

Содержание

Вступление	11
------------------	----

Часть 1 Моя история

1. Начало	15
2. Первая работа	17
3. Дизайн, книги и столкновение с реальностью.....	19
4. Когда тебе говорят «нет», нужно слышать «да».....	21
5. Нью-Йорк.....	22
6. Менторы и саморазвитие	24
7. Повышение дохода и фриланс.....	25
8. Падение и новое начало	26
9. Любое падение — это новый шанс	27
10. Признание	29

Часть 2 Карьера дизайнера

1. Уверенность	33
1.1. «Мир меняют люди не умнее нас»	35
1.2. Всему свое время	37
2. Инструмент бизнеса.....	37
3. Цели и задачи.....	41
4. Сила процесса	45
5. Исследование.....	48
6. Сценарное мышление	52
6.1. Customer Journey Map	53

ДИЗАЙНЕР ИНТЕРФЕЙСОВ

7. Работающий фреймворк	56
7.1. Создание фреймворка	57
8. Поиск визуального стиля	59
8.1. Определение посыла	61
8.2. Поиск стиля	62
8.3. Поиск суперидей	63
8.4. Определение стиля	64
9. Основные элементы интерфейса	65
9.1. Навигация	65
9.2. Кнопка	67
9.3. Поле для ввода	68
9.4. Форма	69
9.5. Таблица	70
9.6. Модальное окно	71
9.7. Ссылка	72
10. Пошаговый процесс создания сайта	73
10.1. Дизайн-процесс	73
11. Арт-директор	81
11.1. Знание гайдлайнов, дизайн-систем и интерфейсных паттернов	82
11.2. Понимание бизнеса	83
11.3. Понимание разработки	83
11.4. Коммуникабельность	85
12. Продуктовый дизайнер	86
12.1. Понимание пользователей	87
12.2. Уступки	87
12.3. Понимание данных	88
12.4. «База знаний»	89
12.5. Разработчик — идеальный инструмент дизайнера	90
12.6. Видение будущего и принятие решений	90

СОДЕРЖАНИЕ

13. Дизайнер в стартапе	91
13.1. Ускорение запуска.....	93
13.2. Смежные сферы.....	94
13.3. Контроль видения.....	95
13.4. Обратная связь	96
14. Как получить первые заказы в дизайне.....	97
14.1. Копирование.....	97
14.2. Первые предложения	98
14.3. Качество работы.....	99
14.4. Презентация	100
14.5. С чего начать	101
15. Поиск работы.....	103
15.1. Пассивные методы.....	103
15.2. Активные методы.....	104
16. Компания, фриланс или удаленка.....	107
16.1. Компания	107
16.2. Фриланс.....	108
16.3. Удаленка.....	109
16.4. Выбор стратегии.....	110
17. Как повысить свой авторитет в компании	111
17.1. Покажите, что работаете на благо компании, а не на портфолио	112
17.2. Ищите проблемы, предлагайте решения и берите на себя ответственность за их реализацию	113
17.3. Налаживайте отношения с коллегами.....	114
18. Как зарабатывать больше	116
18.1. Увеличение дохода	116
18.2. Рекомендации.....	118
18.3. Стратегия выбора проекта	119
18.4. И еще кое-что...	119

ДИЗАЙНЕР ИНТЕРФЕЙСОВ

19. Презентация.....	120
20. Портфолио	124
20.1. Инструменты создания портфолио	125
20.2. Советы по созданию личного сайта-портфолио.....	126
20.3. Главное.....	128
21. Правильная критика	128
21.1. Как найти профи и написать так, чтобы ответили	131
22. Достижение результатов	133
22.1. Освободите голову.....	134
22.2. Работа спринтами	136
22.3. Работа с разными проектами.....	137
22.4. Кофеин	137
22.5. Фокус и соцсети.....	138
22.6. Когда нужно остановиться.....	139
22.7. Главное — это прогресс	139
23. Нетворкинг.....	140
23.1. Цель	141
23.2. Домашняя работа.....	141
23.3. Поведение на конференции	143
23.4. Внешний вид.....	143
23.5. Онлайн-нетворкинг	144
24. Правильный отдых	146
24.1. Поиск идей.....	147
24.2. Вдохновение	148
24.3. Здоровье	148
24.4. Сознание	149
24.5. Путешествия	149

СОДЕРЖАНИЕ

25. Рабочая переписка	150
25.1. Сформулируйте вопрос	151
25.2. Проверьте выбранный тон	151
25.3. Проверьте, не агрессивен ли тон.....	151
25.4. Пишите одно сообщение	152
25.5. Редактируйте, если ошиблись	152
25.6. Делите длинные сообщения на абзацы	152
25.7. Проверьте написание имени.....	153
25.8. Не пишите профильные вопросы в общий чат	153
25.9. Не пишите того, чего не скажете лично	153
25.10. Сомневаетесь? Не отправляйте	153
25.11. Уважение.....	154
26. Перегрузка карьеры.....	154
26.1. Дилемма дизайнера	155
26.2. Как выбраться из тупика.....	155
26.3. Принципы перегрузки	157
26.4. Цель проекта.....	158
26.5. Процесс.....	158
26.6. Презентация	158
26.7. И еще кое-что...	159
27. Построение личного бренда.....	159
27.1. Как создается личный бренд	160
27.2. Зачем нужен личный бренд	161
27.3. Как развить личный бренд	163
27.4. Как создавать контент	164
27.5. На каких площадках публиковаться.....	165
27.6. Как распространять контент.....	166
27.7. Как оформить профиль	166

ДИЗАЙНЕР ИНТЕРФЕЙСОВ

27.8. Творческий кризис?	167
27.9. План развития личного бренда	167
27.10. Отсутствие результатов	169
28. Как сохранить интерес к своему делу	170
28.1. Методы	171
28.2. Рутинa — часть любой работы	174
29. Как принимать решения в карьере.....	175
30. Ключ ко всему.....	178

Часть 3

Принципы и паттерны

1. Сначала люди.....	181
2. Начните просто.....	182
3. Изменения.....	183
4. Контекст	184
5. Пользователь	185
6. Расширение возможностей	186
7. Незаметность	186
8. Целевое действие.....	187
9. Иерархия	188
10. Распознавание	189
11. Негативный сценарий.....	189
12. Обратная связь	190
13. Группировка.....	191
14. Ограничения	191
15. Обучение	192
16. Единообразие.....	192
17. Персонализация	193
18. Онбординг	194
19. Обратимость	195

СОДЕРЖАНИЕ

20. Анимация	196
21. Адаптив.....	197
22. Уведомления	199
23. Итеративность	200
24. Выводы	200
25. Акцент.....	201
26. Цвет.....	202
27. Долговечность	202
28. Автоматизация	203
29. Голос	205
29.1. Плюсы	207
29.2. Минусы.....	208
29.3. Принципы	208
29.4. Что дальше.....	209
Заключение	211
Приложение. Что почитать	213
1. Книги для дизайнеров	213
2. Книги, которые на меня повлияли.....	216

ЧАСТЬ 1

МОЯ ИСТОРИЯ

1. НАЧАЛО

В восемнадцать лет я впервые поднялся на сцену презентовать проект — социальную сеть, привязанную к геолокации пользователя, которую мы разработали в рамках 24-часового хакатона. Хотя мы ничего не выиграли, мой первый практический опыт применения дизайна прошел не зря.

Победители хакатона нашли меня через LinkedIn и пригласили в команду, несмотря на то что дизайнером в то время я был никаким. Мы собрались в «Кружке» на «Курской» и обсуждали проекты, реализовав которые можно будет заработать хорошие деньги. Но тогда я был слишком юн, чтобы всерьез участвовать в разговоре, а поэтому просто слушал.

* * *

Прежде чем продолжить рассказ, сделаем небольшой шаг назад, чтобы вы лучше понимали предысторию.

В семнадцать лет я приехал в Москву из небольшой деревни на окраине Московской области. Переезд только казался простым — мой первый год в столице стоил больших психологических усилий. Не стану скрывать, мысли о том, чтобы вернуться назад, посещали меня регулярно, но внутри я понимал: если хочешь чего-то добиться в жизни — назад дороги нет.

Я хорошо помню то время: осень, первые дождливые месяцы учебного года. Ты просыпаешься в сером общежитии и, чтобы настроиться на новый день, через силу улыбаешься самому себе в зеркале, стоящем в углу небольшого общего предбанника, соединяющего проходную, кухню и душ. Привычка улыбаться, вставая с постели, осталась со мной и по сей день.

Учился я прилежно, но особых талантов у меня не было. Единственное, что у меня получалось хорошо, — это

программирование. Я стал лучшим в группе, хотя по многим другим предметам сильно отставал. Получив за первую курсовую работу по программированию «удовлетворительно», через две недели я сдал экзамен на отлично.

Но успехи в профильном предмете не вселяли уверенности, что полученных знаний достаточно для построения успешной карьеры: язык программирования, который мы изучали, устарел, да и темп обучения оказался слишком медленным. Поэтому после первого курса я всё лето посвятил самообразованию в сфере веб-разработки.

Изучив азы HTML/CSS, я понял, что нужна практика. Но где найти удачные примеры дизайна сайтов, на которых можно было бы отточить навыки? Выход нашелся сам собой: я начал рисовать простейшие сайты в Photoshop, а после пытался их сверстать один в один. Подобные задачи впервые познакомили меня с чем-то похожим на дизайн (об UX/UI¹ я тогда ничего не знал).

* * *

Уже не помню почему, но на упомянутый хакатон я решил зарегистрироваться как дизайнер. Портфолио у меня не было, но команда талантливых ребят пригласила к себе, и этот опыт был незабываем: сутки без сна, обратный отсчет, много кофе и непрерывная работа. Ближе к финалу, когда мои задачи уже закончились, ко мне подошел капитан команды и спросил: «Илюх, выступишь с проектом?» Поначалу я попытался отказаться, внутренне, однако, понимая, что такую возможность терять нельзя, а потому после нескольких неубедительных отговорок — согласился. С тех пор так и живу с внутренней потребностью перебарывать себя и выходить из зоны комфорта.

¹ От *англ.* User eXperience, User Interface. — *Здесь и далее примеч. авт., если не указано иное.*

2. ПЕРВАЯ РАБОТА

К первым успехам в дизайне я не относился серьезно, поэтому решил начать профессиональную карьеру с позиции верстальщика. Еще на первом курсе я создал резюме на сайтах HeadHunter, LinkedIn и Superjob и в конце 2013 года пришел на свое первое в жизни собеседование в стартап Connect2me. Показывать мне было нечего, кроме футболки со Стивом Джобсом, которая тогда была на мне. Уж не знаю, благодаря чему — амбициям или футболке — в мой потенциал поверили и взяли на испытательный срок с окладом 10 тысяч рублей в месяц (2,5 дня в неделю). Я был рад, так как мои усилия не пропали зря, но эта история могла закончиться уже через неделю, так как спустя несколько дней коллеги недвусмысленно дали понять, что мой уровень еще слишком низок для подобной работы. Я всё понимал, хотя видеть, как после вопроса директора «ну, как он?» многие задумчиво качали головами, было неприятно. Мне дали возможность получше изучить фронтенд² во время январских праздников, вернуться и попробовать силы вновь. Я так и сделал, но большого прогресса не наблюдалось, и стало ясно, к чему всё идет.

Я переживал не сильно, так как понимал, что моя карьера только начинается и всё еще впереди, — поэтому просто старался делать свою работу как умел, не обращая внимания на то, что думают другие. И, как показала практика, этого было достаточно. Через неделю все фронтенд-разработчики собрались, чтобы дать обратную связь и решить, что со мной делать. К моему удивлению (и удивлению директора), коллеги отметили значительный прогресс за последние несколько дней и решили оставить меня в компании.

² Фронтенд (*англ.* front-end) — клиентская сторона пользовательского интерфейса, в отличие от бэкенда (*англ.* back-end), его серверной части.

Через несколько месяцев у проекта начались финансовые трудности, атмосфера заметно ухудшилась, и я решил уйти. Довольно быстро мне удалось найти новую парт-тайм работу, но уже за 20 тысяч рублей в хорошем бизнес-центре, где на этаж выше работал тогда еще неизвестный Юрий Дудь, с которым мы периодически встречались в лифте. На новом месте я быстро развивался и, помимо верстки, начал работать с JavaScript. Удивительным образом мне удавалось решать любые задачи, даже такие, с какими до сих пор не приходилось сталкиваться, а это случалось постоянно. Я непрерывно прокручивал в голове возможные решения, пролистывал сайт вопросов и ответов Stack Overflow и спустя какое-то время находил решение. Оно могло быть не столь красивым, но всегда работало, что удивляло не только меня, но и технического руководителя.

Первые 20 тысяч рублей показались мне богатством. В работе был виден прогресс, но я всё равно всё чаще задумывался о дизайне.

* * *

На старте карьеры мне сильно помогли конференции, которые я регулярно посещал на первом и втором курсах. Общение с профессионалами и сама атмосфера очень важны для начинающего специалиста, поэтому я посоветовал бы всем молодым почаще выбираться из дома. На одной конференции со мной познакомился человек, с которым мы немного поговорили. Он сказал, что на днях в офисе Mail.ru Group будет проходить мероприятие «UX-Среда». Мне понравилась идея посетить новый офис, и на следующий день я впервые узнал о дизайне.

Первым человеком из новой отрасли для меня стал Юрий Ветров³, и с тех пор он оказывает мне неоценимую

³ Юрий Ветров — директор по дизайну в Mail.Ru Group.

поддержку не только своим примером, но и толковыми советами.

С весны 2014 года я начал понемногу практиковаться в дизайне, копируя работы других, а после посещения конференции Dribbble Meetup твердо решил сменить профессию.

3. ДИЗАЙН, КНИГИ И СТОЛКНОВЕНИЕ С РЕАЛЬНОСТЬЮ

Помимо резюме дизайнера, я также разместил резюме руководителя проектов и в октябре 2014-го на него откликнулась компания Trood, которая занималась созданием систем управления бизнесом. Конечно, в то время мне было сложно представить, в чем заключается работа менеджера, хотя на первой работе я уже сталкивался с методами управления проектами Scrum/Agile и прочими популярными иностранными терминами.

Помимо управления продуктом, одной моих задач стал дизайн сервисных страниц, и это у меня получалось гораздо лучше. В конце концов я практически полностью перешел из руководителей в дизайнеры. Но в девятнадцать лет мне еще не хватало навыков проектирования систем подобного рода, поэтому где-то через полгода мы с компанией решили расстаться.

Несмотря на то, что реальных проектов для портфолио у меня не было, я начал публиковать фейковые работы на сайте Behance, и, к моему удивлению, ко мне несколько раз приходили интересные заказы. Самым большим проектом стала система автоматизации швейцарских клиник, которая включала в себя приложения для множества платформ. Тогда я получил свой самый большой на тот момент доход — 50 тысяч рублей за месяц работы по вечерам — и поехал отдыхать в Испанию.

Кроме того заказа, другие проекты появлялись довольно редко, и тогда я засел за книги и начал много читать. Всё началось с книги «Номер 1»⁴, подаренной моей первой девушкой. Именно Игорь Манн подтолкнул меня к саморазвитию. Я читал от двух до четырех книг в неделю и, набравшись теории, решил завести блог. Возможно, кто-то его даже помнит — мой блог о саморазвитии на сайте iskros.com. Я много читал и вкладывал в книги по 2000–4000 рублей в месяц. Сосед по общежитию крутил пальцем у виска (когда отворачивался от монитора), а я с удовольствием принимался за чтение.

Тогда я подумал — а почему бы не предложить издательствам присылать книги бесплатно в обмен на рецензии? Решил попробовать: написал письмо на общий ящик «Альпина Паблишер» и получил положительный ответ. Теперь мой стол был завален бесплатной бизнес-литературой, что не могло не радовать.

В 2015 году я принял вызов прочитать 100 книг за год — и уже в первом квартале опережал график. Но этот марафон настолько пресытил меня деловой литературой, что какое-то время я вовсе не мог читать и сделал перерыв. Я продолжал писать в блог, но шел последний год моего «обучения» в вузе, и нужно было решать, чем заниматься дальше. Идти в магистратуру не хотелось, поэтому следовало найти постоянный доход, который позволил бы мне снимать жильё.

* * *

Хорошо помню, как сидел в Starbucks на «Маяковской» и думал, какое направление выбрать. Я решил выписать все свои увлечения и напротив каждого поставить от одного

⁴ Манн И. Номер 1. Как стать лучшим в том, что ты делаешь. — М.: Издательство «МИФ», 2014.