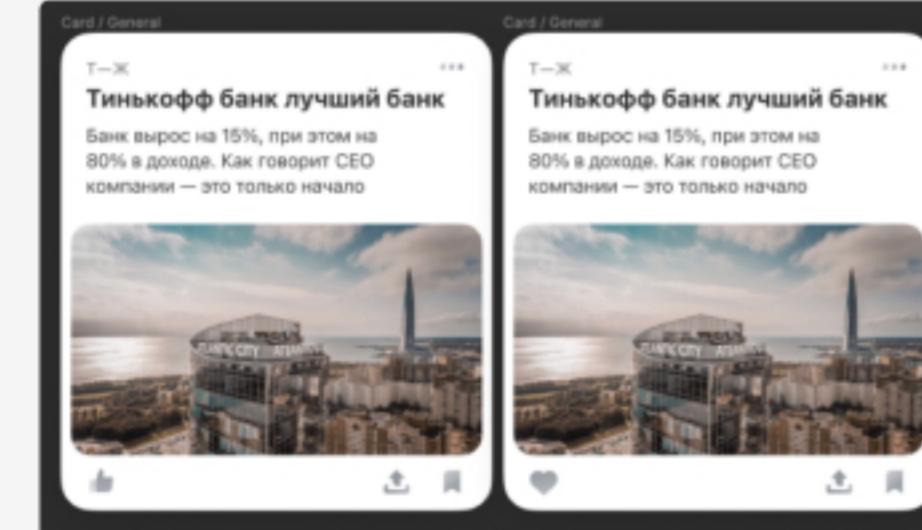
Ivan Zvyagin 11:02 AM

Никит! Куда тебе больше хочется нажать, если контент понравился?

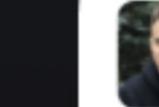


Ivan Zvyagin 2:50 PM

Лен, что тебе больше хочется нажать, если тебе понравился контент

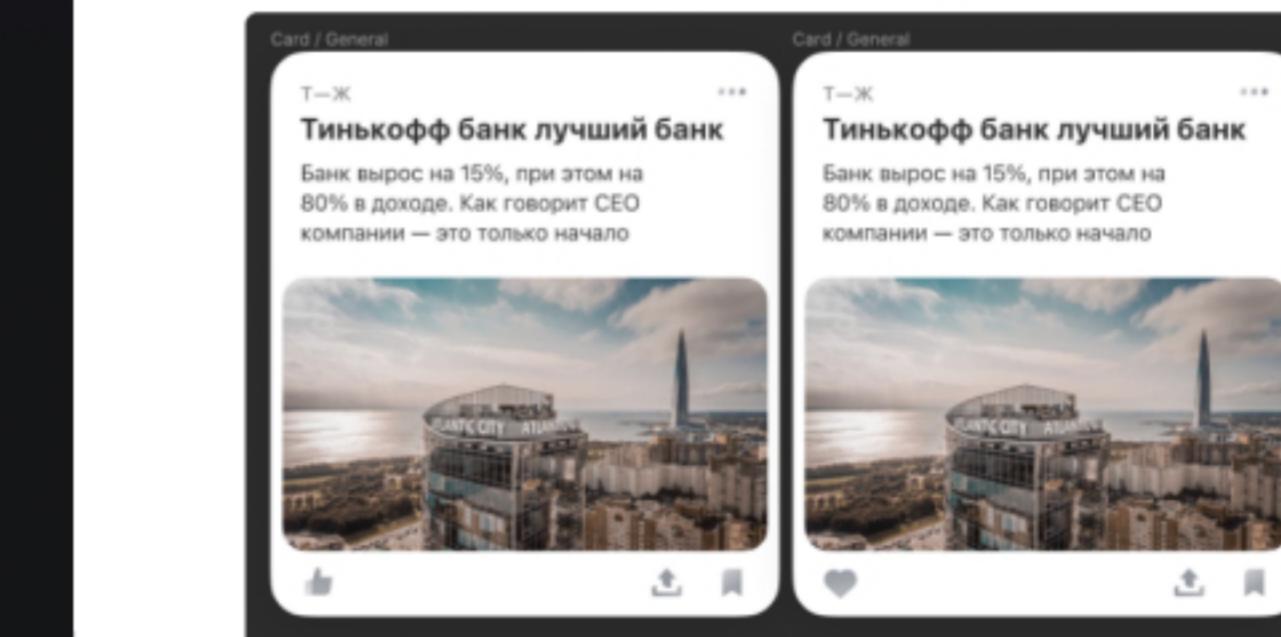


2 replies Last reply July 13



Ivan Zvyagin 11:01 AM

Куда тебе больше хочется нажать, если контент понравился?



ОПЫТ

КОНКУРЕНТЫ

ФИДБЭК

ИНТЕРВЬЮ

ОПРОСЫ

МЕТРИКА

ДАННЫЕ

ПОИСК ИДЕЙ

ОПЫТ

КОНКУРЕНТЫ

ФИДБЭК

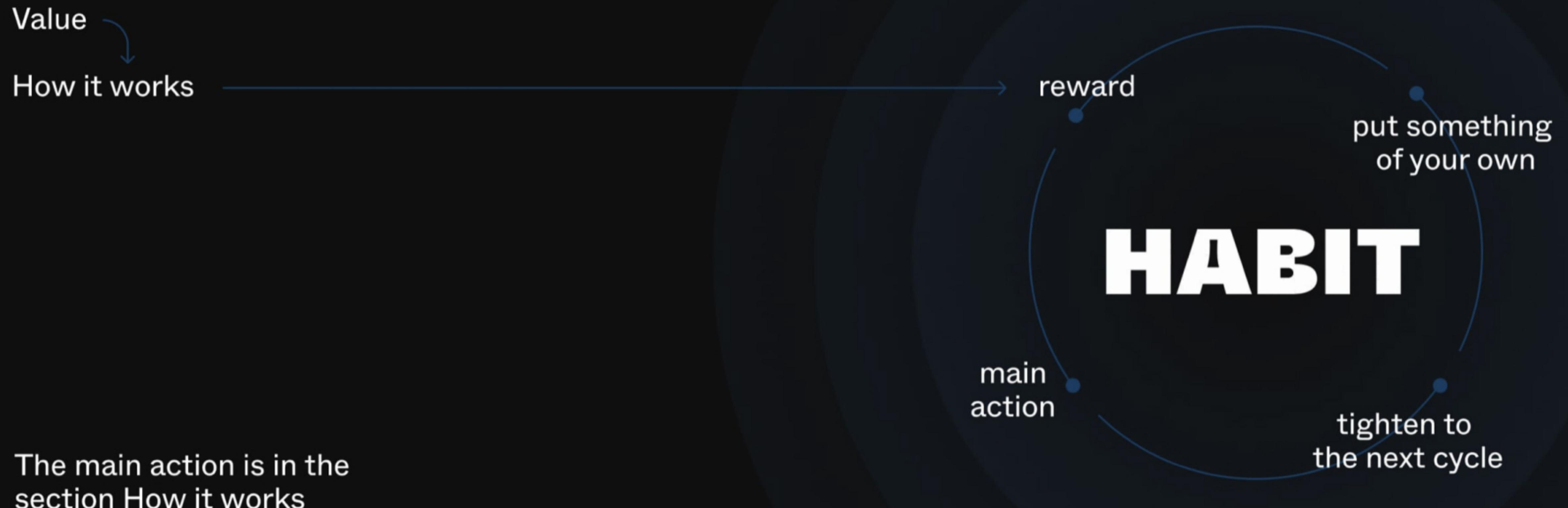
ИНТЕРВЬЮ

ОПРОСЫ

МЕТРИКА

ДАННЫЕ

# ПОИСК ИДЕЙ



ПОИСК ИДЕЙ

ОПЫТ

КОНКУРЕНТЫ

ФИДБЭК

ИНТЕРВЬЮ

ОПРОСЫ

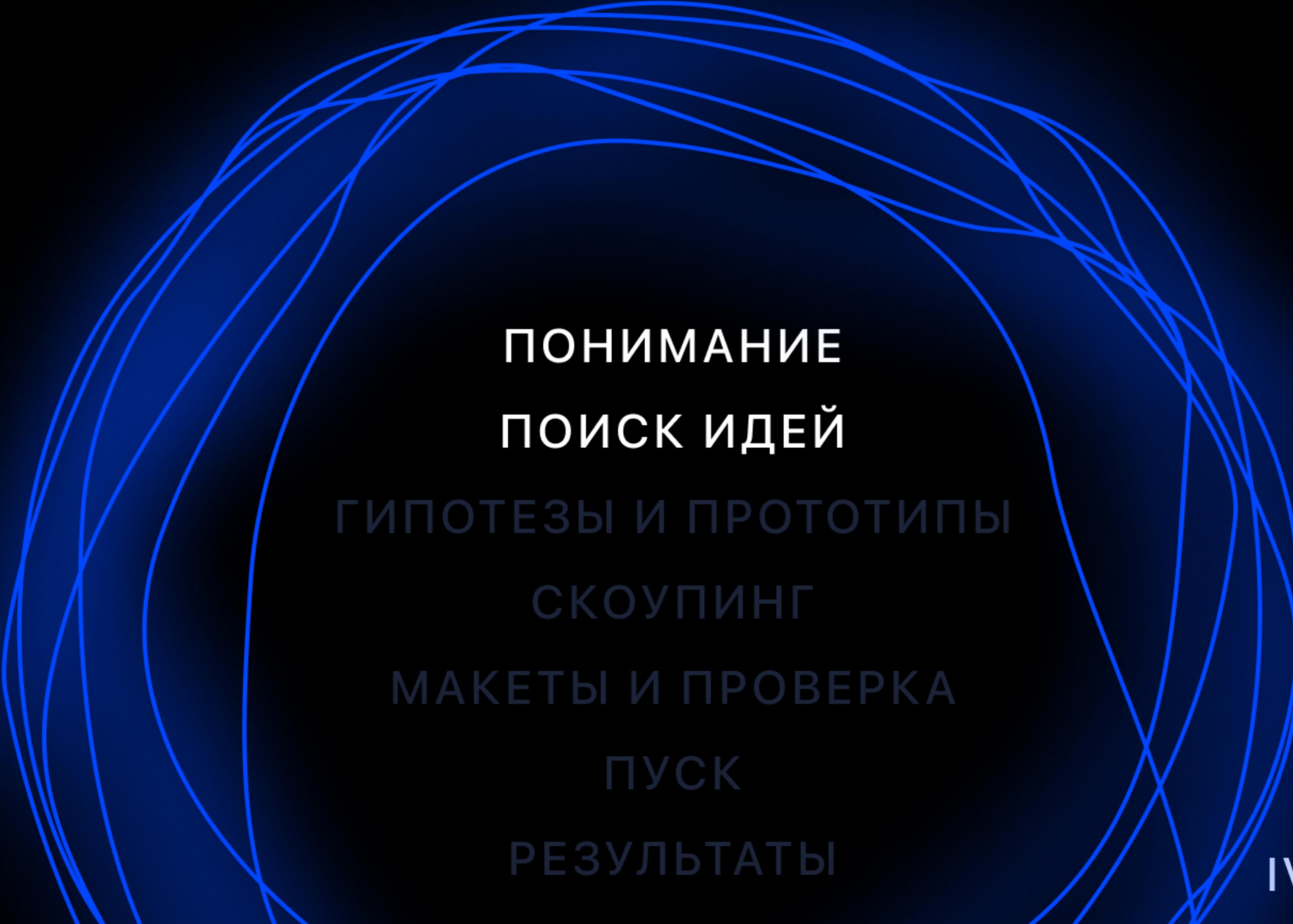
МЕТРИКА

ДАННЫЕ

ПОИСК ИДЕЙ

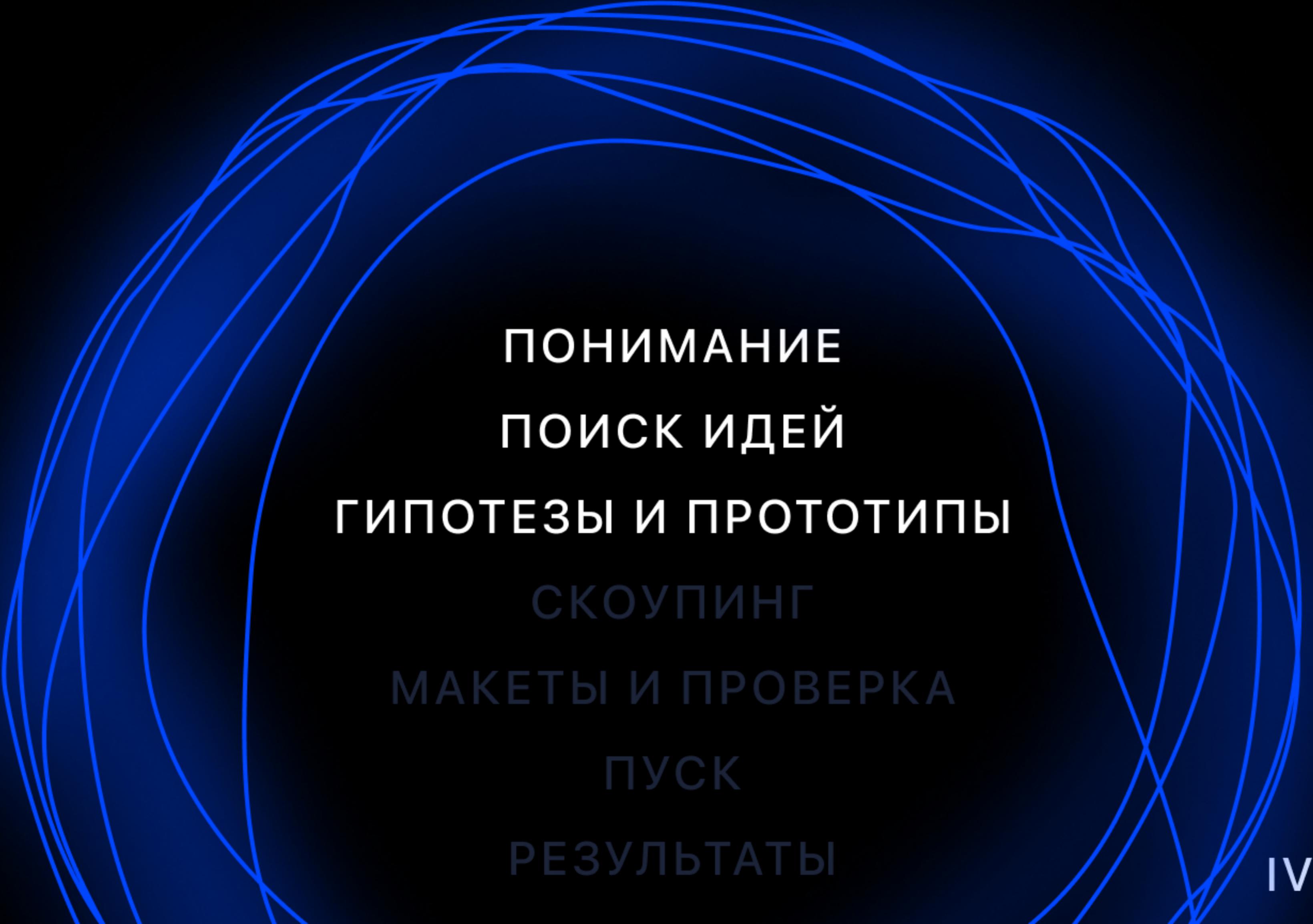
ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ  
ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ  
ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ  
ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ  
ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ

ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ

ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ  
ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ  
ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ  
ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ  
ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ

# ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ

Если мы сделаем [сама идея], то это сможет положительно повлиять на [критерий успеха], так как [почему это идея хорошая]

# ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ

## Гипотезы

1. Сердце выглядит более современно, чем палец вверх. → СЕРДЦЕ КРУЧЕ ПАЛЬЦА
2. Если мы будем очевидно сообщать, что лайки влияют на выдачу, это может заставить людей нажимать лайк чаще → ГОВОРИМ ЗАЧЕМ
3. Если спрячем дизлайк, это облегчит интерфейс и сделает его более простым и понятным → ДИЗЛАЙК СПРЯТАТЬ
4. Онбординг лайка, шеринга и закладок. → ОНБОРДИНГ
5. Если мы покажем ~~каунтер~~ лайков, это добавит жизни и может подтолкнуть пользователей нажимать их → КАУНТЕР ЛАЙКА
6. Если мы сделаем спектакль эмоций вместо лайков, то это подтолкнет пользователей нажимать их → РЕАКЦИИ
7. Делаем секцию понравившихся в ~~закладках~~ → ЛАЙКИ В ИЗБРАННОМ
8. Если мы ~~реалтаймом~~ будем показывать как ставятся лайки, это может мотивировать тоже нажать его. → РЕАЛТАЙМ
9. Если мы сделаем ~~каунтер~~ закладок, это добавит жизни и может подтолкнуть пользователей нажимать их → КАУНТЕР БУКМАРОК

# ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ



СЕРДЦЕ КРУЧЕ ПАЛЬЦА



ГОВОРИТЬ ЗАЧЕМ



Будем показывать такое чаще

БЕЗ ДИЗЛАЙКА

Отмечайте то, что понравилось.  
Так вы улучшите рекомендации

ОНБОРДИНГ

КАУНТЕРЫ 23



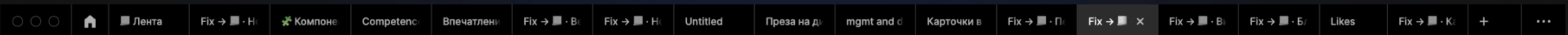
РЕАКЦИИ

ЛАЙКИ В ИЗБРАННОМ



22 РЕАЛТАЙМ  
23

# ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ



Hi-fi first iteration · iOS · lightmode

## Было

Примерка iOS

## lo-fi 1

This lo-fi wireframe illustrates the initial user flow. It shows a user interacting with a card about fueling a car, which then leads to a detailed view of the video and its comments. The user then returns to the main feed, where they scroll through cards for different restaurants.

## lo-fi 2

This lo-fi wireframe shows a more complex interaction flow. It depicts a user viewing a car-fueling card, while another card for a restaurant (Italian Picanto) is partially visible. The user then navigates to a detailed view of the Italian Picanto card, which includes a comment section and a 'like' button.

## lo-fi 3

This lo-fi wireframe shows a refined user flow. It highlights specific UI elements and annotations, such as 'Проблема отображения', 'Картинка должна сработать, даже если изображение не удалось отобразить на сервере', and 'Сохраните карточку, чтобы потом её легко было найти'. The user interacts with a card about fueling a car, leading to a detailed view and then back to the main feed.

Hi-fi first iteration · iOS · lightmode

## lo-fi 2

This lo-fi wireframe shows a more complex interaction flow. It depicts a user viewing a car-fueling card, while another card for a restaurant (Italian Picanto) is partially visible. The user then navigates to a detailed view of the Italian Picanto card, which includes a comment section and a 'like' button.

## lo-fi 3

This lo-fi wireframe shows a refined user flow. It highlights specific UI elements and annotations, such as 'Проблема отображения', 'Картинка должна сработать, даже если изображение не удалось отобразить на сервере', and 'Сохраните карточку, чтобы потом её легко было найти'. The user interacts with a card about fueling a car, leading to a detailed view and then back to the main feed.

# ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ

ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ  
ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ  
ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ  
ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ  
ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ  
ИДЕЯ ИДЕЯ ИДЕЯ



ГИПОТЕЗА



ГИПОТЕЗА



ГИПОТЕЗА



ГИПОТЕЗА



ГИПОТЕЗА



ГИПОТЕЗА



ГИПОТЕЗА



ГИПОТЕЗА



ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ

ДИЗАЙН · СЕССИЯ

ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ

ПРИОРИТЕТЫ  
СЛОЖНОСТЬ  
ЦЕННОСТЬ

# ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ



$3/1=3$

СЕРДЦЕ КРУЧЕ ПАЛЬЦА

$3/1=3$

ГОВОРИТЬ ЗАЧЕМ



БЕЗ ДИЗЛАЙКА

$2/1=2$

Говорить зачем показывать чаще

Отмечайте то, что понравилось.  
Так вы улучшите рекомендации

$2/2=1$

ОНБОРДИНГ

$4/3=1.3$



КАУНТЕРЫ



23

РЕАКЦИИ

$3/4=0.8$

$2/4=0.5$

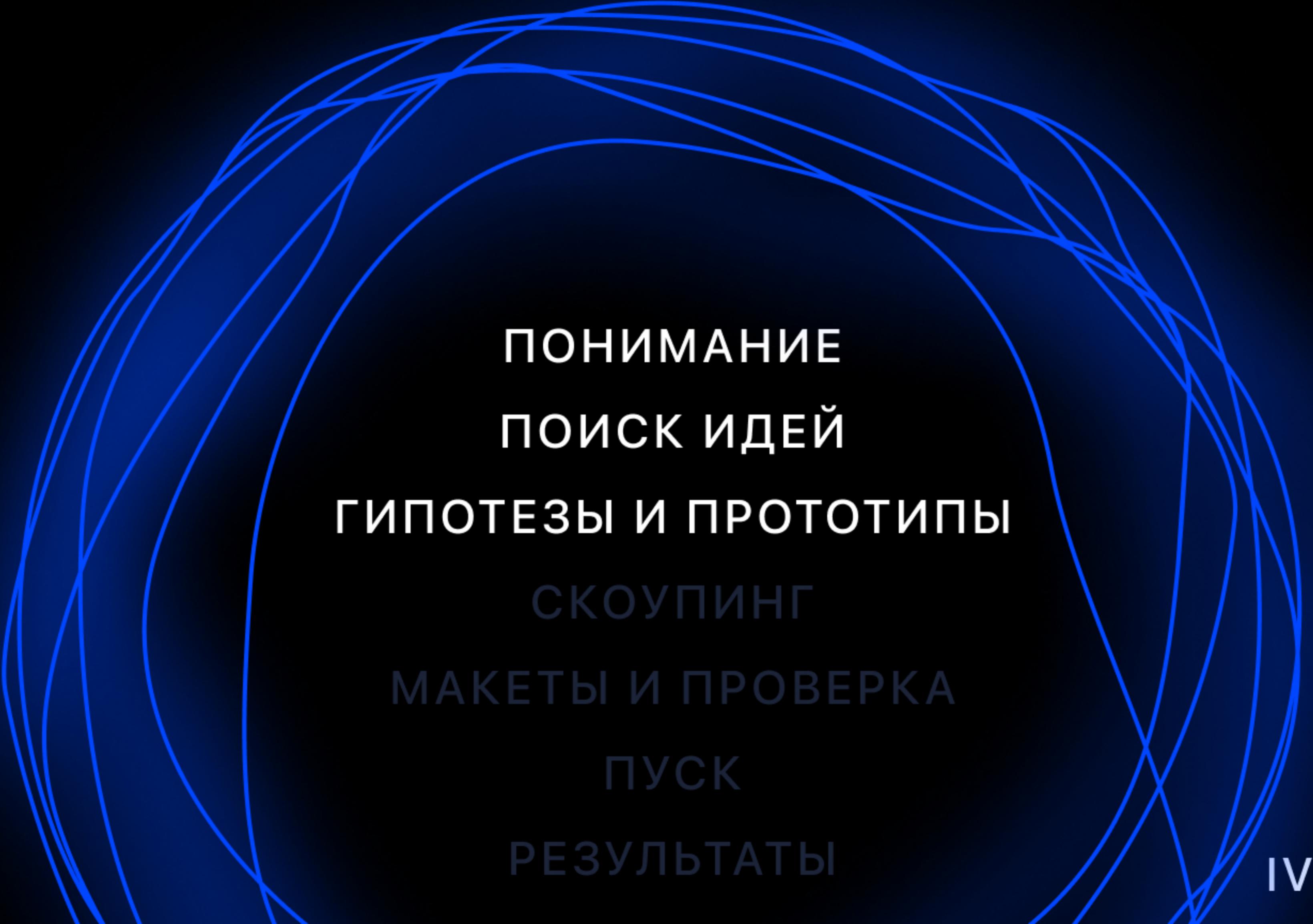
ЛЯКИ В ИЗБРАННОМ



22 РЕАЛТАЙМ  
23

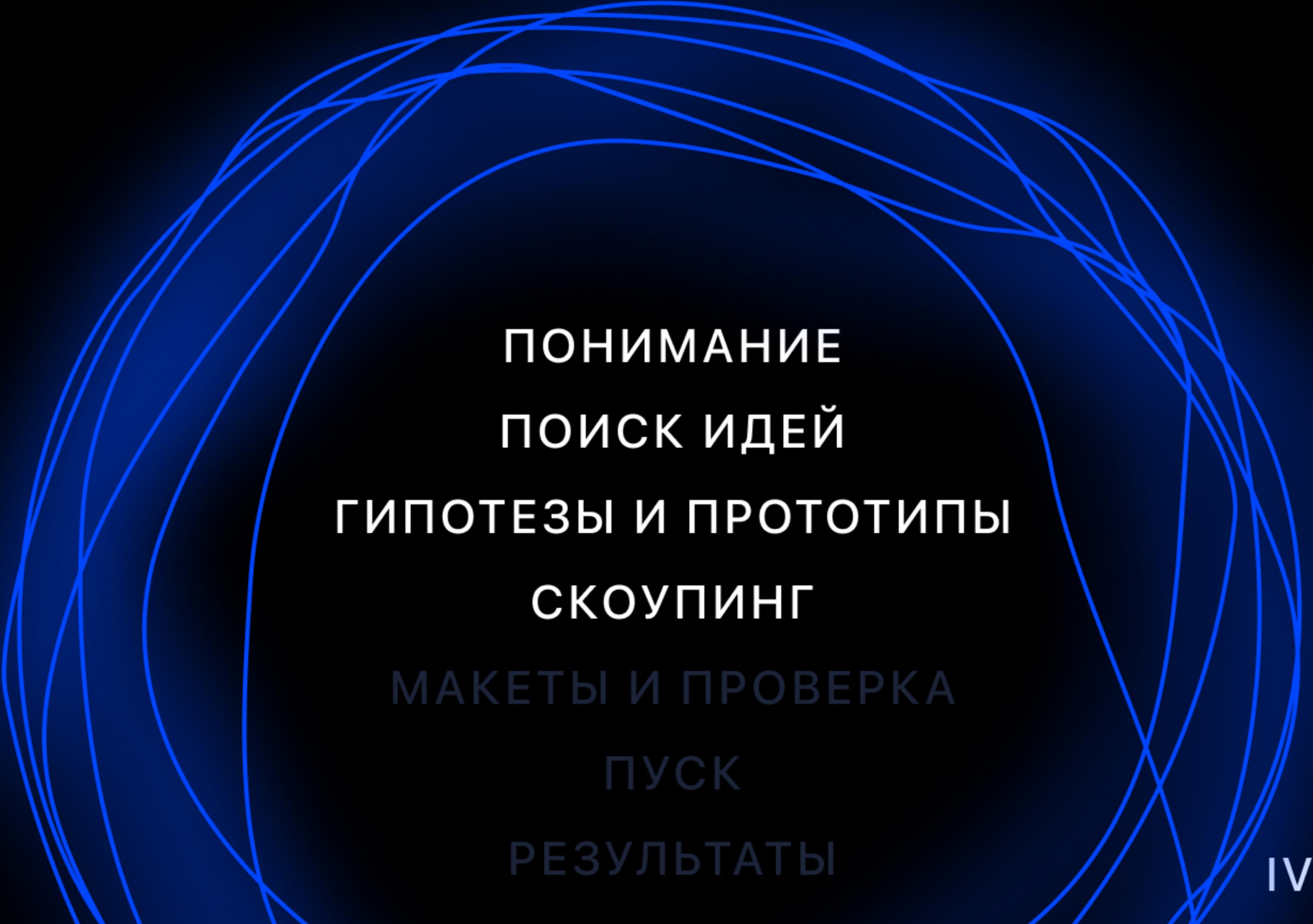
$2/4=0.5$

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ

# ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ



$3/1=3$

СЕРДЦЕ КРУЧЕ ПАЛЬЦА

$3/1=3$

ГОВОРИТЬ ЗАЧЕМ



БЕЗ ДИЗЛАЙКА

$2/1=2$

Говорить о том, что показывать чаще

Отмечайте то, что понравилось.  
Так вы улучшите рекомендации

$2/2=1$

ОНБОРДИНГ

$4/3=1.3$



РЕАКЦИИ

$3/4=0.8$

$2/4=0.5$

ЛЯКИ В ИЗБРАННОМ



22 РЕАЛТАЙМ  
23

$2/4=0.5$

# ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ

ИТЕРАЦИЯ 1



СЕРДЦЕ КРУЧЕ ПАЛЬЦА

3/1=3

ГОВОРИТЬ ЗАЧЕМ



Будем показывать такое чаще

БЕЗ ДИЗЛАЙКА



ОНБОРДИНГ

КАУНТЕРЫ



РЕАКЦИИ

ЛАЙКИ В ИЗБРАННОМ



22 РЕАЛТАЙМ

23

# ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ

ИТЕРАЦИЯ 1



СЕРДЦЕ КРУЧЕ ПАЛЬЦА

3/1=3

ИТЕРАЦИЯ 2

ГОВОРИТЬ ЗАЧЕМ  
~~БЕЗ ДИЗЛАЙКА~~



Будем показывать такое чаще

3/1=3

2/1=2

Отмечайте то, что понравилось.  
Так вы улучшите рекомендации

ОНБОРДИНГ

КАУНТЕРЫ

23



РЕАКЦИИ

ЛАЙКИ В ИЗБРАННОМ



22 РЕАЛТАЙМ  
23

# ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ

ИТЕРАЦИЯ 1



СЕРДЦЕ КРУЧЕ ПАЛЬЦА

3/1=3

ИТЕРАЦИЯ 2

ГОВОРИТЬ ЗАЧЕМ  
БЕЗ ДИЗЛАЙКА



Будем показывать такое чаще

3/1=3

2/1=2

ИТЕРАЦИЯ 3

Отмечайте то, что понравилось.  
Так вы улучшите рекомендации

ОНБОРДИНГ

4/3=1.3

КАУНТЕРЫ 23



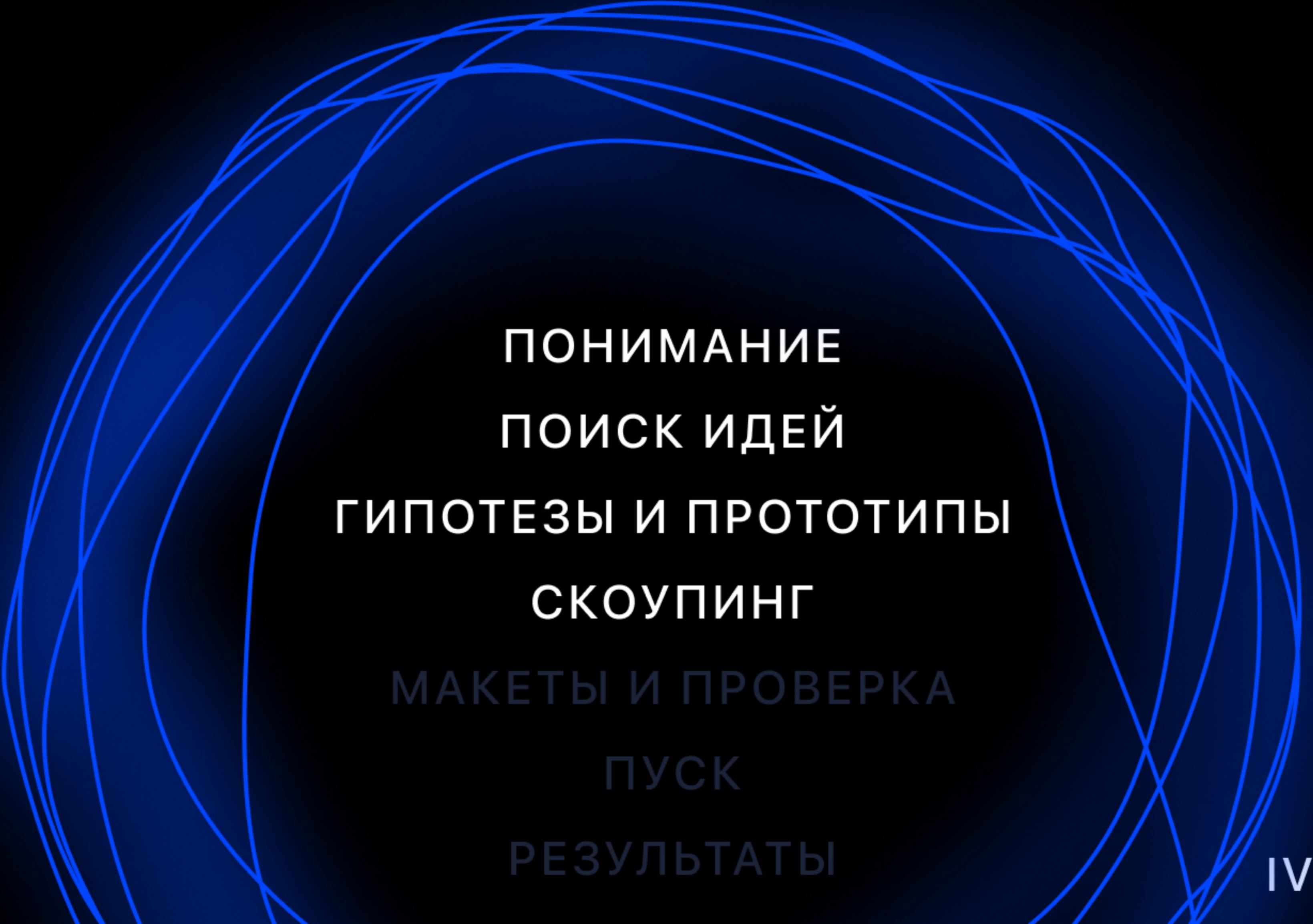
РЕАКЦИИ

ЛАЙКИ В ИЗБРАННОМ



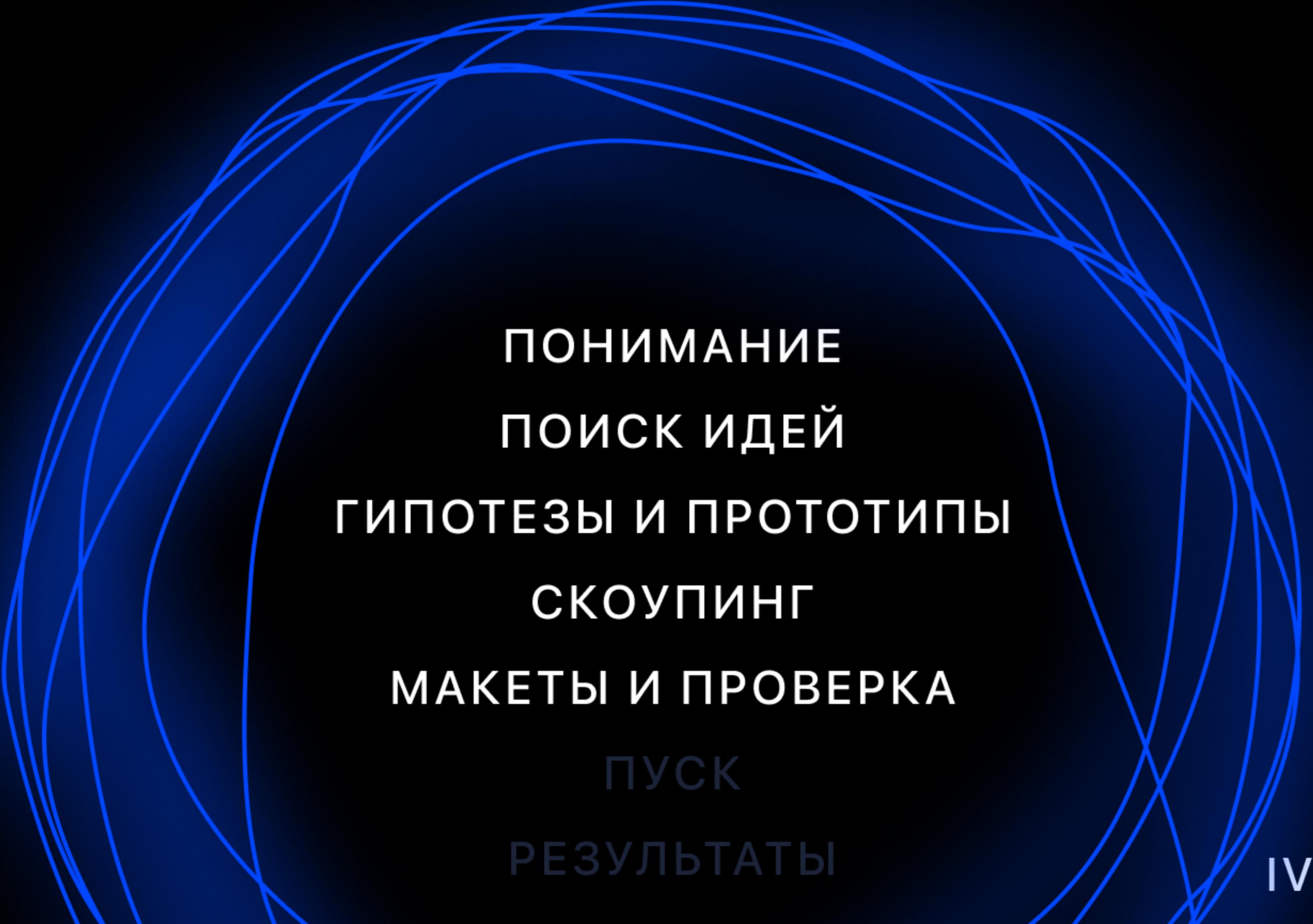
22 РЕАЛТАЙМ  
23

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ

МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА

ПРОРАБОТКА  
ПРОВЕРКА ЧЕК-ЛИСТАМИ  
ПРОВЕРКА ТЕСТАМИ  
ПРОВЕРКА КОМАНДОЙ

МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА

ПРОРАБОТКА

ПРОВЕРКА ЧЕК-ЛИСТАМИ

ПРОВЕРКА ТЕСТАМИ

ПРОВЕРКА КОМАНДОЙ

# МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА

Hi-fi first iteration · iOS · lightmode

## Было

Примерка iOS

Для вас Журнал

Т-Ж  
Как правильно заправлять автомобиль?

РЕСТОРАН  
Итальянский Picanto

★ 6,3 · xFFFF 10%

Mikhail Naer 5:57 PM  
1frame - Scale 100%  
8frame - Scale 0%  
8 frame - Transparency 100%  
11 frame - Transparency 0%  
Красное сердце, появляется на 16 кадре

## Iteration 1 · iOS · lightmode

Лайк →

Меняю местами иконки в таком порядке:  
Сердце на 1 pt выше, чем шар и бокмакра  
Дизлайк убираем

Лайк →

Ждем 1000мс от нажатия и показываем тест →

Лайк должен сработать, даже если информацию не удалось отправить на сервер

Активное состояние сердца — красное, вместо синего.

Холти сохраняем, может даже стоит его помочнее сделать

Анимации

Лайк 1000 мс Дислайк 1000 мс

Лотти-исходники

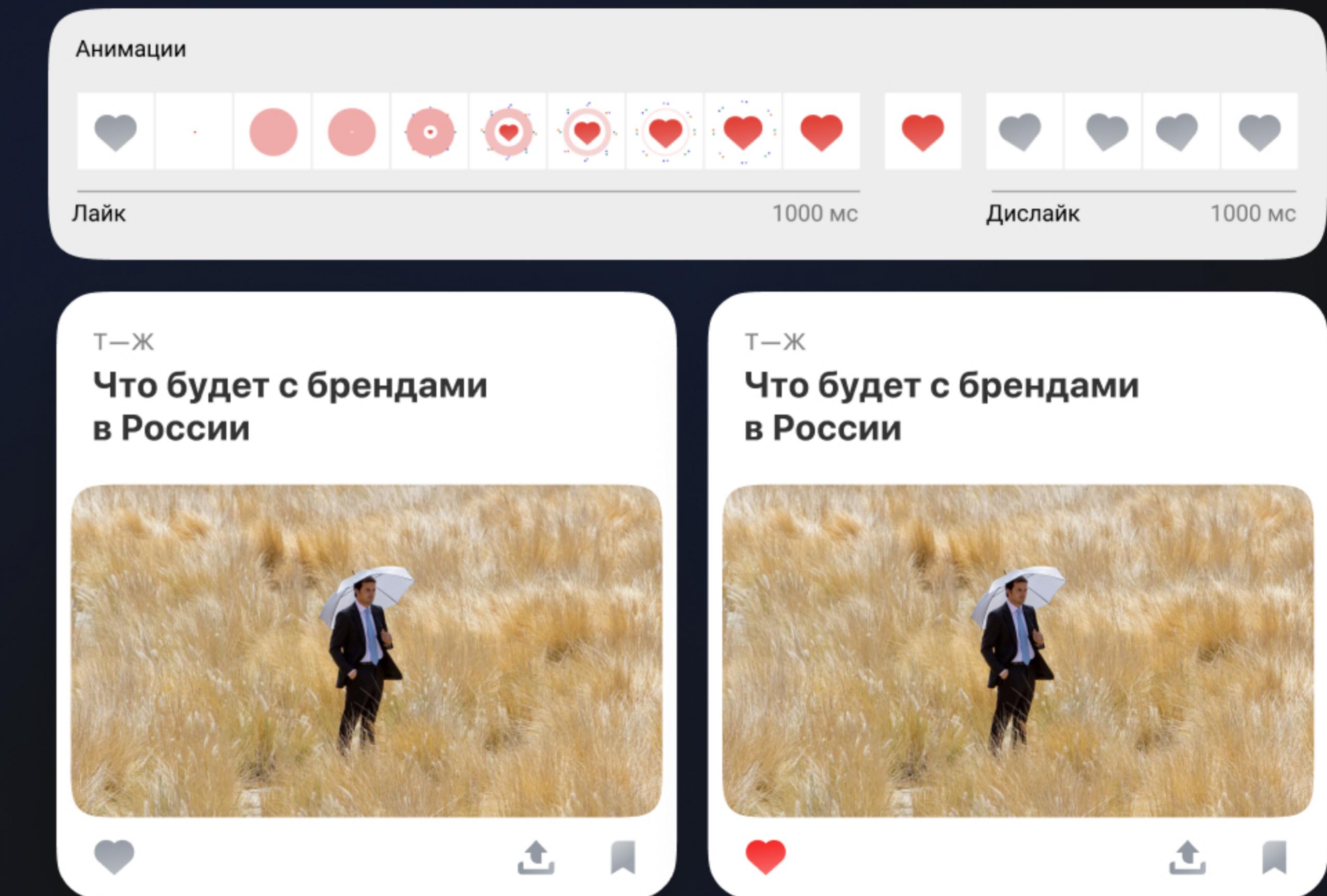
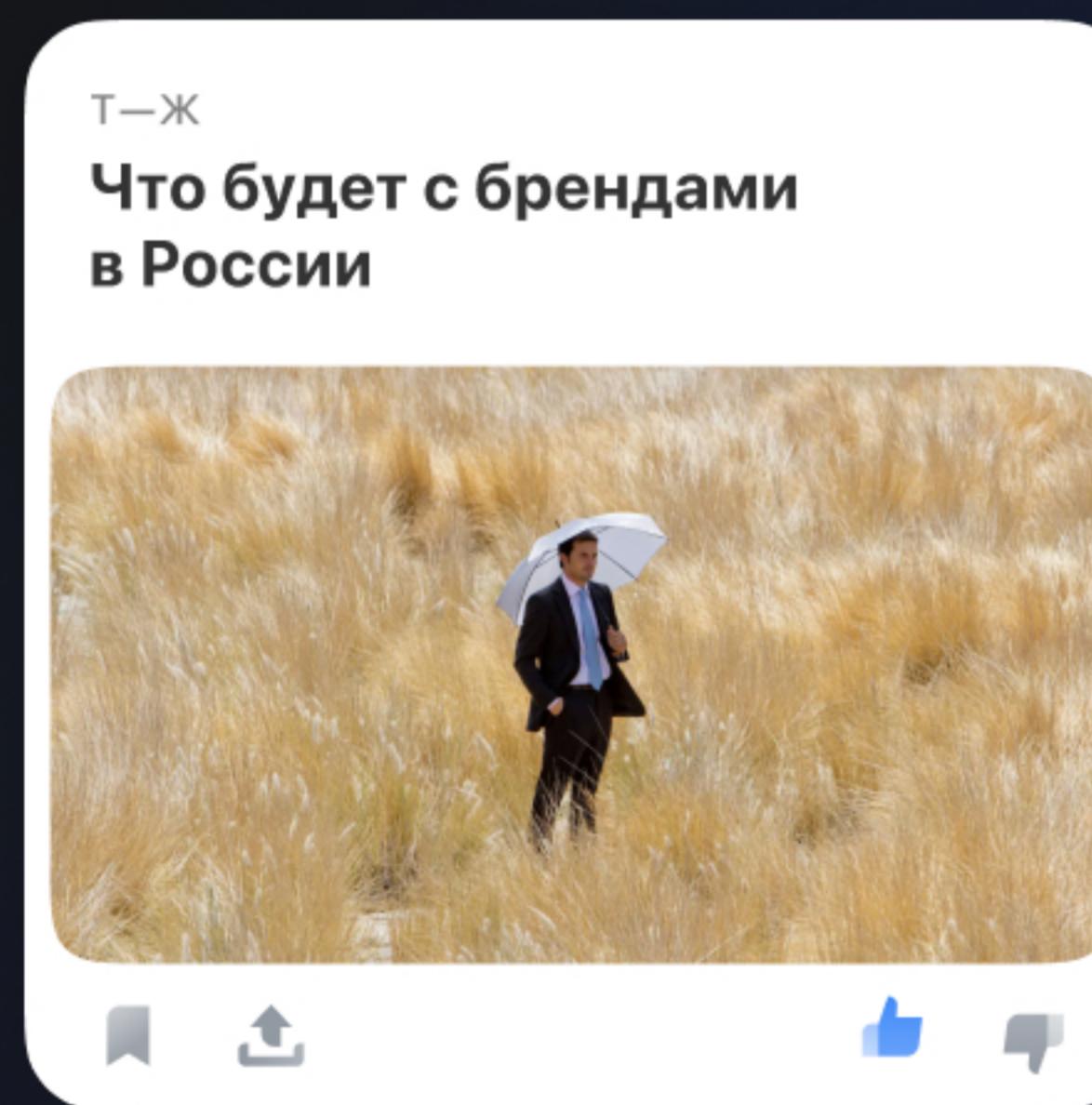
ПРОРАБОТКА

ПРОВЕРКА ЧЕК-ЛИСТАМИ

ПРОВЕРКА ТЕСТАМИ

ПРОВЕРКА КОМАНДОЙ

# МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА

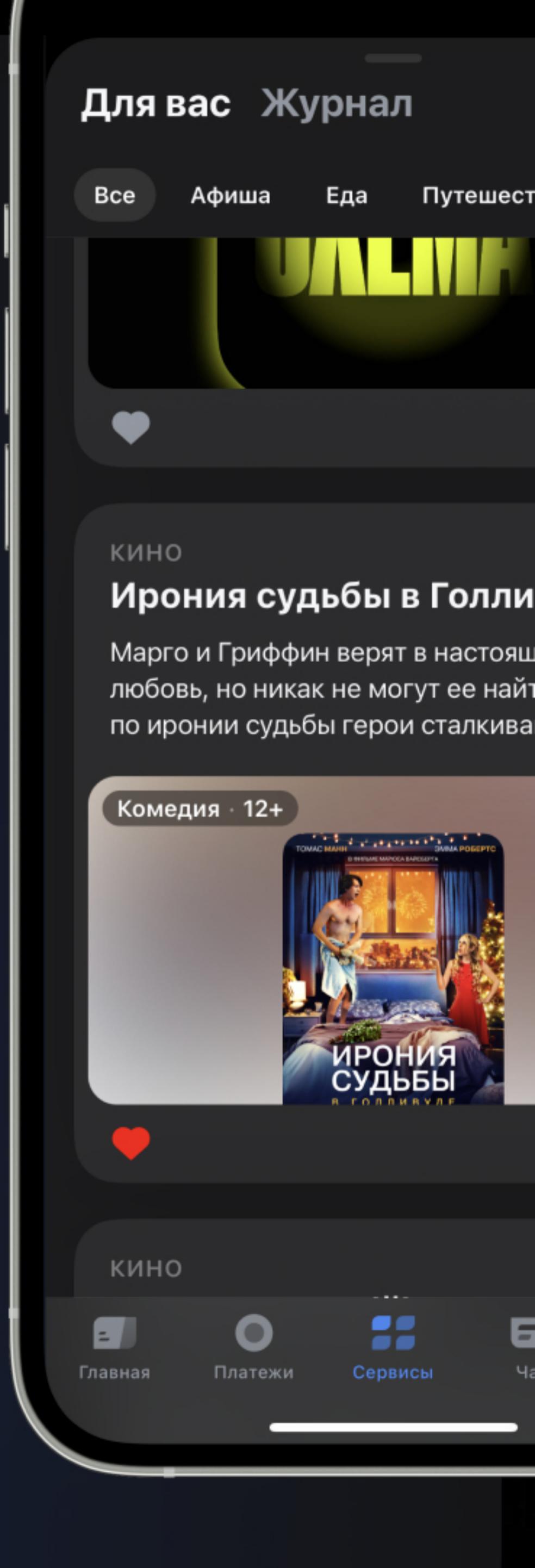
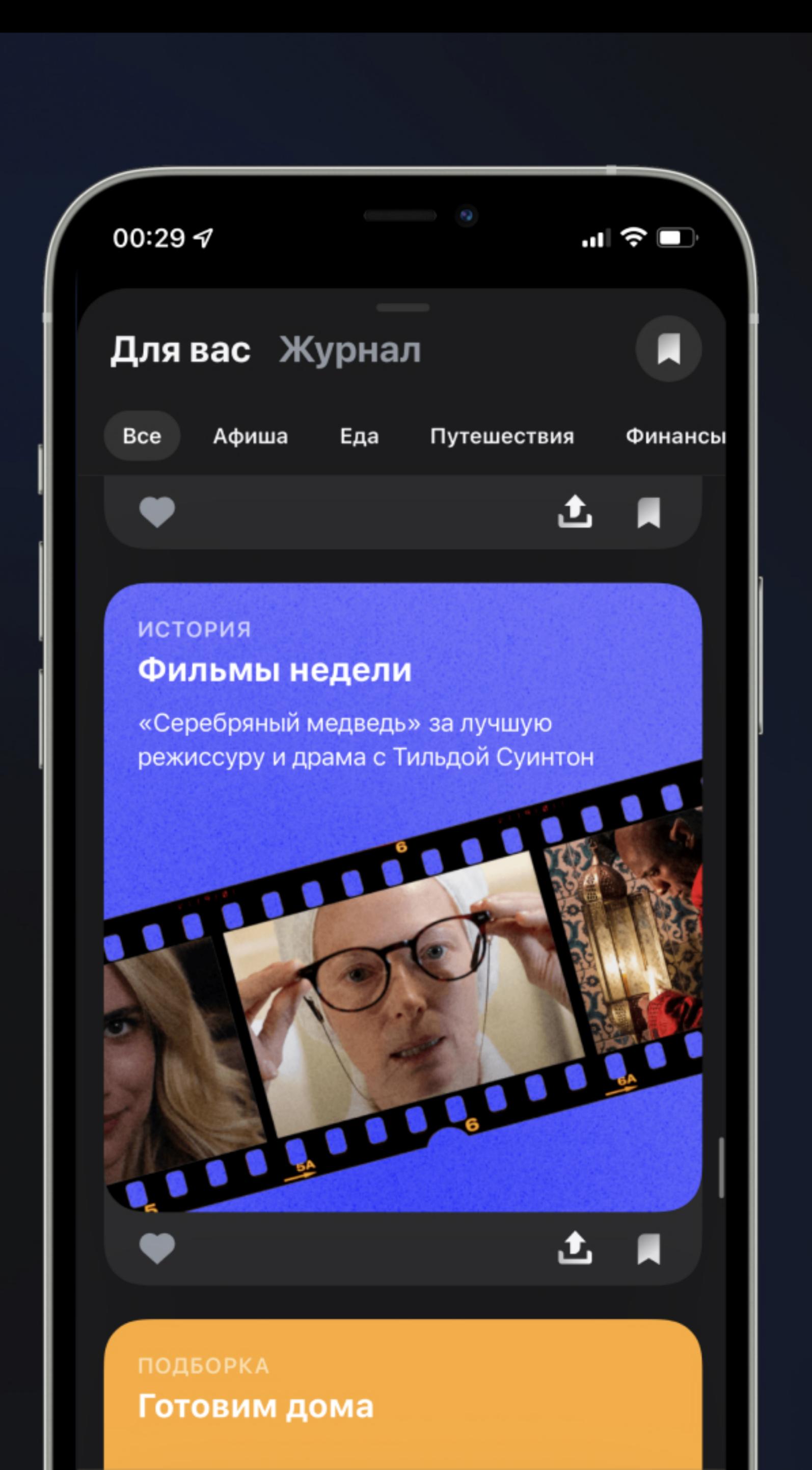
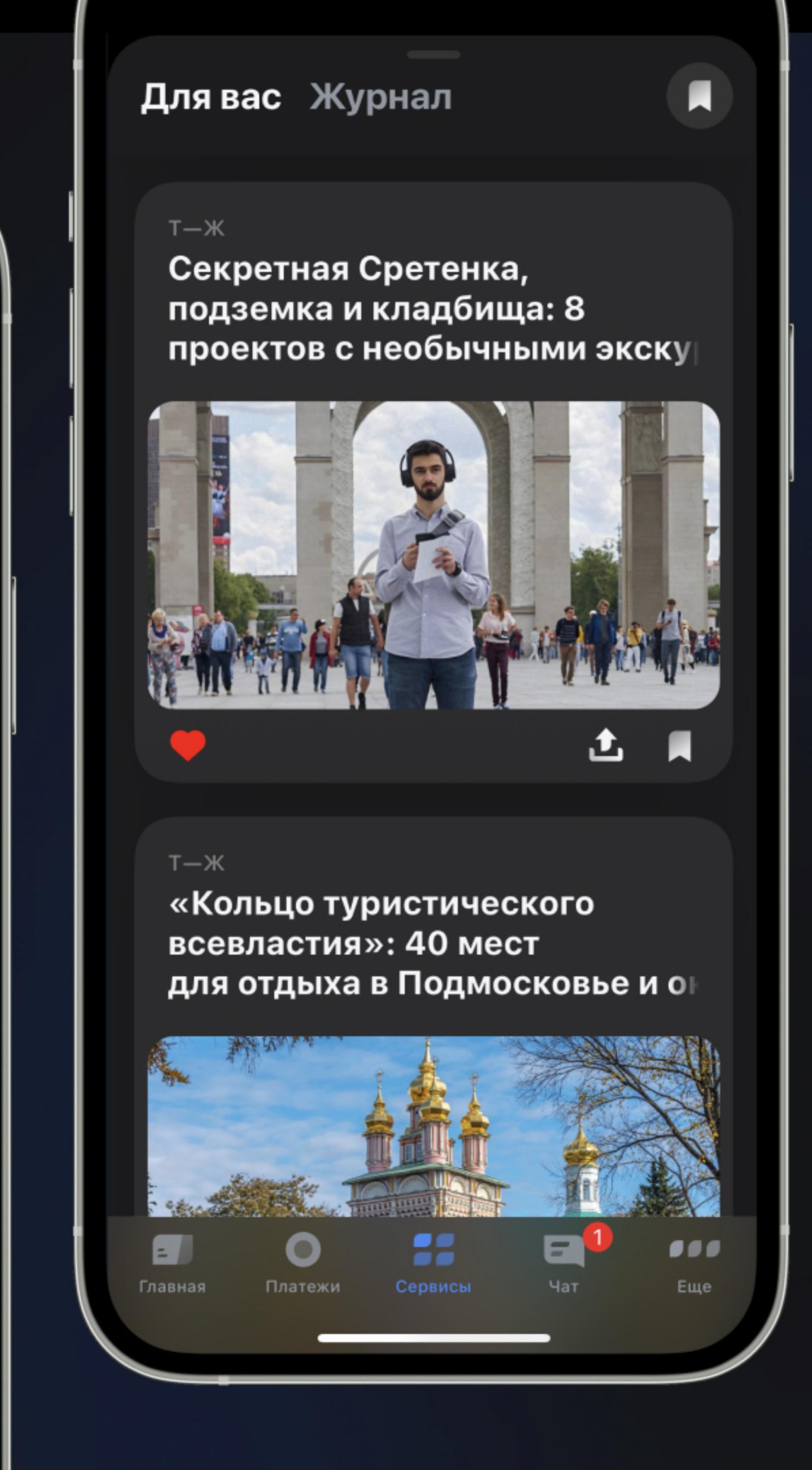
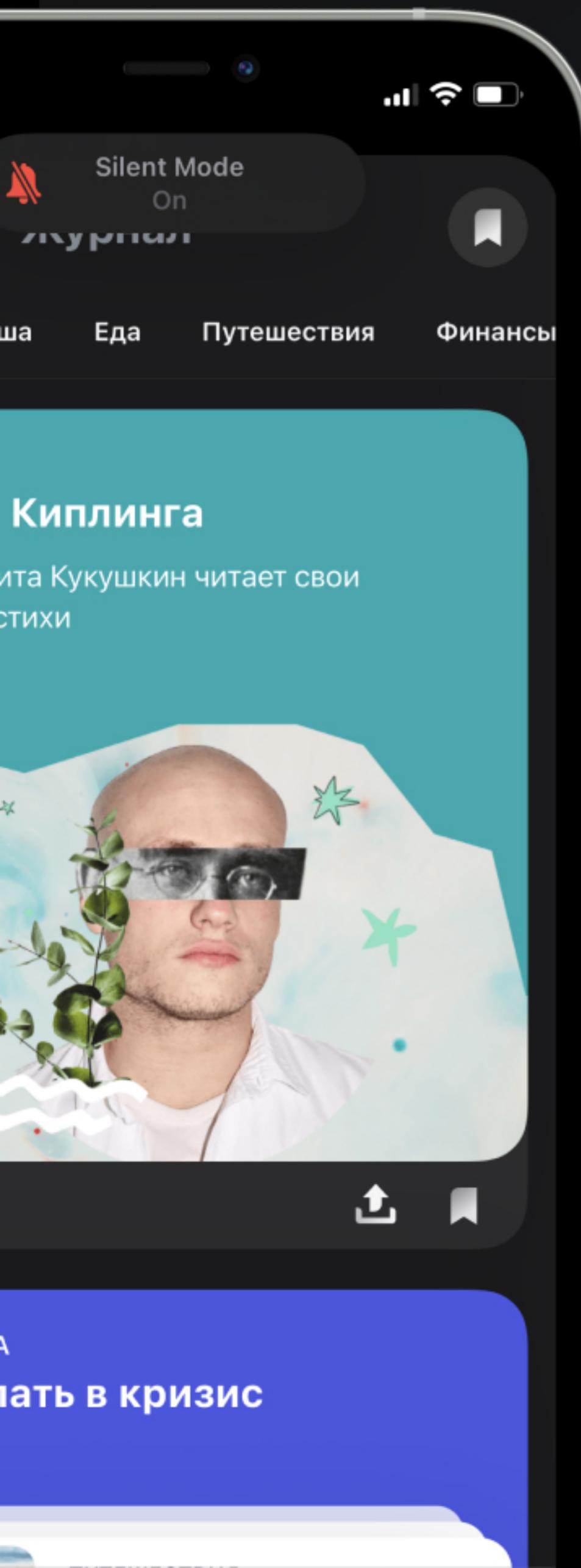


ПРОРАБОТКА

ПРОВЕРКА ЧЕК-ЛИСТАМИ

ПРОВЕРКА ТЕСТАМИ

ПРОВЕРКА КОМАНДОЙ



МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА

ПРОРАБОТКА

ПРОВЕРКА ЧЕК-ЛИСТАМИ

ПРОВЕРКА ТЕСТАМИ

ПРОВЕРКА КОМАНДОЙ

Перед каждым экраном интерфейса я задаю себе вопросы:

1. А есть ли в этом случае у человека какая-то привычка? Есть ли в мире какие-то привычные паттерны такого интерфейса? Могу ли я сделать максимально приближённый интерфейс к этой привычке?
2. Не заставляю ли я делать что-то пользователя, что может сделать компьютер?  
Например, поле сразу в фокусе.
3. Не потерял ли я данные, которые дал мне пользователь?
4. Убрал ли я все лишнее с этого экрана? Есть ли возможность соединить какую-то функциональность? Могу ли я добавить какую-то полезность?
5. Я стараюсь представить, что я не видел ничего до попадания на конкретный экран. А понятно ли мне на этом экране всё, с учётом всего вышесказанного?
6. Сделал ли я всё, чтобы не использовать модальный интерфейс? Могу ли я показать все функции сразу? Могу ли я использовать квазирежим? Хорошо ли я продумал навигацию стеков?
7. Легко ли мне попасть в каждый элемент? Показал ли я области клика?
8. Подумал ли я об обратной связи каждого действия? Она должна быть быстрой, постоянной и ненавязчивой. Местами эмоциональный, где то нужно. Подготовил ли я анимацию важных элементов интерфейса? Нужна ли тактильная обратная связь и звуковая?
9. А действительно ли мой интерфейс находится в границах ментальной модели пользователя? Могу ли я снизить сопротивление, если выхожу за границы этой модели?
10. Систематизирован ли мой интерфейс? Могу ли я что-то переиспользовать?  
Соответствуют ли все элементы дизайн-системе?
11. Выглядит ли мой интерфейс просто, понятно и [красиво](#)? Не потерял ли я простоту, пытаясь объяснить что это за экран?
12. Не забыл ли я про даркмод?
13. Не забыл ли я про планшеты? Про маленькие смартфоны?
14. Описал ли я все крайние состояния? Сколько строк текста? Как позиционировать картинки и так далее. Как выглядит экран без данных?

Перед каждым экраном интерфейса я задаю себе вопросы:

1. А есть ли в этом случае у человека какая-то привычка? Есть ли в мире какие-то привычные паттерны такого интерфейса? Могу ли я сделать максимально приближённый интерфейс к этой привычке?
2. Не забыл ли я про даркмод?
3. Не забыл ли я про планшеты? Про маленькие смартфоны?
4. Убрал ли я из интерфейса лишние функции?
5. Я сталкивался ли с ошибками в интерфейсе?
6. Сделал ли я интерфейс максимально адекватным для стека технологий?
7. Легко ли пользоваться интерфейсом?
8. Подумал ли я о постуре пользователя? Анимации и звуки?
9. А достаточно ли я упростил интерфейс для пользователей?
10. Система поддержки соотносится ли с моими идеями?
11. Выглядит ли интерфейс интересно, или я пытаюсь объяснить что-то, что не интересно?
12. Не забыл ли я про даркмод?
13. Не забыл ли я про планшеты? Про маленькие смартфоны?
14. Описал ли я все крайние состояния? Сколько строк текста? Как позиционировать картинки и так далее. Как выглядит экран без данных?



МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА

ПРОРАБОТКА  
ПРОВЕРКА ЧЕК-ЛИСТАМИ  
ПРОВЕРКА ТЕСТАМИ  
ПРОВЕРКА КОМАНДОЙ

# МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА

## Юзабилити тестирование

### Цель

- Мы убираем иконку закладки на свернутом состоянии ленты.  
Переживаем, что в свернутом состоянии человек не найдет избранное.
- В развернутом состоянии ленты мы убираем таббар.  
Переживаем, что человек не поймет как закрыть ленту.

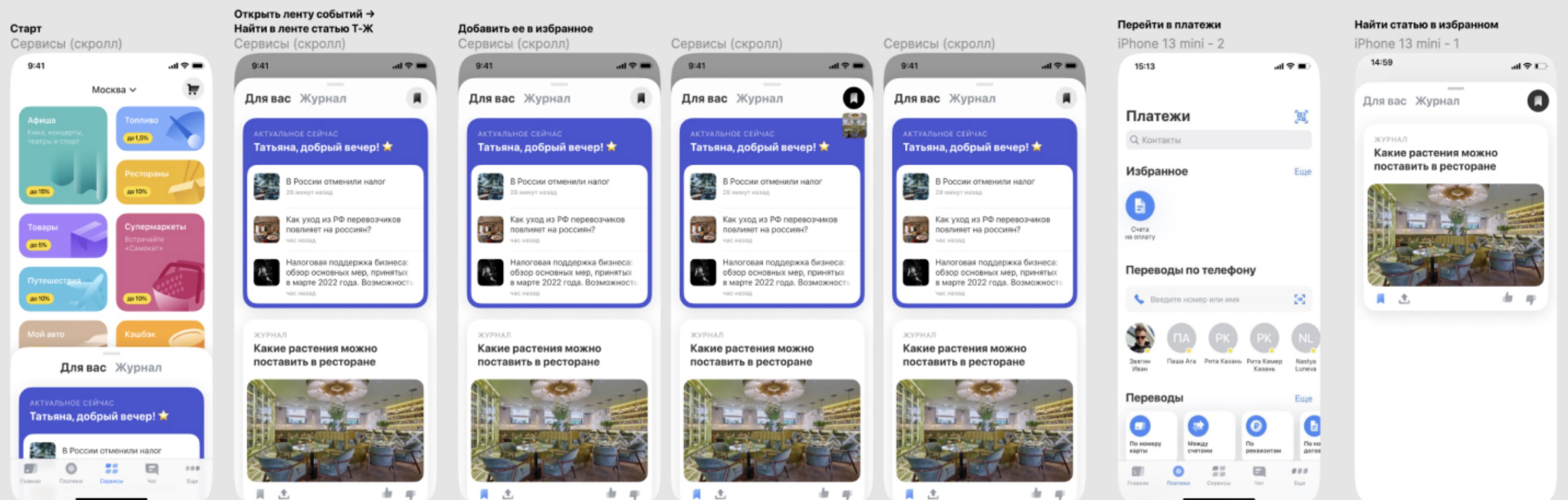
### Задание

Открыть ленту  
Найти в ленте Т-Ж статью про бла-бла и добавить ее в избранное, чтобы прочитать потом  
→  
Перейти в платежи →  
Найти статью эту статью в избранном в ленте

### Процесс

Рассказать чего мы тут собрались.  
Смогли ли. Пользовался ли лентой. Завоевать доверие.  
Сказать что вообще не нужно торопиться и это не проверка знаний, а проверка интерфейса  
Начать тестирование.  
Закончить.  
Спросить как ему и можем ли мы обращаться снова.  
Попрощаться

### Прототип



### Результаты

<b>Алексей</b>	Нет опыта взаимодействия с сервисами и лентой	<b>Людмила</b>	Пользуется лентой каждый день. Фанат кино, не сидит в соцсетях	<b>Вадим</b>	Нет опыта взаимодействия с сервисами и лентой	<b>Александра</b>	Нет опыта взаимодействия с сервисами и лентой	<b>Татьяна</b>	У нее просто нет в приложении ленты, давно не обновлялась
<input checked="" type="checkbox"/> Открыть ленту событий → Найти в ленте статью Т-Ж	Сказал нужно вниз После понял что нужно наверх	<input checked="" type="checkbox"/> Пользуется лентой каждый день. Фанат кино, не сидит в соцсетях	<input checked="" type="checkbox"/> Нажимает на сервисы в таббаре, в айосе так не работает, надо сделать	<input checked="" type="checkbox"/> Нет опыта взаимодействия с сервисами и лентой	<input checked="" type="checkbox"/> Нажимает на сервисы в таббаре, в айосе так не работает, надо сделать	<input checked="" type="checkbox"/> Коммент	<input checked="" type="checkbox"/> Коммент	<input checked="" type="checkbox"/> Кoment	Ожидаемые проблемы не подтвердились. Оставляем как есть. Инсайты:
<input checked="" type="checkbox"/> Добавить ее в избранное	Коммент	<input checked="" type="checkbox"/> Подумать о быстром действии добавления	<input checked="" type="checkbox"/> Коммент	<input checked="" type="checkbox"/> Коммент	<input checked="" type="checkbox"/> Коммент	<input checked="" type="checkbox"/> Коммент	<input checked="" type="checkbox"/> Коммент	<input checked="" type="checkbox"/> Коммент	<input checked="" type="checkbox"/> Проверить кнопку назад для скрытия ленты на андроиде.
<input checked="" type="checkbox"/> Перейти в платежи	На андроиде нажал бы кнопку назад вместо свайпа, но в итоге догадался	<input checked="" type="checkbox"/> Коммент	<input checked="" type="checkbox"/> Пошел искать в историях (сохраненные) Но после недолгих раздумий решил пойти обратно в ленту. Проблем со скрытой кнопкой избранных не было.	<input checked="" type="checkbox"/> Коммент	<input checked="" type="checkbox"/> Пошел искать в историях (сохраненные) Но после недолгих раздумий решил пойти обратно в ленту. Проблем со скрытой кнопкой избранных не было.	<input checked="" type="checkbox"/> Коммент	<input checked="" type="checkbox"/> Коммент	<input checked="" type="checkbox"/> Коммент	2. По нажатию повторному на сервисы → открывать ленту 3. Глобально подумать о едином месте для сохранения в закладки (истории и карточки персленты) --- не касаются нашей задачи --- 4. Быстрые действия для карточек → свайпы влево и вправо 5. Люди не могут найти нотификации → центр нотификаций
<input checked="" type="checkbox"/> Найти статью в избранном	Коммент	<input checked="" type="checkbox"/> Ленту читает потому что интересуется финансами, кино и книгами — это лучше чем инстаграм и тикток	<input checked="" type="checkbox"/> Люди не могут найти колокольчик и таких очень много						

### Выводы

Ожидаемые проблемы не подтвердились. Оставляем как есть. Инсайты:

- 1. Проверить кнопку назад для скрытия ленты на андроиде.
- 2. По нажатию повторному на сервисы → открывать ленту
- 3. Глобально подумать о едином месте для сохранения в закладки (истории и карточки персленты)
- не касаются нашей задачи ---
- 4. Быстрые действия для карточек → свайпы влево и вправо
- 5. Люди не могут найти нотификации → центр нотификаций

МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА

ЛЮДИ  
ЦЕЛЬ  
ЗАДАНИЕ  
ПРОТОТИП  
РЕЗУЛЬТАТЫ

# МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА



МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА

ПРОРАБОТКА  
ПРОВЕРКА ЧЕК-ЛИСТАМИ  
ПРОВЕРКА ТЕСТАМИ  
ПРОВЕРКА КОМАНДОЙ

МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА

# ДИЗАЙН РЕВЬЮ ПРОДАКТ РЕВЬЮ

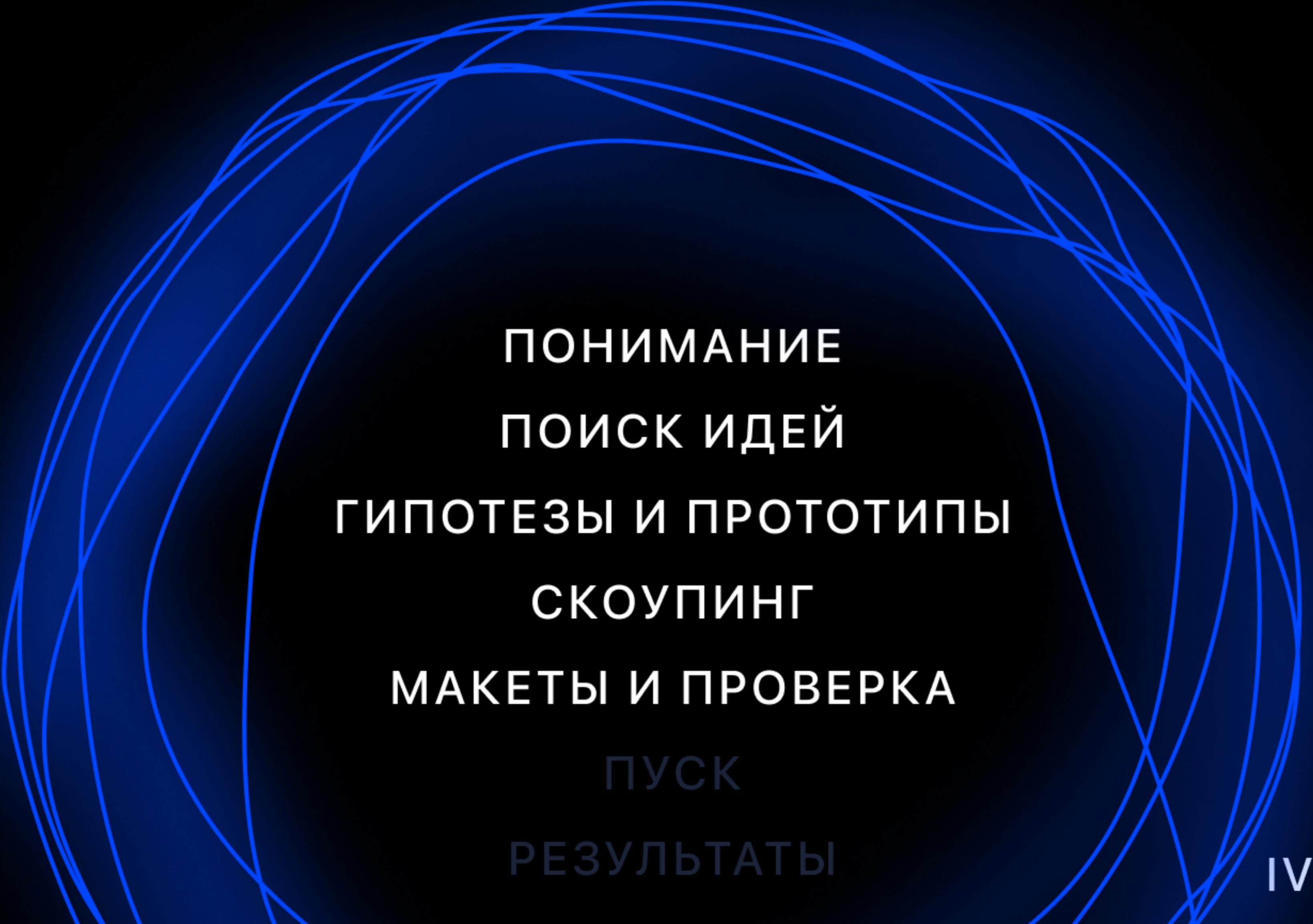
ПРОРАБОТКА

ПРОВЕРКА ЧЕК-ЛИСТАМИ

ПРОВЕРКА ТЕСТАМИ

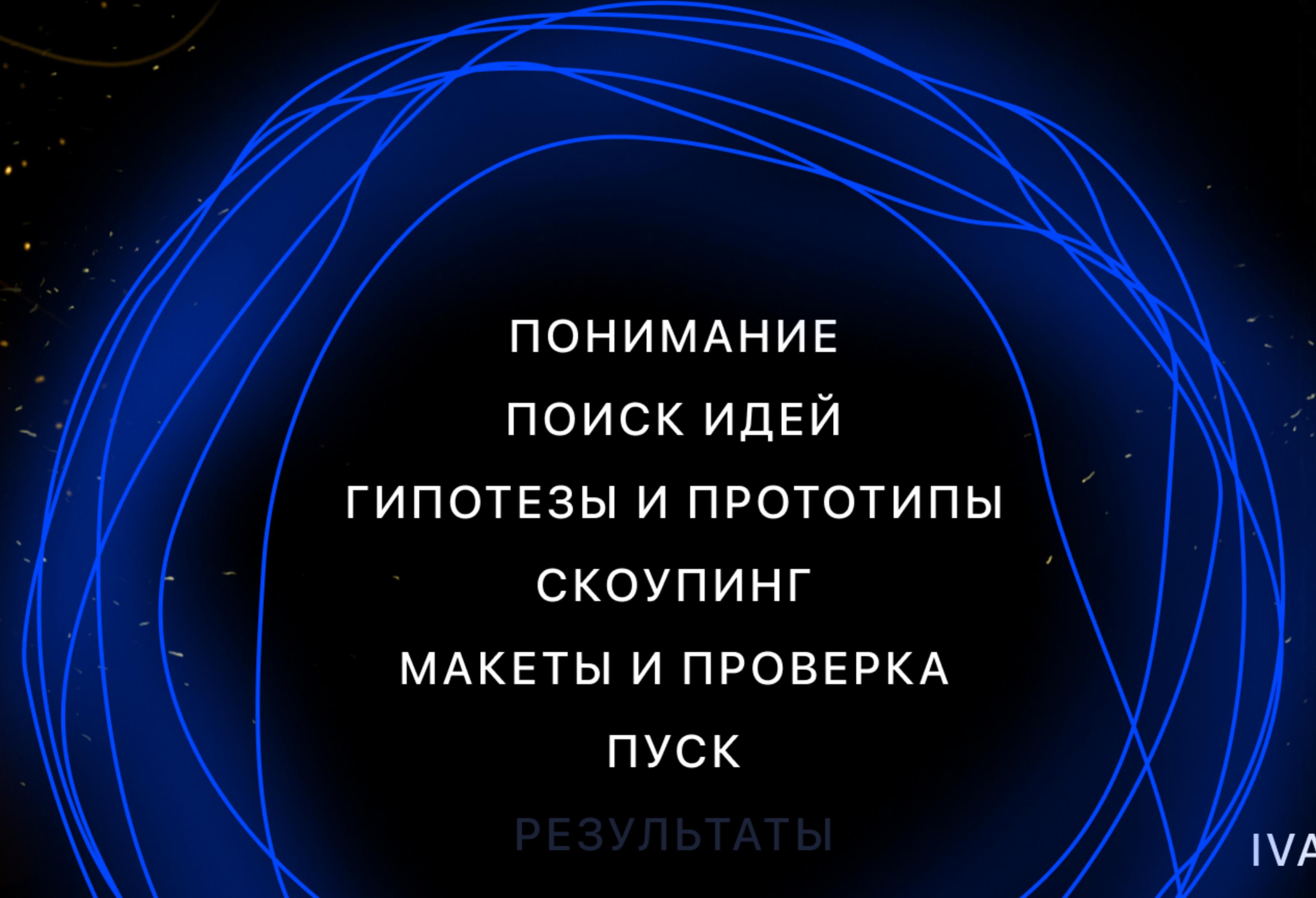
ПРОВЕРКА КОМАНДОЙ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



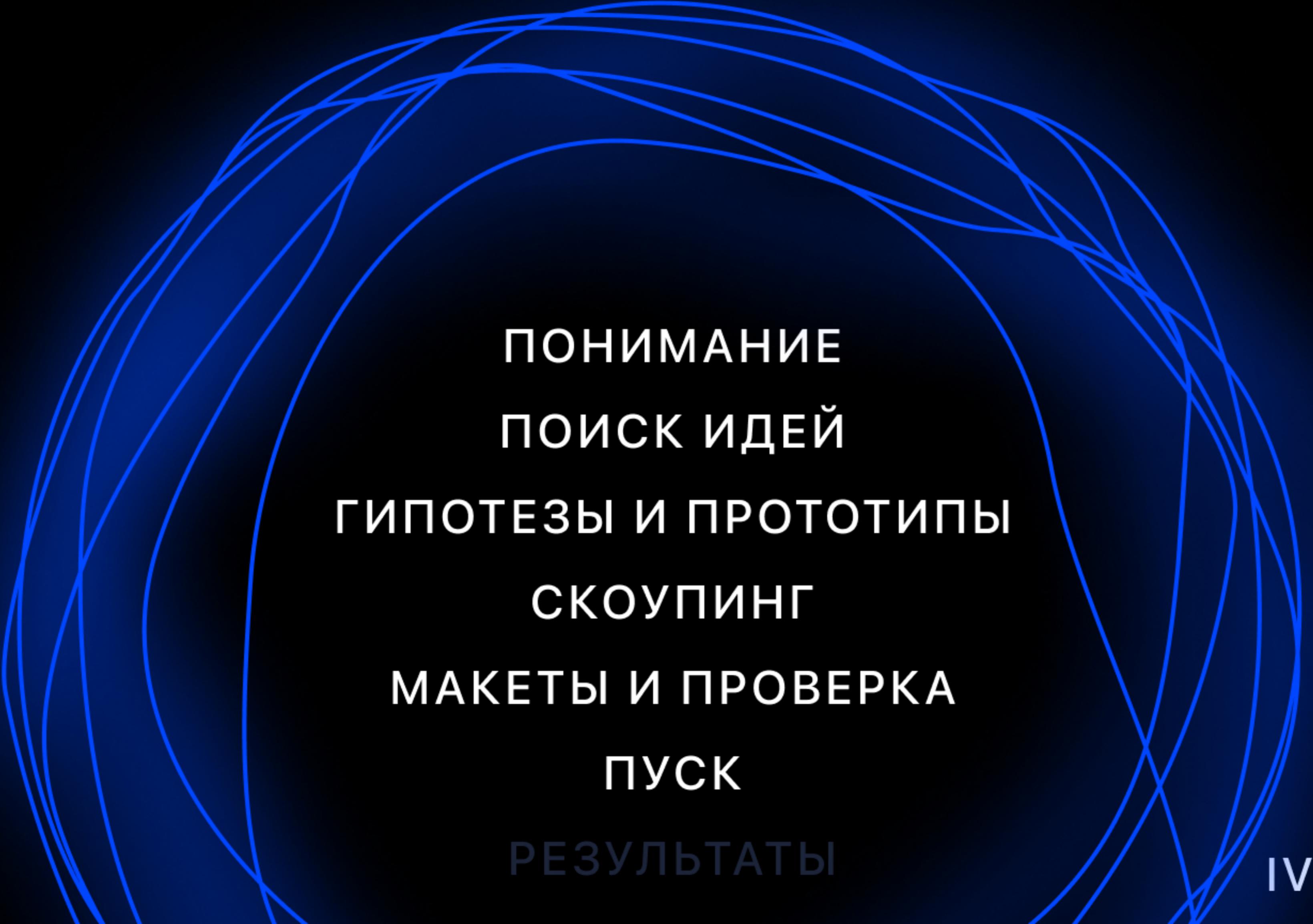
ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



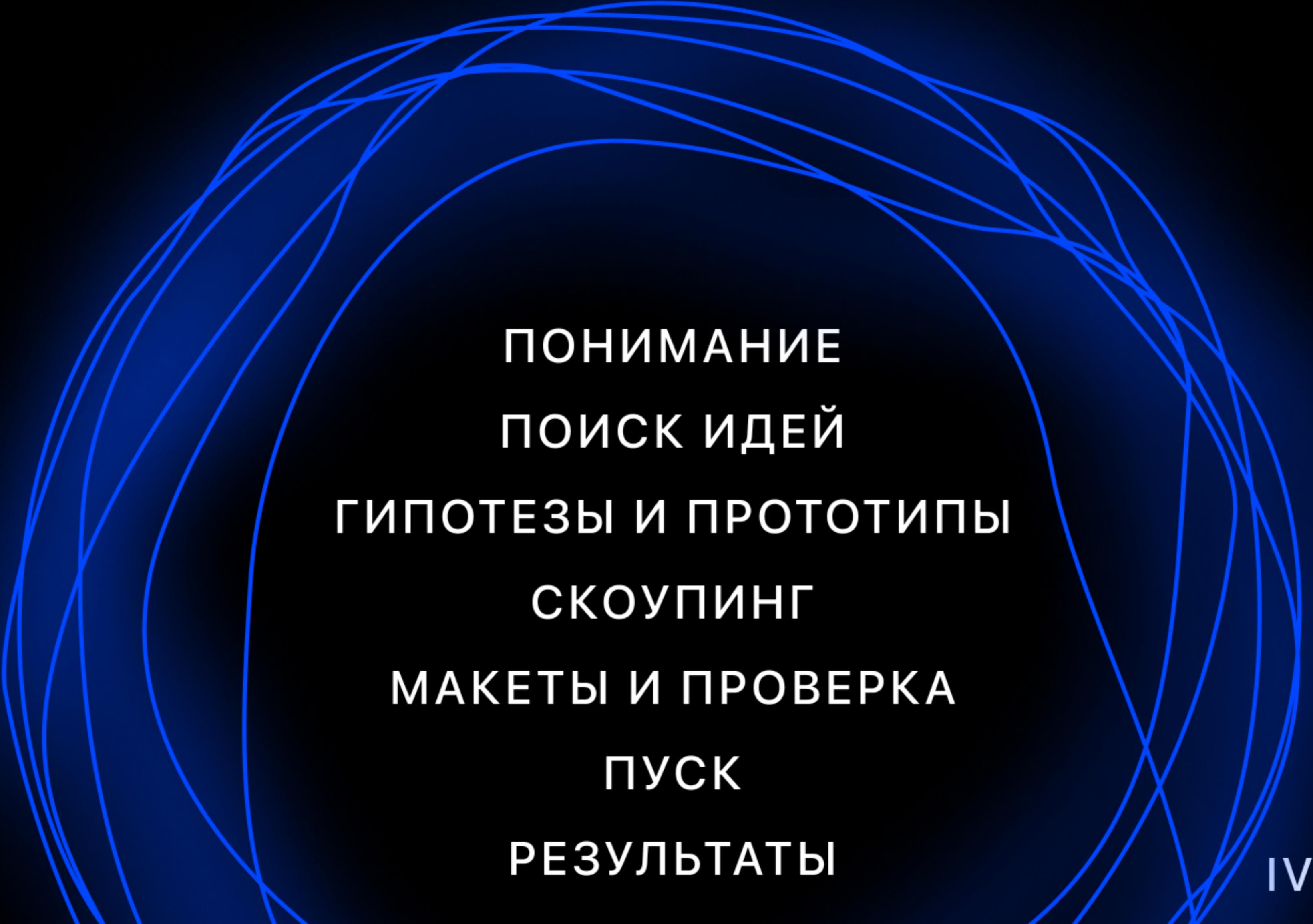
ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ

## РЕЗУЛЬТАТЫ

# БЫЛО → СТАЛО

Любой статзначимый рост [вставьте тут индикатор или метрику, которую хотите бустануть] или не сломать [вставьте тут индикатор или метрику, которую хотите не сломать]

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ

ПОНИМАНИЕ

ПОИСК ИДЕЙ

ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ

СКОУПИНГ

МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА

ПУСК

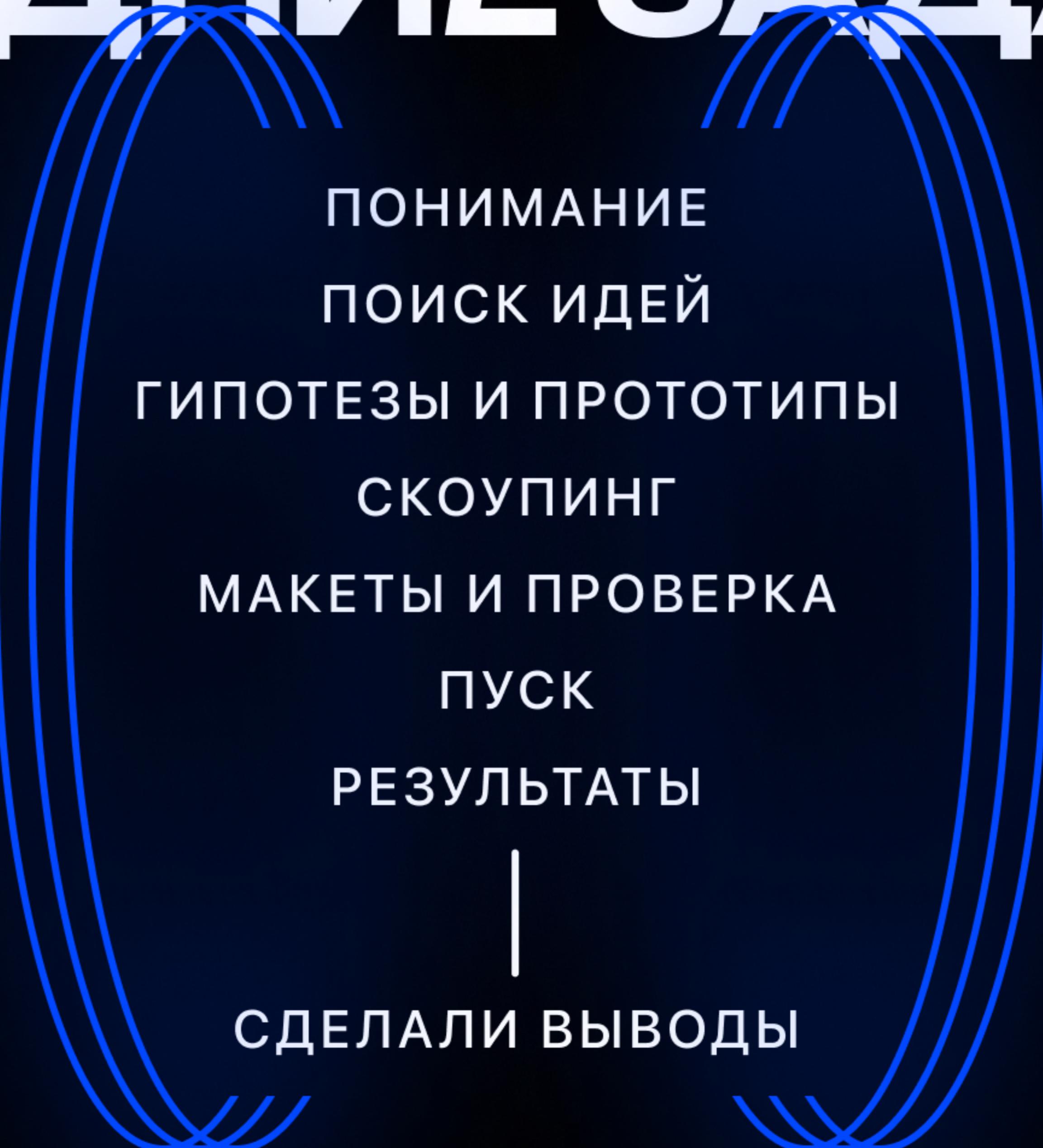
РЕЗУЛЬТАТЫ

|

СДЕЛАЛИ ВЫВОДЫ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ

ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ

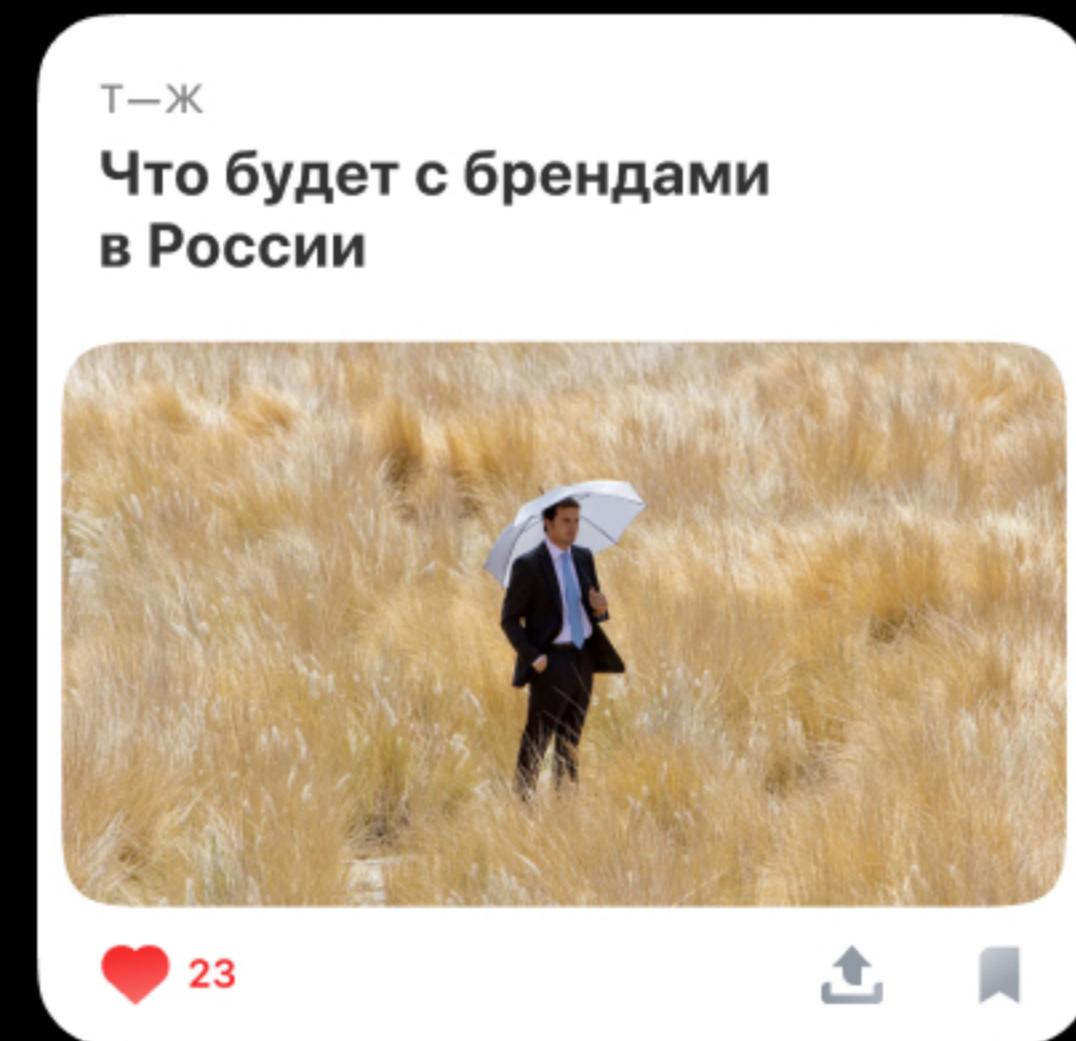


ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ  
|  
СДЕЛАЛИ ВЫВОДЫ

ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ

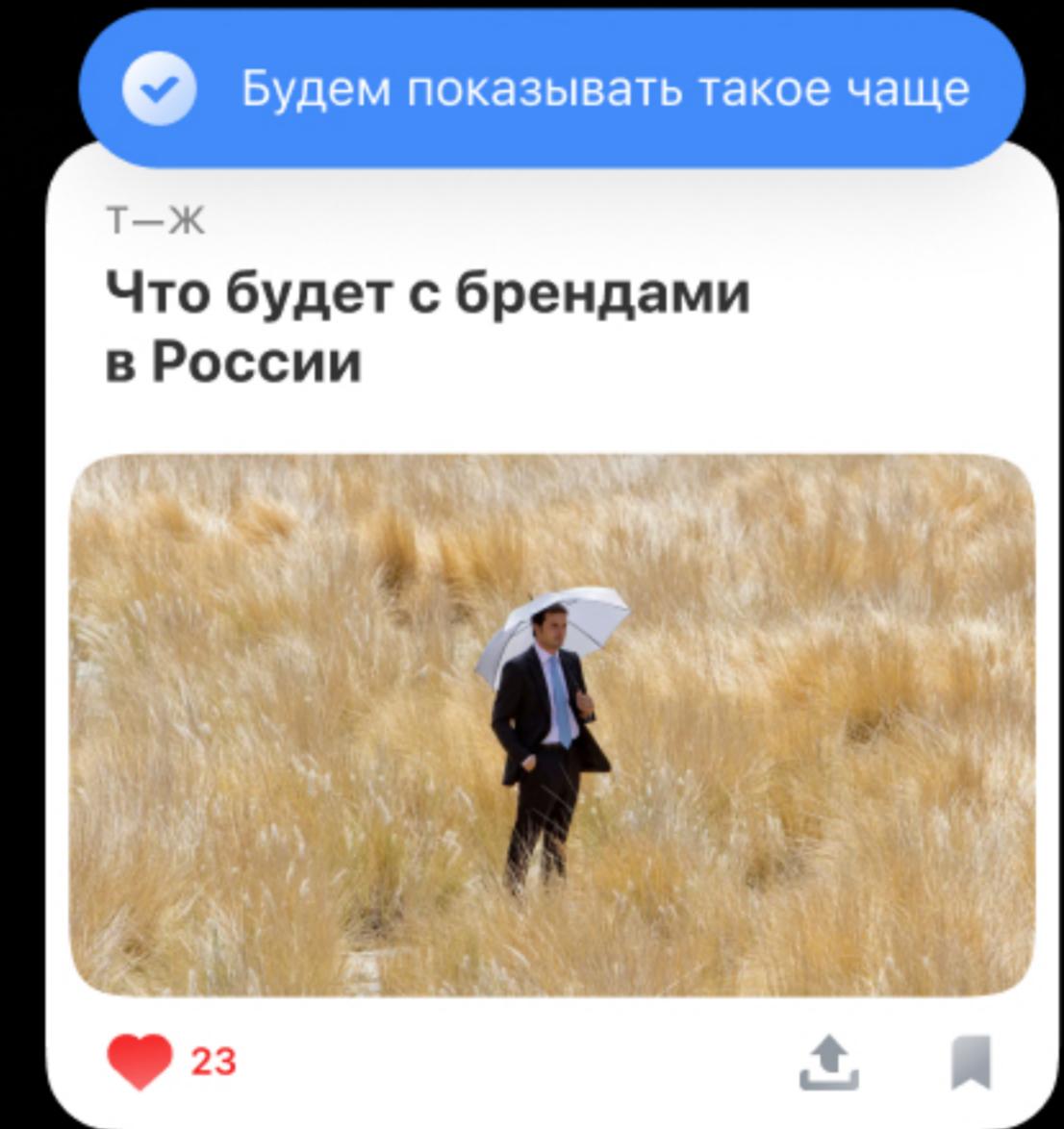
ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ



ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ

ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ

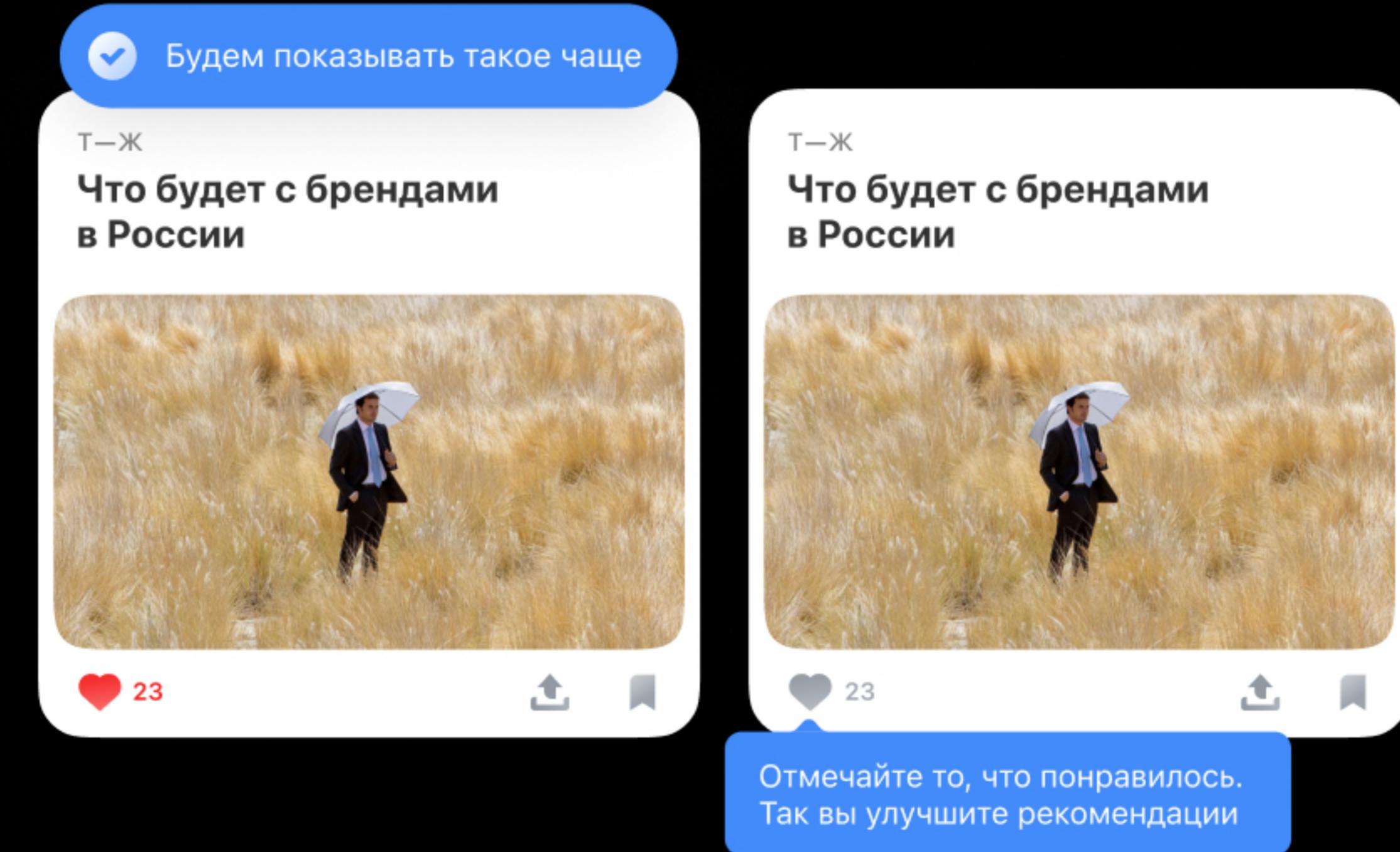


ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ

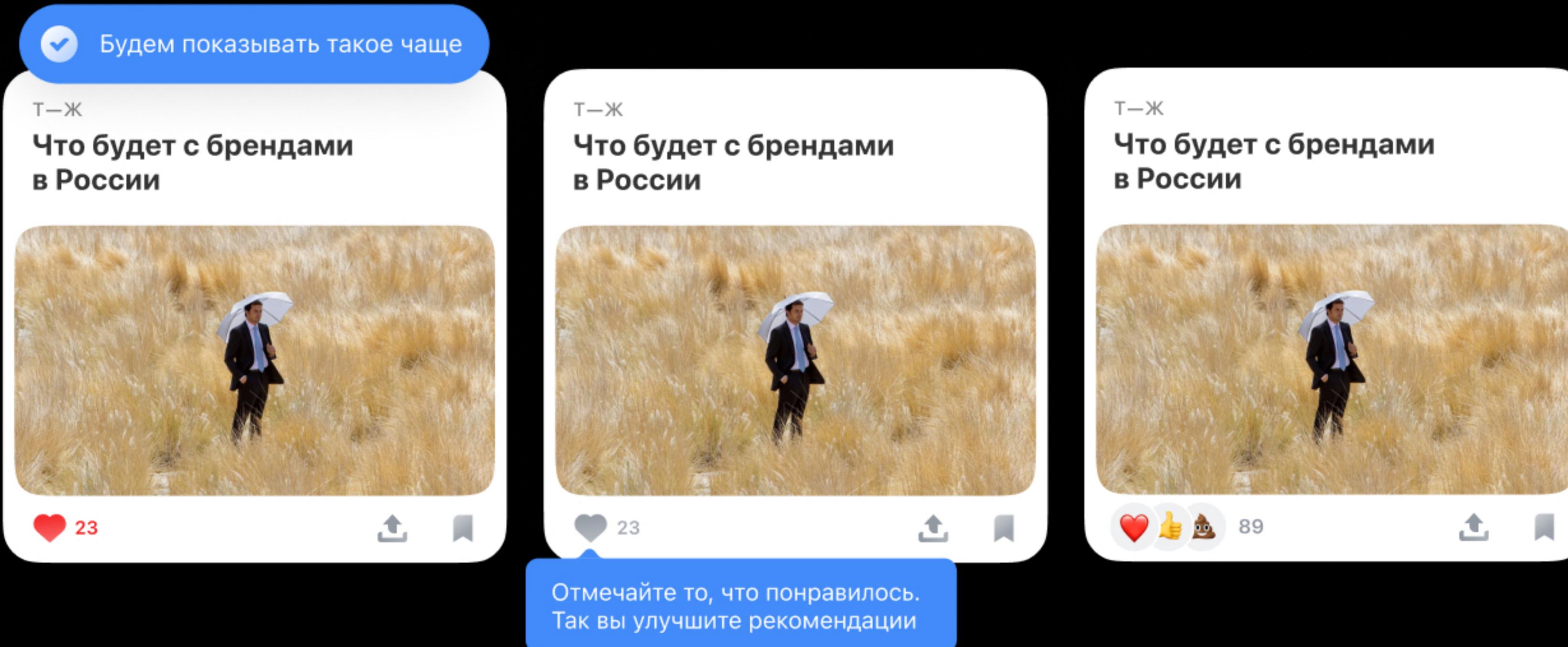
ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ

ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ



# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ

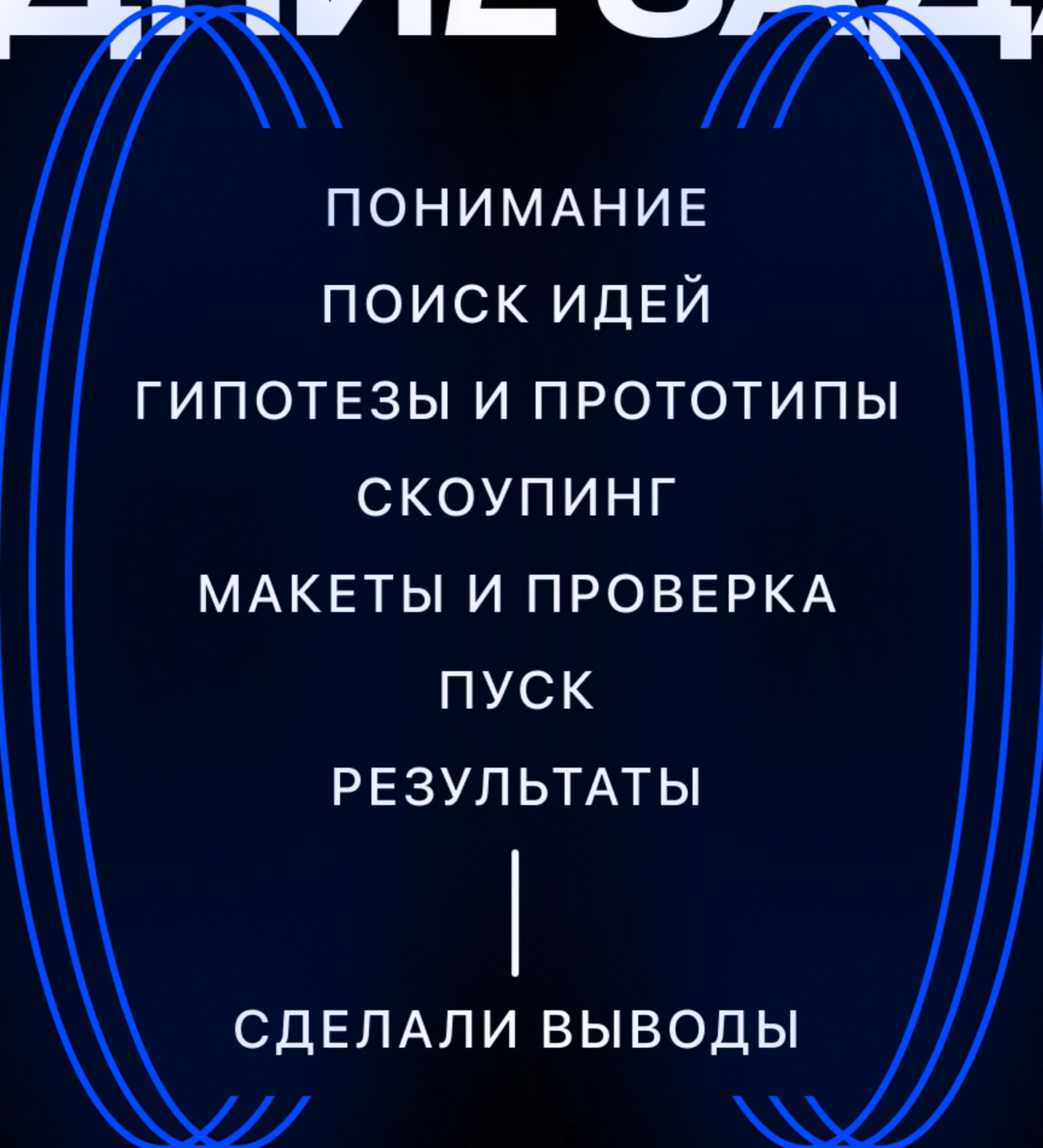
ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ



ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ

ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ



ПОНИМАНИЕ  
ПОИСК ИДЕЙ  
ГИПОТЕЗЫ И ПРОТОТИПЫ  
СКОУПИНГ  
МАКЕТЫ И ПРОВЕРКА  
ПУСК  
РЕЗУЛЬТАТЫ  
|  
СДЕЛАЛИ ВЫВОДЫ

ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ  
ИТЕРАЦИИ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ

TOO LONG

ПОНИМАНИЕ

ПОИСК ИДЕЙ

ПРОТОТИПЫ

СКРИПТЫ

ДЕМОНСТРАЦИИ

ПУСК

РЕЗУЛЬТАТЫ

|

СДЕЛАЛИ ВЫВОДЫ

# СРЕДНИЕ ЗАДАЧИ



**ПРИШЁЛ СО СВОИМИ  
МЕЛКИМИ ФИЧАМИ  
И ВЫПЕНДРИВАЕШЬСЯ**

**ПРИШЁЛ СО СВОИМИ  
МЕЛКИМИ ФИЧАМИ  
И ВЫПЕНДРИВАЕШЬСЯ  
А ЧТО ЕСЛИ ПРОЕКТ  
БОЛЬШОЙ?**

СРЕДНИЕ  
ЗАДАЧИ



БОЛЬШИЕ  
ПРОЕКТЫ

БОЛЬШИЕ  
ПРОЕКТЫ

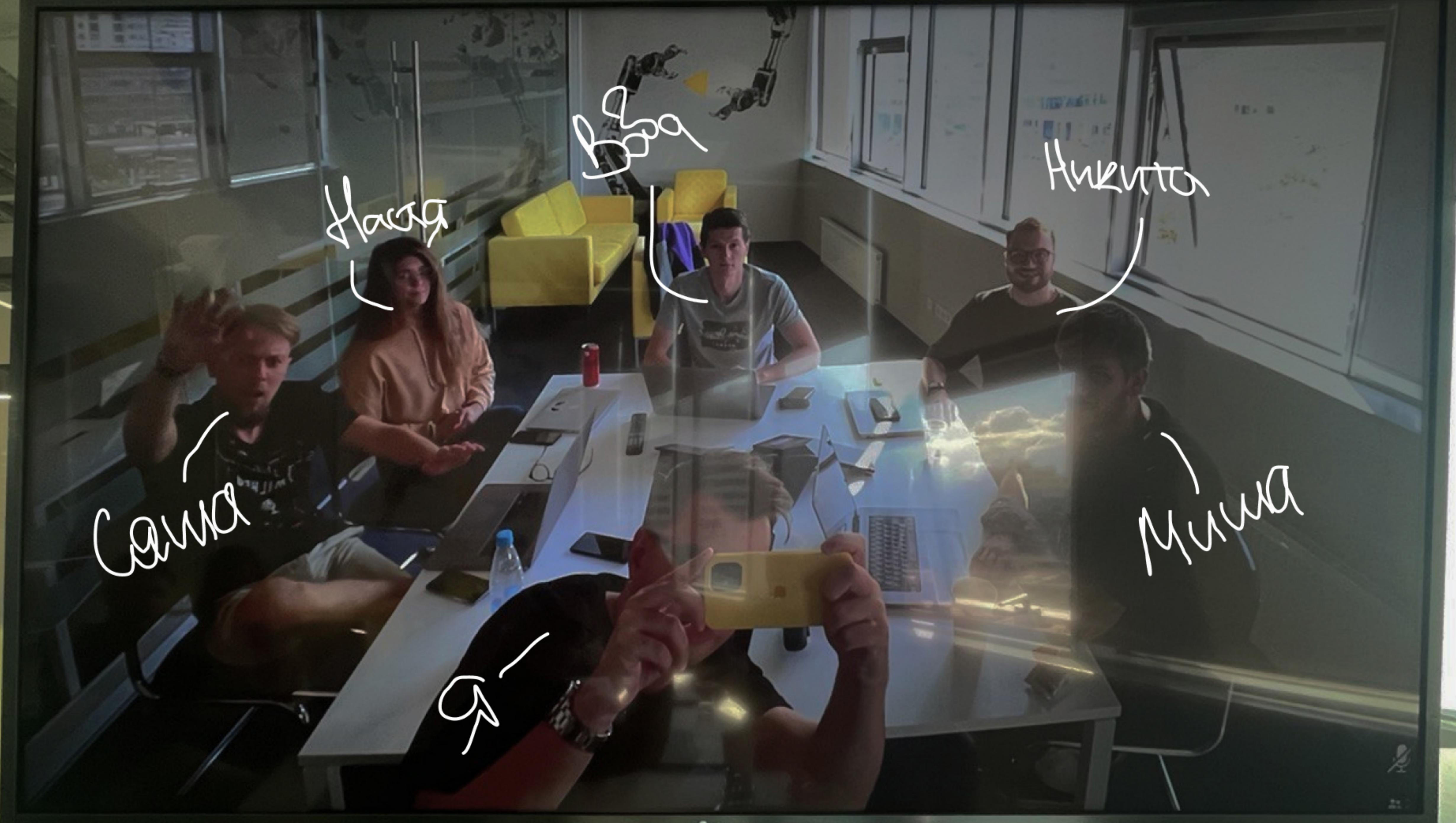
СРЕДНИЕ СРЕДНИЕ СРЕДНИЕ  
ЗАДАЧИ ЗАДАЧИ ЗАДАЧИ

БОЛЬШИЕ  
ПРОЕКТЫ

ВИЖН  
КОНЦЕПЦИЯ  
ИССЛЕДОВАНИЕ  
ПРИОРИТЕТЫ  
ВЕРСИИ

ВЕРСИЯ 1 ВЕРСИЯ 2 ВЕРСИЯ 3

100



# DESIGN

## design process

what type of the task?

1

2

3

large project

invite all  
stakeholders  
to the meeting

small fix  
just fix it

this is something  
way bigger, which  
consists of dozens,  
hundreds, thousands  
of user stories

can change  
birdview

kickoff

hi-lvl business goal, mission,  
audience, potential hypotheses,  
hi-lvl success criteria

birdview

system diagrams,  
user journey map,  
potential discovery plan

prioritizing and versions

user story map,  
technical complexity (t-shirt),  
business value (moscow)

discovery

interview,  
surveys,  
data,  
competitors,  
metric analysis,  
user feedback,  
technologies and other

coordinate with  
stakeholders



at the output we have the  
first version and dozens or  
hundreds of user stories. next,  
the process is described within  
the framework of one story!

user story

for instance, we may desire  
to attach the ability to add  
QR codes to user profile

story understanding

story business goal,  
mission,  
success criteria

coordinate  
with a team

research

analysis of the current solution, competitors,  
user feedback, feedback from other departments,  
interview, metric analysis, data and other

hypothesis and lo-fi

formulation,  
priorities,  
covering with lo-fi

scoping and hi-fi

finishing layouts, checklists,  
ux tests, final grooming,  
transfer to engineers, support

review of the result and launch!

Iterations, iterations and  
Iterations. If everything is  
bad, we return to point one,  
if it is good, too, but with  
new goals

results

comparing expectations with  
reality and make conclusions

# PROCESS

IVANZVIAHIN.BY

TINKOFF

TINKOFF

IVANZVIAHIN.BY

