

Зачем нужен менеджер продукта при живом проектировании интерфейсов?

Денис Бесков / <http://beskov.ru>

World Usability Day, Москва, 2011

Обзор выступления

1. Мифы об управлении продуктами
2. Менеджер продукта «на самом деле»
3. Совместная работа менеджера продукта и проектировщика интерфейсов
4. Концепция продукта VS интерфейса
5. Выводы
6. Куда смотреть дальше

Что за продукт?

- Программа, веб-сервис или информационная система,
- пользователи или покупатели которой не аффилированы друг с другом (имеют независимые бюджеты)

Мифы управления продуктами

1. Я придумал идею продукта — значит, я его менеджер!
2. Менеджер продукта = менеджер проекта
3. Концепция интерфейса продукта = концепция продукта

МП: Ответственность

Успех продукта на рынке

1. Для **коммерческих** продуктов:

- Доля рынка
- Объём продаж
- Доходность на клиента

2. Для **некоммерческих** продуктов:

- Количество пользователей
- Лояльность пользователей
- Объём допродаж коммерческих продуктов в портфолио

МП: Задачи

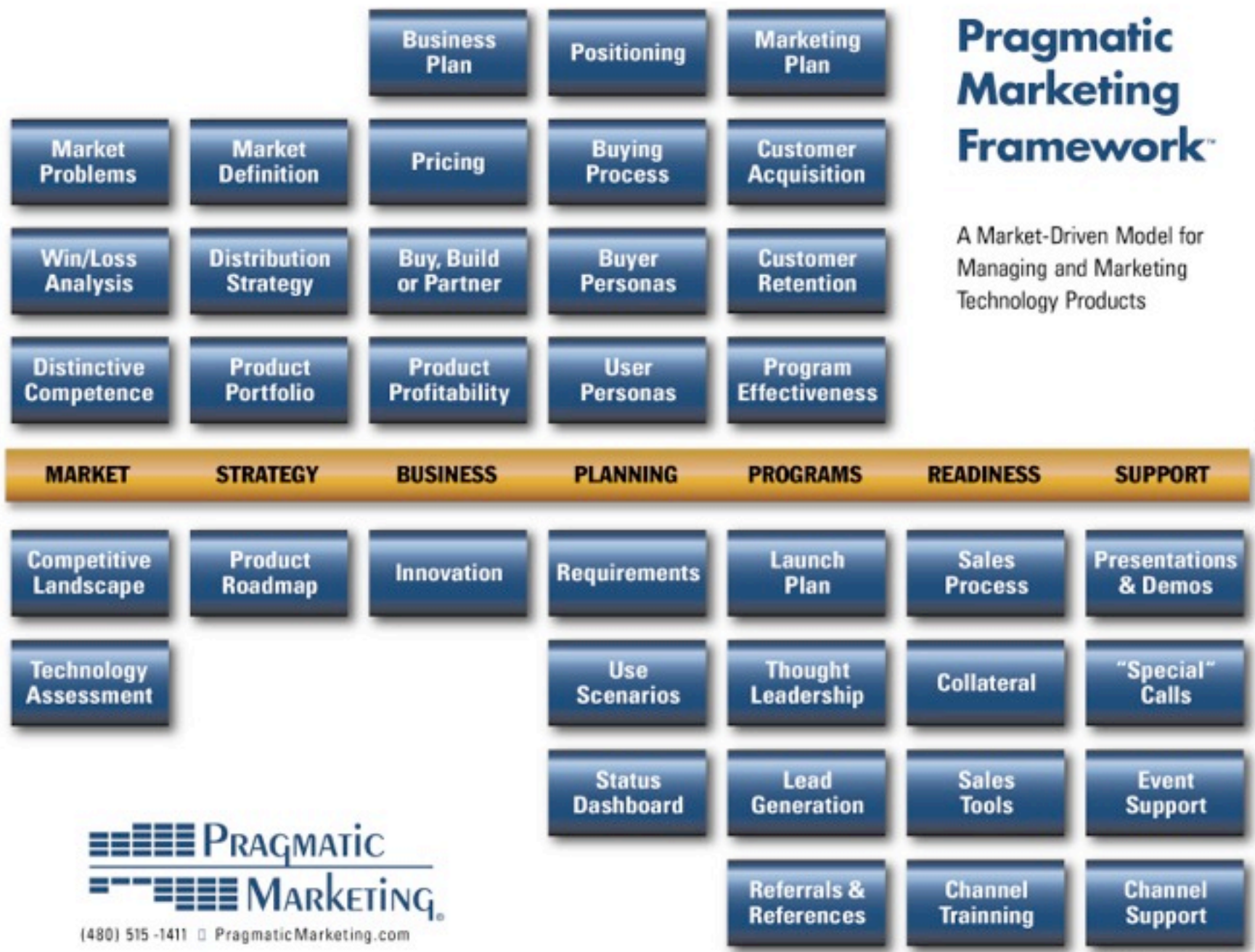
1. Изучение/понимание/мониторинг рынка
2. **Формирование концепции**, бизнес-модели и роудмапа, управление бюджетом
3. **Проверка (валидация) идей**
4. **Разработка требований**
5. Работа с партнёрами / поставщиками
6. Организация и интеграция работ (программы)
7. **Коммуникация концепции** и изменений
8. Поддержка продаж и представление продукта на рынке

Pragmatic Marketing Framework™

A Market-Driven Model for Managing and Marketing Technology Products

STRATEGIC

TACTICAL



(480) 515 -1411 □ PragmaticMarketing.com

Смежные активности МП и ПИ

1. Изучение интерфейса **конкурентов**
2. Формирование **профилей** пользователей
3. Разработка и проверка пользовательских **сценариев**
4. Анализ поведения и **отзывов** пользователей

Концепция продукта VS интерфейса

1. Аудитория:
Покупатели /
Пользователи
2. Решаемые проблемы
3. Ключевые **свойства**
продукта для
Покупателя и
Пользователя
4. Позиционирование /
Отличие от конкурентов

1. Модель пользователя
2. Контекстные сценарии
3. Ключевые
интерфейсные
решения:
 1. Метафора интерфейса
 2. Структура макета
 3. Строительные блоки
 4. Типовые действия
 5. Принципы навигации

Выводы

1. Менеджер продукта — предприниматель
2. Проектировщик интерфейса — инженер
3. У менеджера продукта в конкурентной среде работы — выше крыши
4. Можно стать менеджером продукта, но для этого скорее всего придётся отказаться от проектирования интерфейсов

Загрузка менеджера продукта

- 78% менеджеров продуктов работают по выходным, в среднем 6 часов
- В среднем менеджер продукта отвечает за 3,3 продукта

Источник:

<http://www.slideshare.net/swpm/product-management-survey-2009>

Куда смотреть дальше

Сайты:

- **Software Product Management Russia:** [http://
SWPM.ru](http://SWPM.ru)
- **Pragmatic Marketing:** [http://
www.pragmaticmarketing.com/](http://www.pragmaticmarketing.com/)

Литература:

- <http://bagcheck.com/bag/0377>