

# Тестовое задание Product Designer

## Задание 1. User Flow

Итак, вы пришли на должность product designer в "Школьную математику" от Яндекс.Практикума и первой задачей product manager попросил вас поработать над улучшением опыта взаимодействия ученика при записи на короткие консультации к преподавателям. Сейчас эта система работает так:

- Ученик в своем личном кабинете жамкает кнопку записи на консультацию (это единственное, что он делает) и ожидает, как ему назначат преподавателя.
- Система ищет первого преподавателя, у которого есть хотя бы один свободный слот для консультации в ближайший час.
- Если такой преподаватель найден, ученику отображается, что он записан на 15-минутную консультацию к преподавателю, а у этого преподавателя свободный слот меняет значение на "забронирован за таким-то учеником". При этом "зайти" в консультацию можно только за 5 минут до её начала как для ученика, так и для преподавателя.
- Как только занятие начинается (представьте, что они общаются по видеосвязи в Miro), преподаватель уточняет у ученика тему разговора и проводит консультацию.
- После того, как консультация заканчивается, они расходятся.

Однако, в таком опыте взаимодействия есть несколько проблем как для преподавателя, так и для ученика:

- Преподаватель тратит время консультации на выявление контекста встречи (непонятно, зачем именно ученик запрашивает эту консультацию), тем самым сокращая полезное время.
- Преподавателю приходится готовиться ответить на вопрос уже при старте занятия, а у него может не оказаться под рукой нужных материалов (картинок, примеров и т.д.).
- Преподаватель может пропустить эту консультацию, т.к. он НЕ все время сидит перед компьютером с открытой вкладкой календаря, следя за появлением новых консультаций.
- В ходе консультации преподаватель-консультант может о чем-то договориться с учеником, однако забыть передать эту информацию основному преподавателю ученика. Тем самым ученик не получит желаемое и его мотивация снизится.

Задача: предложите другой user flow взаимодействия ученика с преподавателем через платформу, чтобы решались указанные проблемы. Не ограничивайтесь указанными фичами платформы, но и не изобретайте космолет, пожалуйста. Вы можете использовать любую форму представления ответа на задачу, но советуем не уходить в дизайн - здесь важнее логика.

Что хочется видеть на выходе:

- Описание user flow "as is" и отображение проблем, которые могут возникнуть у сторон на каждом шаге
  - Описание user flow "to be" и отображение решений перечисленных проблем
- 

## Логика ассессмента

Задание предназначено для оценки мышления продакт дизайнера с точки зрения experience и flow в отрыве от конкретных дизайн-решений в интерфейсах.

Задание оценивает:

- Насколько он владеет навыком построение user flow и может выделить:
  - этапность / шаги
  - разных экторов (преподаватель / ученик)
- Насколько он владеет навыком проектирования решений от проблем:
  - отображение на user flow связанных с шагами проблем
  - отображение на user flow связанных с проблемами решений
- Насколько он "фичерит", предлагая решения - простые они или сложные?

## Задание 2. Design System

Вы отлично справились с user flow, но теперь product manager предлагает решить задачу поинтереснее. Сейчас продукт состоит из нескольких "точек", одним из которых является кабинет ученика.

Текущая его реализация не изменилась с запуска MVP и решает следующие задачи ученика:

- Отображение даты и времени следующего урока и домашнего задания;
- Возможность записаться на короткие консультации с преподавателями;
- Посмотреть свои предыдущие уроки или домашние задания.



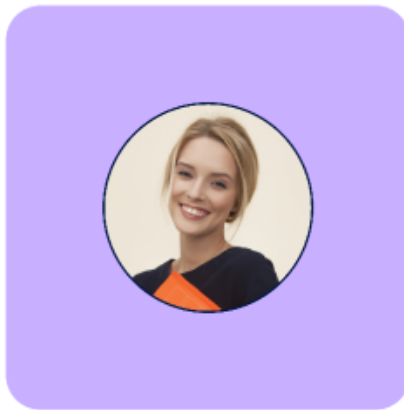
## До завтра



Самостоятельная работа

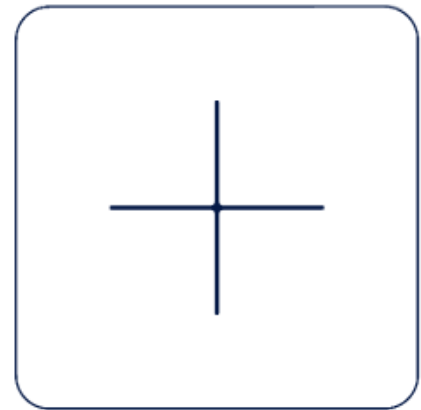
11 / 14

## Завтра



Урок с Елизаветой

## Всегда



Записаться на консультацию

Консультант поможет с любыми вопросами по математике. Длительность – 15 минут.

## Что было раньше

1 февраля

Урок с Елизаветой

Тестовое задание

14 января

Урок с Елизаветой

Самостоятельная работа

22 декабря 2020

Урок с Елизаветой

Самостоятельная работа

Product Manager грустит при виде на интерфейс, т.к. видит в его реализации несколько крупных рисков:

- Большинство блоков настолько крупные, что на один экран среднего ноутбука помещается только блоки с уроком, домашкой и записью на консультации - все остальное нужно скроллить.
- По мере добавления разных виджетов / инструментов / фич (например, статистики своего развития или каких-то математических тренажеров), непонятно, каким образом будет меняться интерфейс. Кажется, что если добавлять что-то, то интерфейс придется переделывать каждый раз, т.к. непонятно, за какими областями экрана что резервируется, что важнее отображать в первую очередь, что можно скрыть и т.д.

При этом уже сейчас мы точно знаем, что ученик:

- может забыть выполнить домашнее задание (а потому требует дополнительное вовлечение со стороны платформы);

- хочет захотеть перенести урок на другой день или время (а потому требует дополнительных действий работы с уроком);
- хочет видеть своё расписание на несколько недель вперед (сейчас только одно занятие в неделю), чтобы заранее спланировать каникулы или выходные;
- следит за своими результатами, чтобы продемонстрировать их родителям, и действительно переживает о том, если прогресс отсутствует (а потому скорее всего требует отображение своего прогресса на постоянной основе).

Задача: предложите свой подход к проектированию главной страницы кабинета ученика, чтобы с одной стороны решать текущие задачи ученика, избежать рисков, о которых вам рассказал product manager и поддержать поведение и желания ученика, которые нам стали известны. Вы можете опираться в этом задании на описание задания, свой собственный опыт, сторонние исследования или здравый смысл. Каждая конкретная реализация фичи не так важна - старайтесь ограничиться общими представлениями, а не детальными прототипами.

Что хочется видеть на выходе:

- Wireframes с описанием логики областей (что за чем зарезервировано), каким образом они себя ведут при масштабировании фичами и виджетами, описанием какие элементы важнее других и как они должны располагаться на экране.
- Пояснительная записка к wireframes.

---

## Логика ассессмента

Задание предназначено для оценки мышления продакт дизайнера с точки зрения проектирования логики масштабируемых интерфейсов и дизайн-системы.

Задание оценивает:

- Насколько он владеет навыками работы с прототипами в виде wireframe.
- Насколько он владеет UX паттернами проектирования и может их применять.
- Насколько он может мыслить проектированием интерфейса на уровне лэйаутов и областей; насколько масштабируемым могут быть предлагаемые им решения.
- Непротиворечивость и целостность создаваемых интерфейсов.

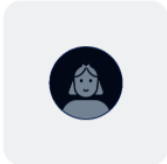
## Задание 3. Feature Design

Как-то с утра к вам приходит грустный product manager с просьбой о помощи. Он говорит, что фича передачи логина и пароля от родителя к ученику не работает, как хотели.

## Всё о дочери

Констанция

Код и пароль для входа на сайт: [praktikum.yandex.ru/profile/kidsmath/](https://praktikum.yandex.ru/profile/kidsmath/)



ЛОГИН      ПАРОЛЬ

гранат91      046910      [СКОПИРОВАТЬ](#)

В личном кабинете родителя есть блок с ребенком (учеником), где отображается ссылка для открытия кабинета ученика, его логин и пароль, а также кнопка "скопировать", которая копирует всю эту информацию в буфер обмена в таком виде:

*Зайти в личный кабинет ребенка можно тут [praktikum.yandex.ru/profile/kidsmath/](https://praktikum.yandex.ru/profile/kidsmath/)*

*Логин гранат91*

*Пароль 046910*

По задумке родители должны просто нажимать на кнопку копирования и кидать эту информацию через мессенджер или email своему ребенку. Однако, родители так не делали. Вместо этого, они нажимали кнопку копирования и просто вставляли в поле логина кабинета ученика всё, что содержит буфер обмена. Конечно же, они получали не тот результат, которого ожидали, а именно кучу текста в поле логина и ничего в поле пароля.

Задача: Предложите другое интерфейсное решение, которое бы решало проблему, указанную в задании. Каким образом мы поймем, что новое решение вообще работает?

Что хочется видеть на выходе:

- Дизайн-макеты в Figma нового интерфейсного решения (вместе с небольшим описанием логики, как это должно работать);
- Перечень метрик, по которым мы можем судить, добились мы успеха или нет;
- Описание условий, при которых мы считаем, что наше решение работает лучше, чем старое, и небольшое обоснование, почему это условие именно такое.

---

## Логика ассессмента

Задание предназначено для оценки навыков дизайна и понимания, каким образом интерфейсные решения влияют на результат.

Задание оценивает:

- Насколько он владеет навыками дизайна в Figma, а также чистоту верстки и нейминга элементов;
- Насколько он понимает продуктивную составляющую любых решений и умеет думать метриками;
- Насколько он знаком с валидацией интерфейсных гипотез.

## Задание 4. UX исследование

Результаты предыдущего эксперимента про копирования логина и пароля оказались обнадеживающими и уже радостный product manager угощал вас пивом, попутно интересуясь каким образом вы хотите проверить до разработки интерфейс нового кабинета преподавателя, который вы закончили на днях - насколько он понятный дружелюбный для пользователя.

The screenshot shows the 'Практикум' (Practicum) interface. At the top, it displays the date 'ЧЕТВЕРГ, 14 ЯНВАРЯ, 16:10' and a user profile picture. The main content is divided into three sections: 'Календарь' (Calendar), 'Ученики' (Students), and 'Инструкции' (Instructions). The 'Ученики' section is active, showing a list of students. The first student, 'Констанция Бер...', is selected, and her training plan is displayed. The plan consists of a vertical timeline of activities, including 'Домашняя работа' (Homework) and 'Совместный урок' (Joint lesson). The 'Статистика' (Statistics) and 'Карта скиллов' (Skills map) sections are also visible. On the right side, there is a detailed profile for 'Констанция Бердымухамедова' (Konstantina Berdimukhamedova), including her location 'КОМСОМОЛЬСК-НА-АМУРЕ (17:46) +5 ЧАСОВ', a list of interests like 'Велосипеды', 'Космос', and 'Как', and her parent's name 'Анастасия Бердымухамедова'.

Дата	Домашняя работа	Совместный урок	Комментарий	Действия
01.03.21	Домашняя работа	Совместный урок		
29.02.21	Домашняя работа НЕТ АКТИВНОСТЕЙ	Совместный урок НЕТ АКТИВНОСТЕЙ		
22.02.21	Домашняя работа	Совместный урок		
15.02.21	Домашняя работа	Совместный урок		
08.02.21	Домашняя работа	Совместный урок	1	
01.02.21	Домашняя работа	Совместный урок		
24.01.21	Домашняя работа	Совместный урок		
17.01.21	Домашняя работа	Совместный урок	1	
10.01.21	Домашняя работа	Совместный урок		
29.12.20	Домашняя работа	Совместный урок		
27.12.20	Домашняя работа	Совместный урок		

Показать ещё

Кабинет преподавателя (только рассматриваемая в задаче его часть - все остальное не имеет значения) позволяет пользователям совершать несколько действий:

- Просматривать список своих учеников;
- Просматривать карточку ученика;

- Управлять информацией об ученике и его интересах;
- Просматривать план будущих и прошедших уроков и домашних заданий с учеником (тренинг план);
- Оставлять комментарии к этим занятиям.

Задача: Предложите способ валидации кабинета преподавателя на основании приведенного макета и перечня задач (предположим, что у вас есть возможность использовать для валидации как статичные макеты, так и собранные при помощи них динамический прототип). Какие гипотезы вы возьмете для валидации? Какой способ тестирования будете использовать? Приведите пример сценария проведения такого UX исследования. Важно - в этом задании не нужно описание исследования на три страницы, попробуйте представить конкретный ответ, но ограничивайте себя в писательстве - для нас важнее логика.

Что хочется видеть на выходе:

- Сформулированная цель исследования;
- Перечень проверяемых гипотез;
- Выбранный способ исследования и обоснование, почему именно он;
- Сценарий исследования (этапы, вопросы, действия);
- Небольшая записка, как будете принимать решение.

---

## Логика ассессмента

Задание предназначено для оценки навыков проведения UX-исследований.

Задание оценивает:

- Насколько он знает разные способы UX-исследований (например, коридорное, сценарное, автоматизированное, через MVP и т.д.);
- Насколько он владеет одним из них (предполагается, что он выберет сценарное тестирование);
- Насколько он способен "упаковать" интерфейсное решение в виде проверяемой гипотезы и определять, как будет принимать решение.
- Насколько он последовательно, целостно и непротиворечиво составляет сценарий исследований.