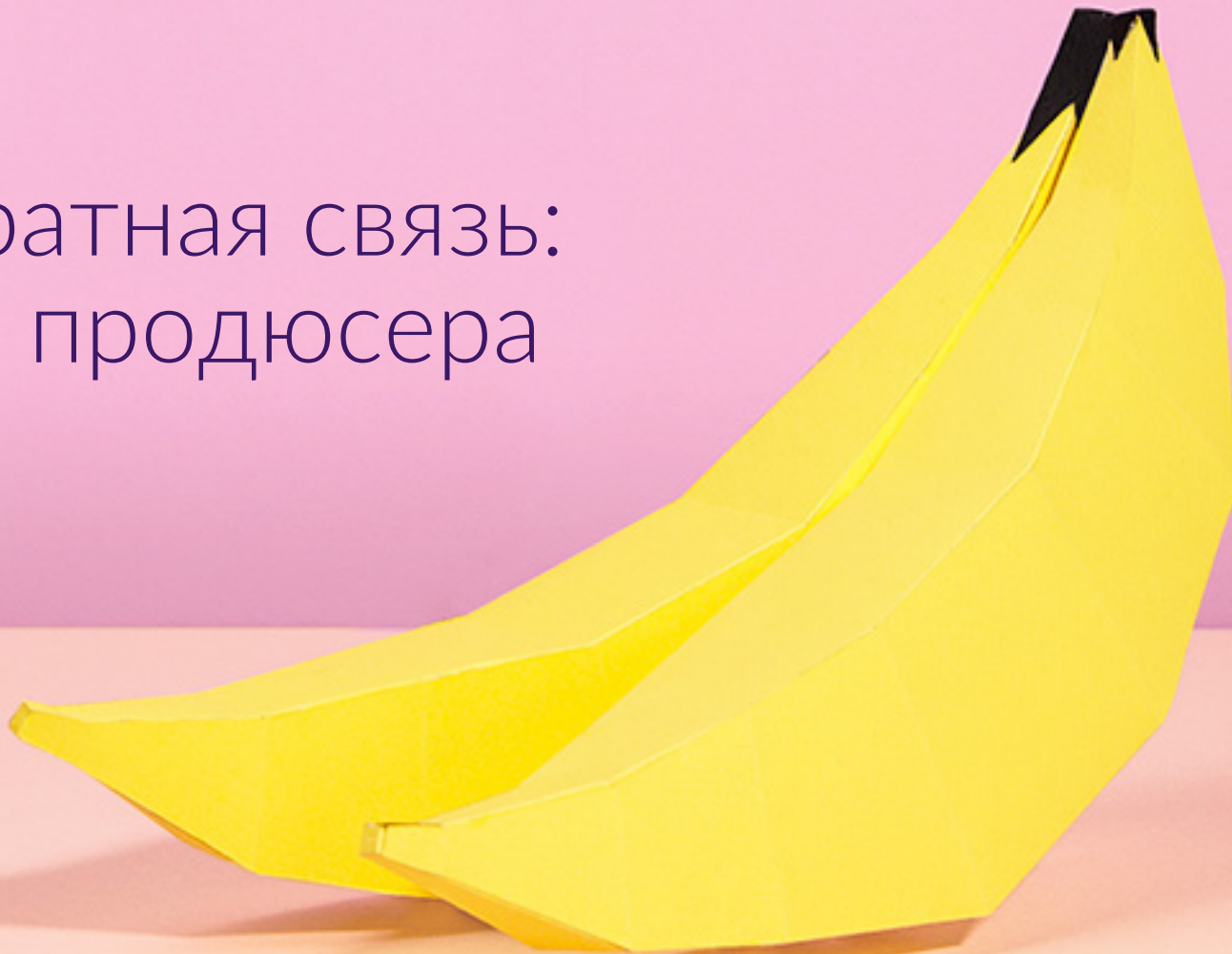


ТЗ и обратная связь: позиция продюсера



Александр Штаченко,
Ведущий менеджер по продукту, iLogos
ilogos.biz | progamedev.net



Кто ставит задачи дизайнеру?

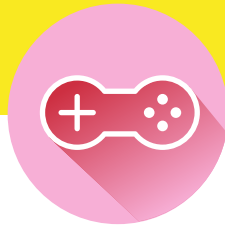


Продюсер

Кто ставит задачи дизайнеру?



Продюсер



Гейм-дизайнер

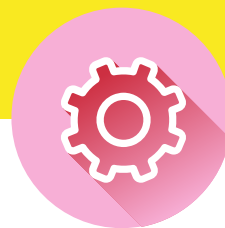
Кто ставит задачи дизайнеру?



Продюсер



Гейм-дизайнер



Программист

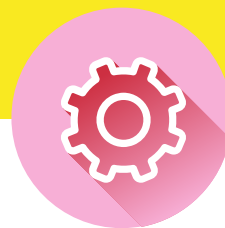
Кто ставит задачи дизайнеру?



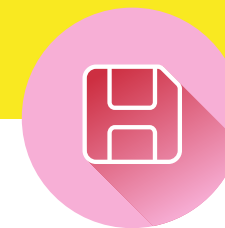
Продюсер



Гейм-дизайнер



Программист



QA

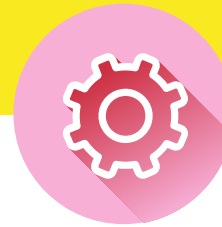
Кто ставит задачи дизайнеру?



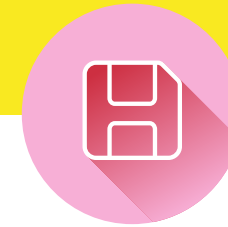
Продюсер



Гейм-дизайнер



Программист



QA



Тимлид

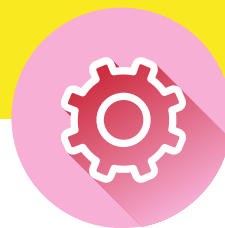
Кто ставит задачи дизайнеру?



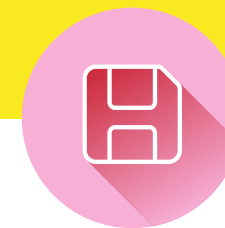
Продюсер



Гейм-дизайнер



Программист



QA



Тимлид



HR

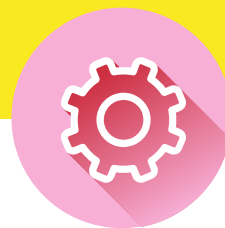
Кто ставит задачи дизайнеру?



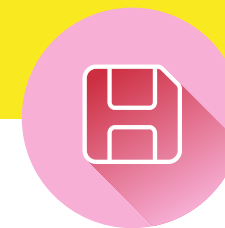
Продюсер



Гейм-дизайнер



Программист



QA



Тимлид



HR



Фриланс-заказчики

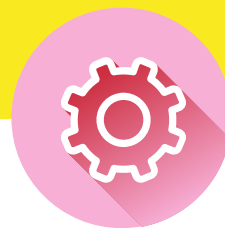
Кто ставит задачи дизайнеру?



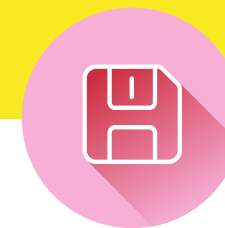
Продюсер



Гейм-дизайнер



Программист



QA



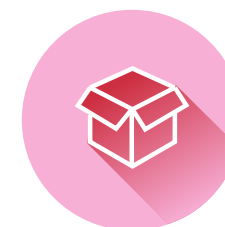
Тимлид



HR



Фриланс-заказчики

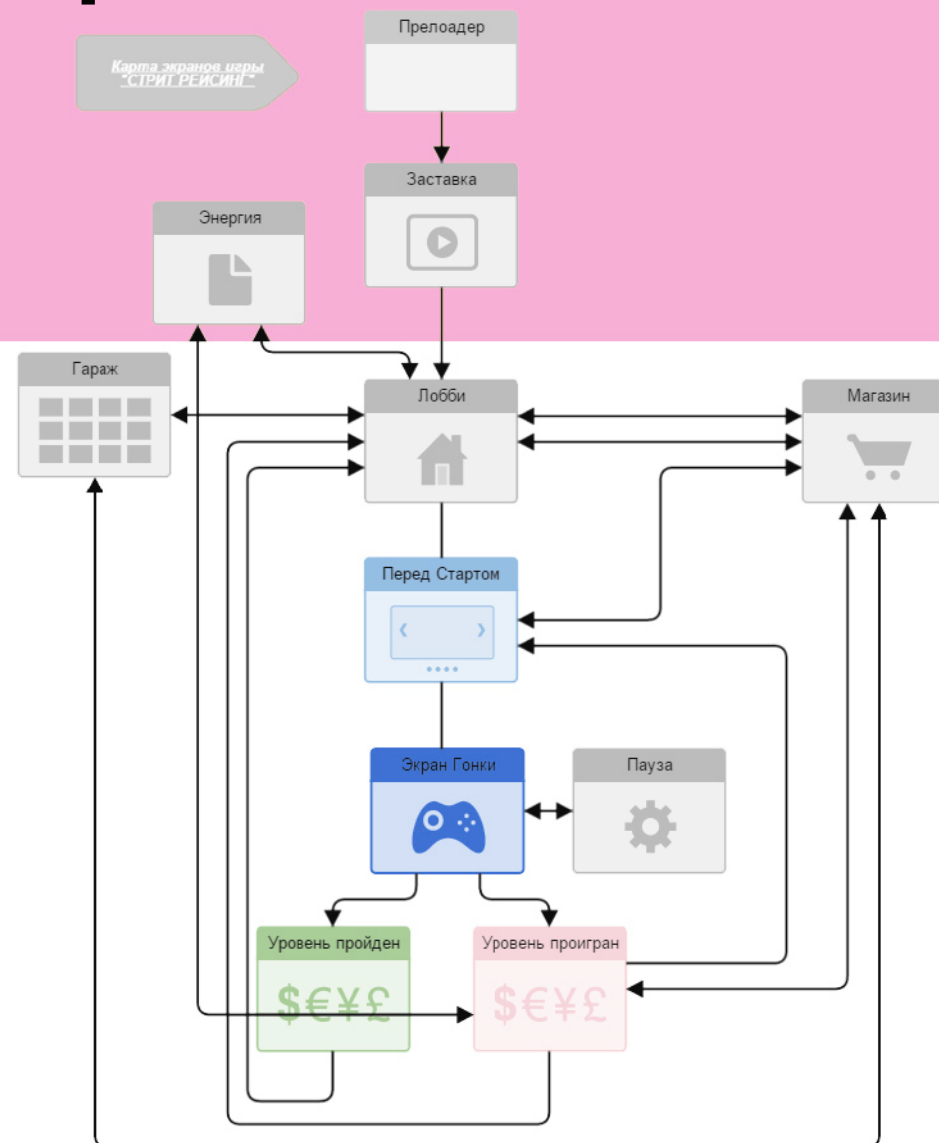


Собственные
задачи

Минимальный набор требований для ТЗ по UI/UX



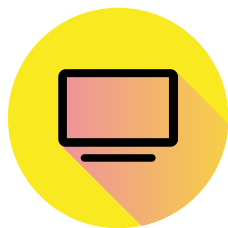
Карта экранов



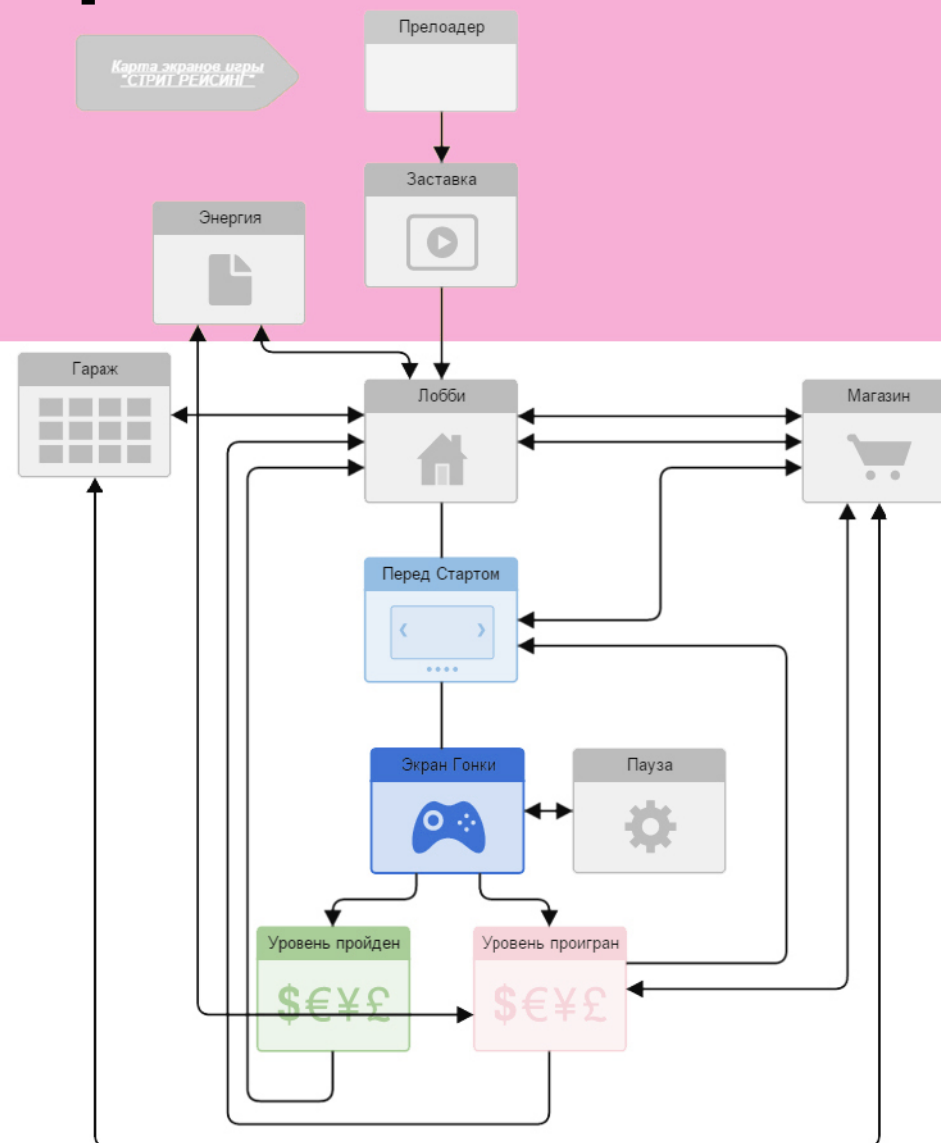
Минимальный набор требований для ТЗ по UI/UX



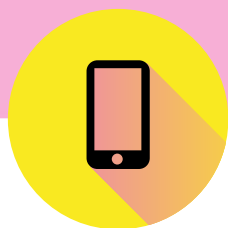
Карта экранов



Описание экрана



Минимальный набор требований для ТЗ по UI/UX

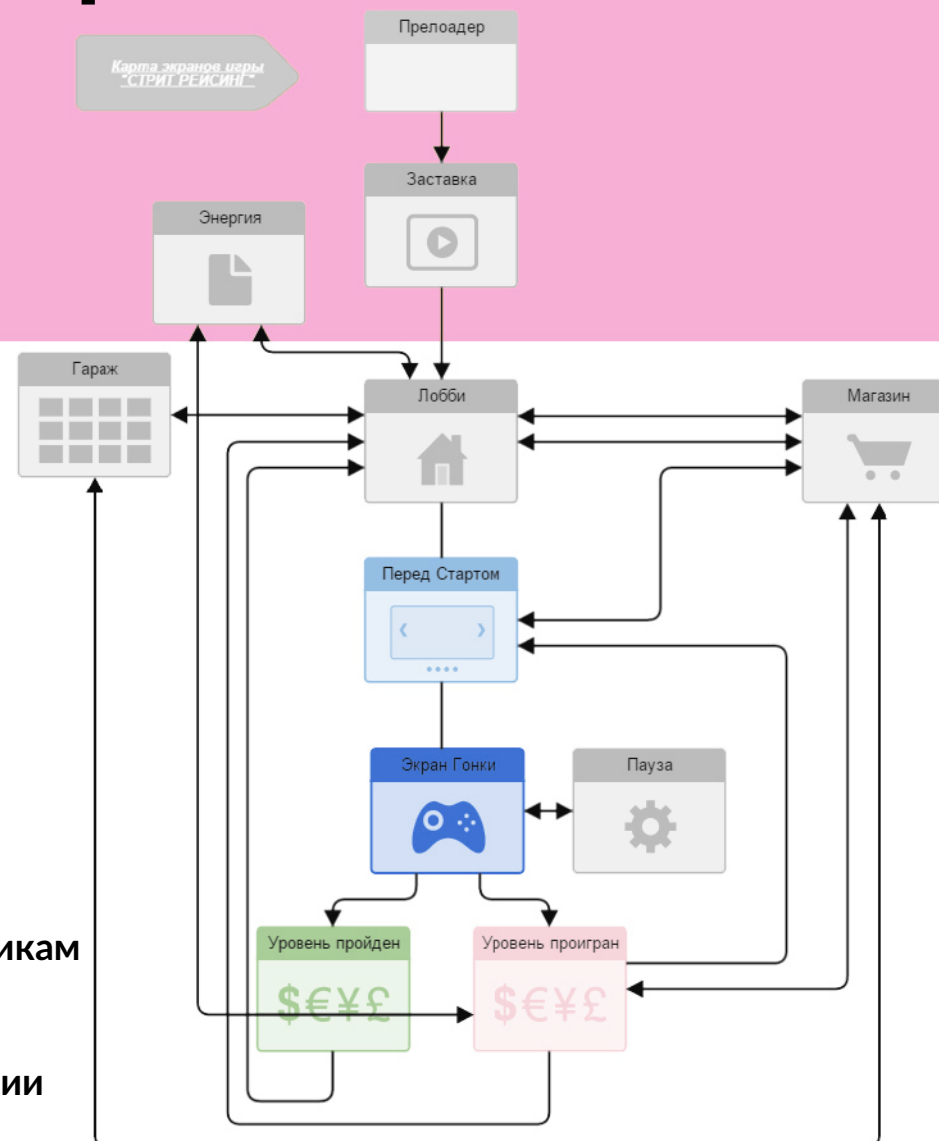


Карта экранов

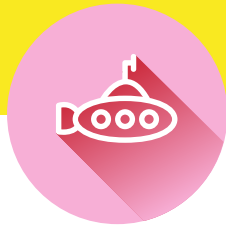


Описание экрана

- Назначение экрана
- Список элементов интерфейса
- Рекомендации по механикам элементов
- Пожелания по композиции

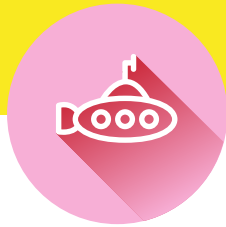


Также можно включить в описание:



Примеры
реализации

Также можно включить в описание:

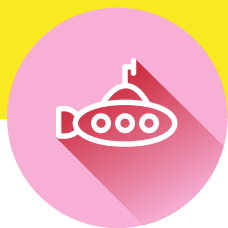


Примеры
реализации



Мокапы

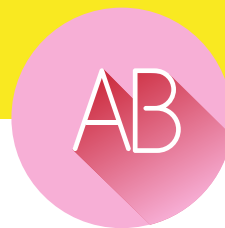
Также можно включить в описание:



Примеры
реализации

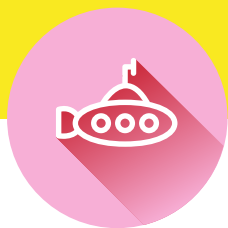


Мокапы



Тексты

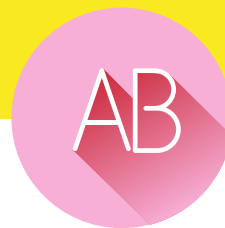
Также можно включить в описание:



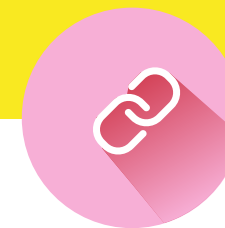
Примеры
реализации



Мокапы



Тексты



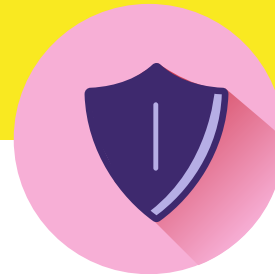
Ссылки на
примеры



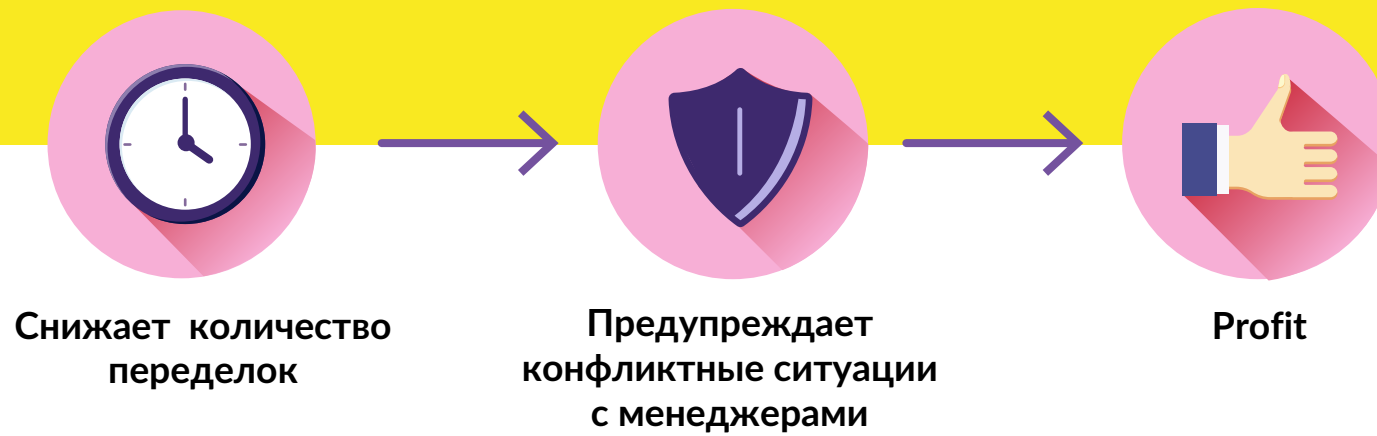
**Снижает количество
переделок**



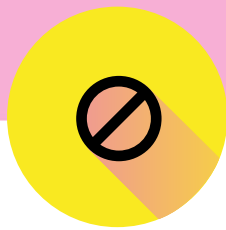
Снижает количество
переделок



Предупреждает
конфликтные ситуации
с менеджерами



Карта экранов

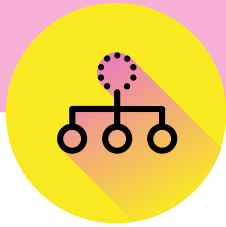


Недостатки

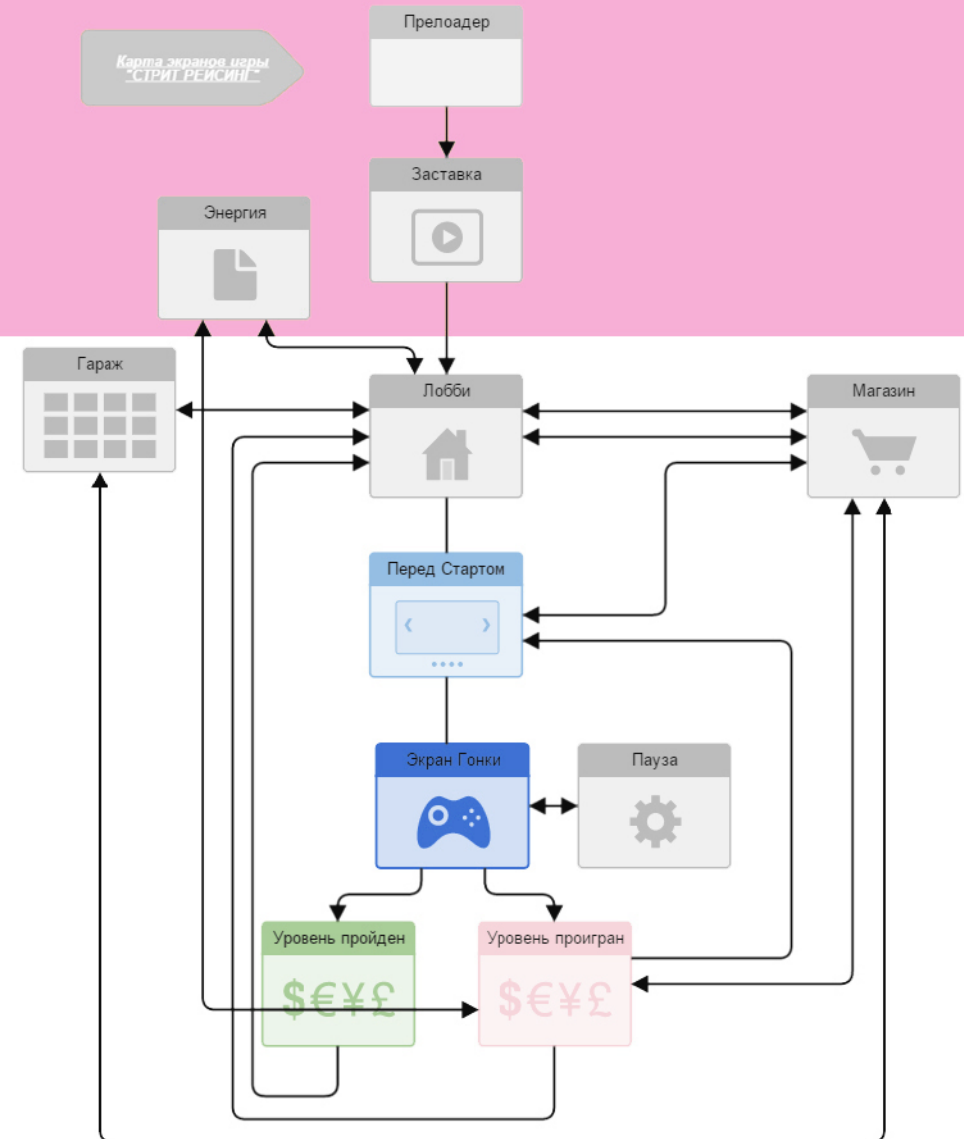
- Мелко и непонятно
- Нет схематических обозначений
- Экраны уже изначально включают примеры UI



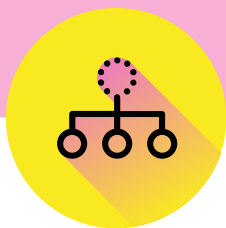
Хороший пример карты экранов



Возможность
отследить связи



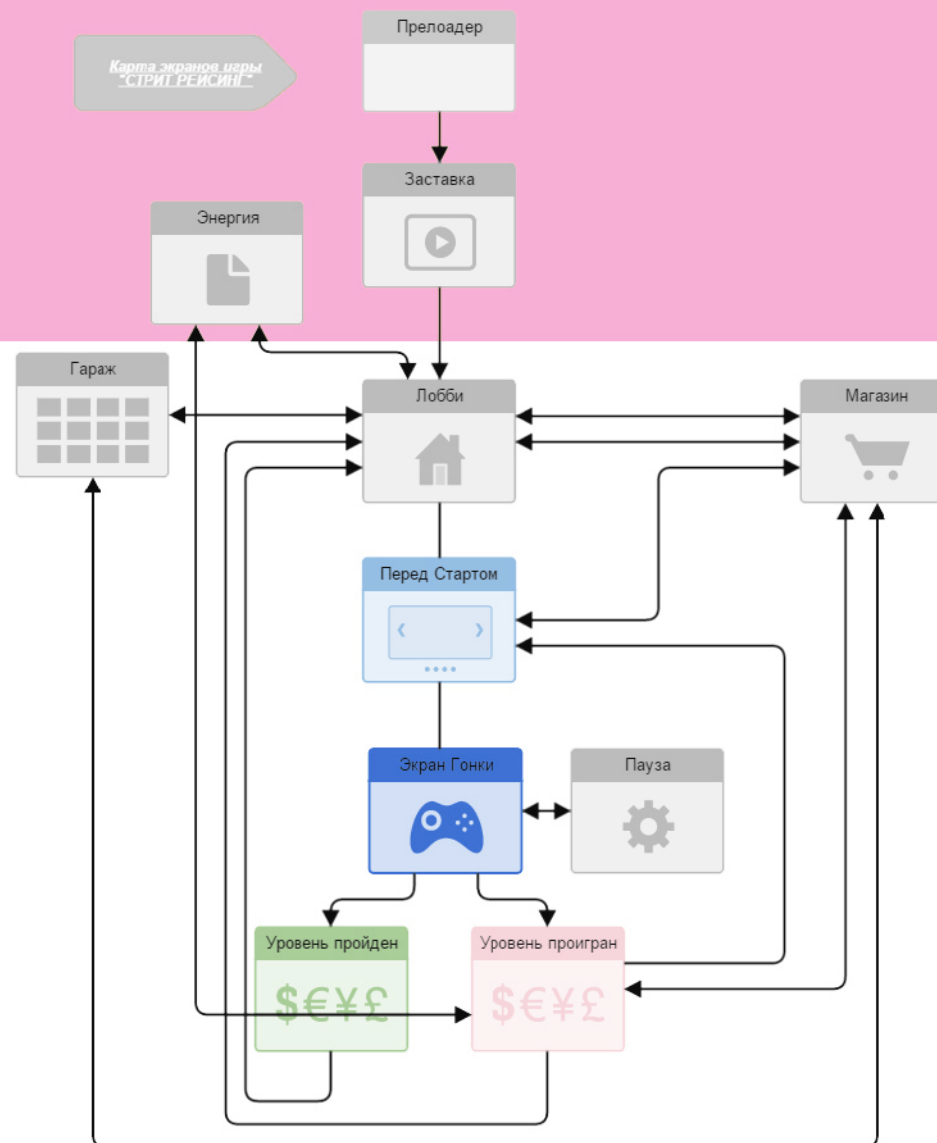
Хороший пример карты экранов



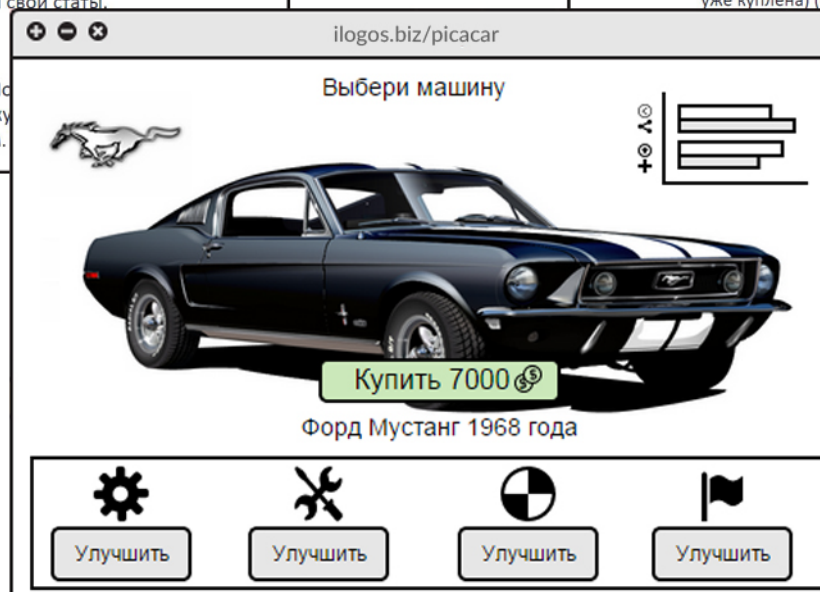
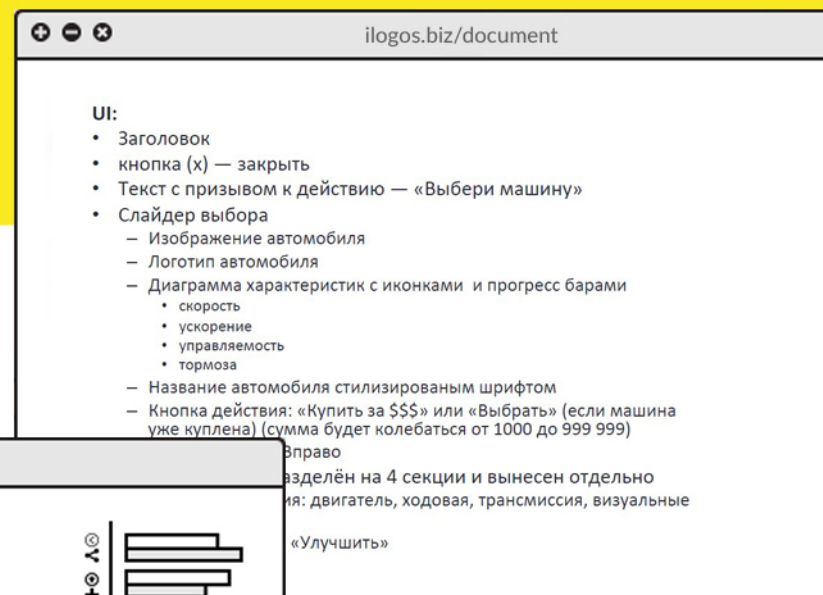
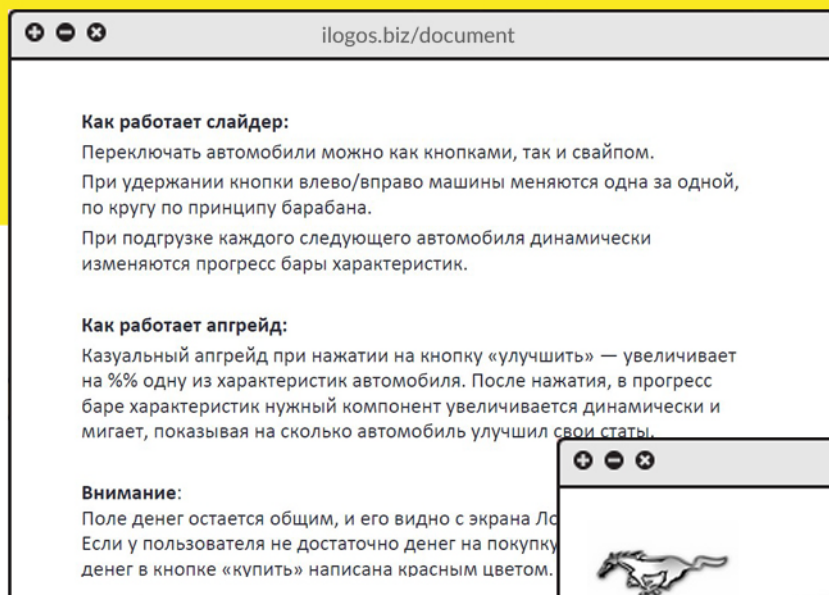
Возможность
отследить связи



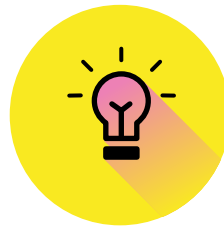
Формат



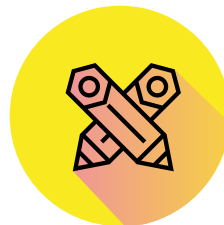
Пример описания ТЗ на UI



Обратная связь

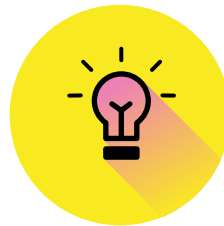


Менеджер

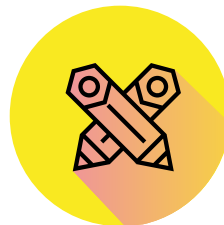


Дизайнер

Обратная связь



Менеджер



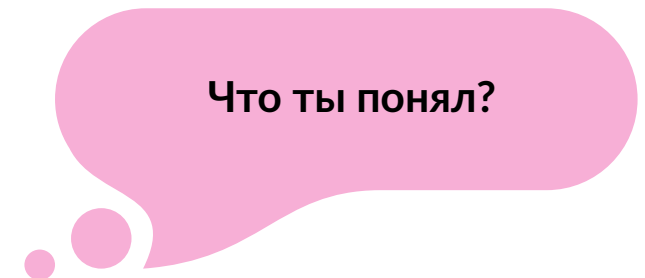
Дизайнер

Что ты понял?

Обратная связь



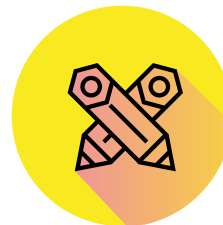
Менеджер



Что ты понял?

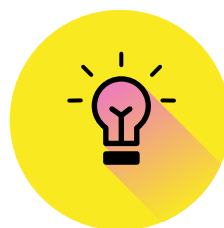


Правильно ли
я тебя понял?



Дизайнер

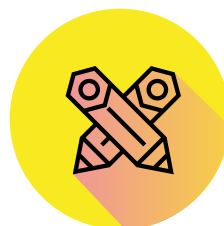
Обратная связь



Менеджер

Что ты понял?

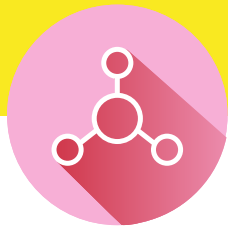
Правильно ли
я тебя понял?



Дизайнер

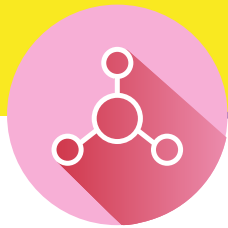
По каким критериям
принимаете задачу?

Выводы



**Оговаривайте
изначально стандарты
описания задачи**

Выводы

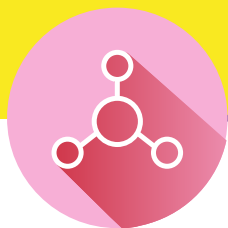


**Оговаривайте
изначально стандарты
описания задачи**



Понятное ТЗ

Выводы



Оговаривайте
изначально стандарты
описания задачи

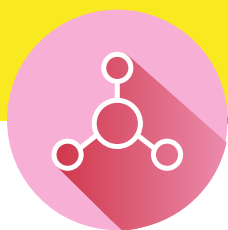


Понятное ТЗ

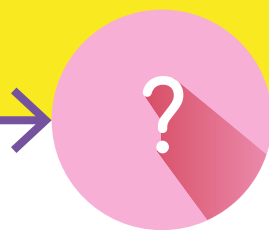


Карта экранов

Выводы



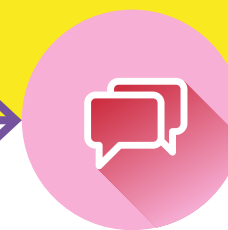
Оговаривайте
изначально стандарты
описания задачи



Понятное ТЗ



Карта экранов



Обратная связь
обязательна

Ссылки по теме:

moqups.com

сервис для мокапов

casoo.com

сервис для мокапов и построения структур

gliffy.com

интерфейсы, структуры, диаграммы

balsamiq.com

для создания прототипов UI/UX

Спасибо!
Обсудим?



Александр Штаченко
ilogos.biz | progamedev.net
ash@ilogos.biz

