***Тема:* Основные этапы дизайна**

***Первый этап – замеры***

*Для этого мы выезжаем на объект, фиксируем все необходимые нам габариты: дверных и оконных проемов, полностью помещения и, конечно же, коммуникации. Все это формируем в уже свой собственный обмерный план. Этот план является основой для дальнейшего проектирования.*

Составление технического задания, обсуждение наполнения каждой комнаты, пожеланий и предпочтений на основе подборки картинок по стилям, мебели и оборудованию

обмер и фотофиксация- Обмеры и фотофиксация помещений нашими специалистами

планировочное решение- Разработка нескольких вариантов планировочного решения объекта

3-D визуализация- Разработка концепции проекта, в формате 3D-визуализаций

рабочий проект- Рабочий проект: подробные чертежи со спецификациями, необходимые для реализации проекта

**Второй этап** – **М е н е д ж м е н т п р о е к т о в**

Услуга по управлению проектом, консультации поставщиков и подрядчиков, комплектация проекта. Услуга, помогающая сократить время на подбор чистовых материалов, предметов мебели, оборудования и декора, упорядочить расходы на ремонт, и обеспечить их своевременную поставку на объект.

поиск- Поиск поставщиков и подрядчиков

Формирование ТЗ, подбор карты материалов, согласование образцов отделки с Заказчиком

Смета- Формирование сметы по чистовым материалам, мебели и наполнению на основе спецификаций дизайн-проекта с указанием стоимости и сроков поставки

Утверждение сметы- Утверждение сметы с клиентом

График- Формирование графика оплаты чистовых материалов, мебели и наполнения на основе графика производства работ

Закупка- Организация процесса закупки: от проверки КП до доставки и монтажа утвержденных Заказчиком позиций

**Третий этап** – разработка планировок

На этом этапе мы предлагаем несколько вариантов планировочных решений в зависимости от возможностей объекта и от пожеланий. Как правило, идеальный вариант планировочного решения собирается из нескольких вариантов, и на основе этого идеального варианта мы продолжаем всю дальнейшую работу.

проверка соответствия- Регулярные выезды специалистов бюро на объект

прораб- Консультация строителей в процессе отделочных работ

корректировка- Контроль выполнения работ на соответствие рабочей документации по дизайн-проекту

корректировка- Внесение необходимых корректировок и уточнений в чертежи

Взаимодействие с подрядчиками из смежных областей

active-collab- Еженедельная отчетность в программе Active Collab

**Четвертый этап – референсы**

После того как мы с клиентом выбрали идеальный вариант планировки, мы выделяем внимание визуальному ряду и обсуждаем референсы. Референсы – это подбор визуальных картинок, которые где-то «зацепили» клиента. Можем обсудить картинок 20-30, и, уже интуитивно будет понятно, какие факторы ближе клиенту.

**Пятый этап – визуализации**

Далее мы разрабатываем концепцию всего дизайн-проекта. По-иному – это 3D-визуализации вашего пространства. С чистого листа создаем пространство, которое вы сможете увидеть еще до начала строительных работ. Уже на этом этапе будут понятно, какие материалы мы будем использовать в проекте, какие текстуры, какая мебель заложена у нас в проект

Как правило, 3d визуализации создаются уже на основе утвержденного планировочного решения с обсужденным заранее бюджетом и концепцией проекта.

**Шестой этап – комплектация**

После утверждения 3D-визуализации мы приступаем к этапу комплектации. Этот этап подразумевает собой подбор и просчет чистовых материалов и мебели. Формирования гранд-сметы вплоть до выставления счетов на оплату и формирования графика поставки и отгрузки материалов.

**Седьмой этап – разработка рабочей документации.**

Разработка рабочей документации на основе заранее утвержденных 3d визуализаций. Документация представляет собой комплект строительных чертежей, которые необходимы строителям на объекте. Они включают подробнейшую информацию о черновых и чистовых материалах, их габариты и размеры, высоты, толщины и так далее.

**Восьмой этап – авторский надзор**

После завершения разработки дизайн-проекта мы продолжаем сотрудничество с нашим клиентом в рамках авторского надзора.

Это – отдельная услуга, которая позволяет переложить с ваших плеч на наши все заботы, касающиеся отслеживания хода реализации проекта и учет времени и графика строителей. Авторский надзор подразумевает еженедельные выезды дизайнера на стройку, курирование графиков поставки и, в целом, срока реализации проекта и внесения необходимых корректировок в чертежи. Ценность авторского надзора в том, что идея, которая изначально была придумана, имеет право воплотиться на все 100 процентов.

**Девятый этап – декорирование.**

Завершающий этап работы над проектом – это декорирование. Мы подбираем декор создаем уже итоговую композицию, когда интерьер продуман до мелочей.

**Первый этап — Аналитика и процесс сбора информации о продукте.**

Аналитика- это своеобразное знакомство с вашим продуктом и процесс сбора информации о нем, погружение в доменную область для того чтобы понять продукт

глубже и выяснить какие фичи и технологии используются в подобных продуктах. Прежде чем вы соберетесь работать над чем-либо постарайтесь ответить себе на следующие вопросы:

1. Какие цели и задачи преследуют Ваш продукт и Ваш интерфейс? И подумайте над тем как их лучше достичь.

2. Кто Ваш пользователь? И обязательно задайтесь вопросом про аудиторию и контекст использования Вашего приложения, в каких обстоятельствах, с какой скоростью и в каком ритме жизни будет использоваться Ваше приложение. (Тут очень хорошо помогут интервью с существующими или потенциальными пользователями). Обратите внимание на конкурентную среду. Ведь, наверняка, кто-то сделал что-то уже подобное. Посмотрите отзывы в Google Play, App Store что пользователи говорят о подобных продуктах ( что им нравится/не нравится, чего хватает/не хватает) именно отсюда вы можете почерпнуть то, что будет нововведением в вашем продукте.

Когда вся информация собрана можно приступать к следующему этапу.

**Второй этап — Проектирование навигации, логики и структуры.**

Этот этап делится на несколько под этапов в зависимости от сложности того продукта над которым вы работаете. Создание карты функционала продукта в дизайне интерфейсов называется Mind map (Mind map- Картинка из интернета)

Чтобы правильно составить Mind map вам нужно выписать весь ваш будущий функционал и составить взаимосвязи между функционалом.

Зачем еще нужен Mind map? Это вещь позволит вам взглянуть на ваш продукт как бы сверху и не упустить никакую мелочь. Тогда вы увидите всю картинку целиком и можете приступить к следующему этапу.

**Скетчи и наброски.** Я стараюсь никогда не пропускать этап набросков своих идей и задумок. Обязательно используйте бумагу и карандаши чтобы наметить общую логику и структуру приложения для дальнейшей более глубокой проработки.

Не пренебрегайте этим методом. Почему он так хорош? Потому что Вы затрачиваете гораздо меньше времени на самые первичные итерации. Тот набросок который вы можете сделать на бумаге карандашом будет занимать примерно 3-4 минуты и даже может быть меньше и этот же набросок в каком-то же графическом редакторе займет у вас около получаса именно для этого и нужно делать эскиз на бумаге.

Это помогает экономить время и находить большее количество вариантов. Когда вы накидали всю свою навигацию целиком при помощи бумаги и карандаша то вы смело можете приступать к следующему этапу.

**Третий этап — Ваерфреймы (Wireframes).**

Что же такое Ваерфрейм? Это низко детализированный набросок дизайна который в основном основывается на навигационных паттернах. Вот здесь вы уже можете более подробно продумать каждый экран и как пользователь будет взаимодействовать с тем или иным элементом. На этом этапе вы еще можете не знать какая у вас будет композиция или сетка, но вы уже понимаете где находится та или иная кнопка или ссылка.

Естественно впоследствии дизайн этих экранов будет выглядеть совершенно по-другому, но на этапе ваерфрейминга ни важна не композиция, ни типографика. Мы просто расставляем основные функциональные элементы и продумываем навигацию, по которой пользователь будет двигаться по Вашему приложению. Если вы работаете над мобильным приложением то здесь уже можно учитывать платформу iOS или Android по тому как навигация у них совершенно разная. Затем из ваших ваерфреймов нужно создать карту экранов, это дает представление о структуре приложения. Это нужно затем же, зачем вы рисовали Mind map

**Четвертый этап — Прототипирование.**

Это построение интерактивной модели будущего приложения. Простыми словами это просто прототип который можно прокликать и он динамически будет менять контент на экране. Для чего это нужно? Это очень важный этап и возможность проверить Ваши гипотезы и идеи в интерактивной среде, и определить нет ли в Вашей идеи ошибки. Для чего я делаю такие прототипы? Для коридорного тестирования. Как только вы сделали прототип основного сценария, вы идете в поле (то есть на улицу или просто по офису) и тестируете свой прототип, опрашиваете людей, делая на основе полученных данных какие-то выводы, что получилось хорошо, а что нужно улучшить или вовсе убрать.

**Тестирование** подскажет вам какие идеи работают, а какие нет. Чем хорошо тестирование на ваерфреймах? Тем что именно сейчас Вы уже можете отследить ошибки в интерфейсе и то что пользователю может быть что-то не понятно или не очевидно. Конечно тут нужно делать скидку на то что тут вы тестируете не дизайн, но какие-то главные критичные ошибки лучше отловить уже прямо сейчас.

После того как вы протестировали и учли все пожелания пользователей, отработали их и возможно протестировали все заново. Когда вы уже можете сказать что все готово. Тогда уже можно приступить к любимой многими дизайнерами части.

**Пятый этап — Визуальный дизайн или по другому UI (User Interface).**

Что же такое визуальный дизайн и дизайн концепции? Это по сути воплощение вашей задумки в графике. Есть определенные базовые вещи которые необходимо учитывать до того как приступаете. Во-первых, не забудьте собрать к референсы и сделать из них мудборд (moodboard), мудборд — это такая себе доска настроения, то есть стиль которому вы будете следовать. Это то что поможет вам накопить опыт и поможет сделать действительно красивый проект.

Я советую пользоваться такими ресурсами как:

<https://www.behance.net/>

<https://dribbble.com/>

<https://www.pinterest.com/>

На первых двух сайтах Вы можете почерпнуть вдохновение и идеи, а последний это просто очень удобный для создания мудбордов. Хотя в последнее время в моей практике прослеживается тенденция собирать их в Figma.

Еще при создание концепции важно помнить, что если вы делаете приложение для какого-то бренда, то необходимо учитывать цвета, шрифты этого бренда чтобы приложение было актуальным и пользователи действительного узнавали его.

Также на этапе визуального дизайна важно учитывать специфику платформы. Не забывайте что в ios могут не работать те паттерны которые работают в android и наоборот.

**Тиражирование.** Отработайте визуальную концепцию на уровне главного экрана и основного сценария, так как название говорит само за себя, что он главный и все события происходят именно на нем и именно с него пользователь как правило стартует. И лишь потом вы начинаете применять всю дизайн концепцию под дополнительные экраны и дополнительные сценарии.

После того как Ваша дизайн концепция готова, то по хорошему нужно сделать еще один прототип и перейти к тестированию на пользователях более масштабно и более развернуто. Вы снова собираете отзывы, комментарии, смотрите как пользователи взаимодействуют с вашим прототипом и снова возвращаетесь и снова что-то переделываете. Если у вас возникают трудности с тестированием оффлайн, то можно воспользоваться платными онлайн платформами, такими как [www.usertesting.com](http://www.usertesting.com)

Представим, что мы протестировали наш прототип и у нас все хорошо. Тогда мы приступаем к следующей части.

**Шестой этап — Передача в разработку или Hand Off.**

Это очень важный этап, так как именно от успешного взаимодействия разработчика и дизайнера и то насколько они классно друг друга понимают будет зависеть то, как будет выглядеть ваш продукт и как он будет работать.

Необходимо помнить о фундаментальных вещах при передаче материала в разработку.

В первую очередь это конечно UI Kit. что такое UI Kit? Это карта всех ваших элементов интерфейса собранная в одном месте. вы выносите все кнопки, все ссылки, всевозможные интерактивные элементы: картинки, иконки. Разработчик должен знать где все это лежит.

Что здесь такого важного и для чего это делают? Когда дизайнер рисует какой-то визуальный ряд, то чаще всего он делает это в статике. Но нам, как дизайнерам интерфейсов нужно помнить и о динамике, и именно UI Kit позволяет нам продумать заранее как будет выглядеть та или иная кнопка, иконка или поле ввода в нажатом состоянии.

К примеру для кнопки вы должны учесть такие состояния как:

* **Normal** - В спокойном состоянии
* **Disabled** - Неактивное состояние
* **Hover** - Эффект при наведении
* **Focus** - Фокусное состояние - Когда кнопка выделена с помощью кнопки Tab, это важная часть Accessibility

Так же вам может понадобиться отразить и другие состояния элементов, в зависимости от задач интерфейса.

**Анимация.** Если вы ее делали, то Вам обязательно нужно написать спецификации к ней для разработчиков. Что представляет собой спецификация? Это документ где записан основной сценарий анимации и посекундно расписано действия того или иного элемента и как он должен выглядит в тот или иной момент времени анимации. В чем передавать саму анимацию Вам нужно договориться с самим разработчиком непосредственно. Если я рисую анимацию, я делаю это в principle и уже после, передаю разработчику вместе со спецификацией. Хотя Figma также делает очень большие шаги в этом направлении.

**Седьмой этап — Контроль качества или Design Review**

После того как дизайнер передал все материалы в разработку он не должен бросать продукт над которым работал. Через какое-то время когда разработчик реализовал в хотя бы один сценарий, дизайнер обязательно проверяет его и смотрит что там работает хорошо, а что не очень, то есть что пошло не так. И обсуждает с разработчиком реализацию именно первичной идеи.

После того как вы провели Design Review, и решили что все что реализовано разработчиком работает хорошо. Только лишь тогда можно сказать, что ваш продукт готов к релизу. И вот здесь мы уже можем разговаривать о развитии продукта. И этот этап работы над дизайном будет циклически повторяться. Но в общем и целом мы рассмотрели основной дизайн процесс который необходимо пройти каждому дизайнеру и то как его прохожу я.

**Этапы дизайн мышления: полный гайд**

Погрузитесь в пять ключевых этапов дизайн мышления и узнайте, как они помогают решать сложные проблемы.

Дизайн мышления — это процесс, который используют дизайнеры для решения сложных проблем, который включает в себя пять основных этапов: открытие, определение, разработка, идея, прототипирование и тестирование. 🤔 Многие новички интересуются вопросом: «Сколько этапов у процесса дизайн мышления?» и «Правильные ли мои этапы дизайн мышления?». Итак, давайте разберемся.

**Этап 1: Открытие**

На этом этапе дизайнеры наблюдают, интервьюируют и вовлекаются в определенную проблему или ситуацию. Это позволяет дизайнеру понять и проникнуться проблемой, которую необходимо решить. Помните, что чем больше вы знаете о проблеме, тем лучше вы сможете ее решить.

**Этап 2: Определение**

После сбора информации, дизайнеры определяют основную проблему, которую они пытаются решить. На этом этапе они формулируют вопросы, которые помогут им в дальнейшем процессе. Например: «Как мы можем улучшить опыт пользователя нашего веб-сайта?».

**Этап 3: Разработка**

Следующий этап — это разработка решений для определенной проблемы. Дизайнеры начинают задавать себе вопросы, такие как: «Что если мы сделаем это?» или «Что если мы применим этот подход?». Этим вопросам следует серия идей, которые могут быть протестированы.

**Этап 4: Идея**

На этом этапе дизайнеры создают прототипы своих идей. Это может быть как что-то физическое, так и цифровое. Главное, чтобы прототип был достаточно детализированным, чтобы его можно было тестировать.

**Этап 5: Прототипирование и тестирование**

Последний этап — это прототипирование и тестирование. Дизайнеры тестируют свои прототипы, чтобы увидеть, работают ли они в реальном мире. Это важный этап, поскольку он позволяет дизайнерам увидеть, что работает, а что нет, и внести необходимые коррективы.

Больше информации о дизайн мышлении можно найти в статье «[Дизайн мышление: что это и зачем нужно?](https://sky.pro/media/dizajn-myshlenie-chto-eto-i-zachem-nuzhno/)«. Если вы стремитесь стать дизайнером, рекомендуется пройти курс по «Дизайн» в онлайн-университете Skypro, [подробнее о курсе здесь](https://sky.pro/?utm_source=skypro_blog&utm_medium=free&utm_campaign=etapy-dizajn-myshleniya-polnyj-gajd).

Дизайн мышления — это мощный инструмент, который может помочь вам в решении проблем и создании инновационных решений. Это процесс, который требует творческого подхода и открытого мышления. Надеюсь, что этот «полный гайд» помог вам понять основные этапы дизайн мышления.

Структурные особенности в организации дизайна