

# Алгоритм работы с новичками.

Курс молодого бойца.



Оноприенко Алла

UI/UX Designer

**Первый этап.**

**Ты кто такой?**

/ \ x o ч / \ x

**Выясняем пробелы.**



# Сбор информации

- ↳ опрос о навыках, что знает/изучал;
- ↳ в каких направлениях (web, mobile, typography etc.);
- ↳ есть портфолио? просмотрите его;
- ↳ понять скорость работы;
- ↳ получить понимание, что нужно проработать, а что можно пройти быстро, проверив уровень знаний;
- ↳ наладить контакт с новичком (найти подход, построить мост в общении).

# Принципы наставничества

- создаем доверительные отношения, работаем тет-а-тет, не судим, запасаемся терпением;
- мотивируем, поощряем, хвалим по заслугам;
- учим использовать все возможности для развития и роста;
- делимся опытом, своими соображениями, задаем вопросы, наталкивая на рассуждение;
- формируем цель обучения.

**Второй этап.**

**Ну, за знакомство!**

✓ ↘ × ○ √ ✓ ×

**Ставим задачу с полным циклом разработки.**

# Стадии (iOS)

- ↳ выяснение требований;
- ↳ сравнительный анализ конкурентов и создание портрета(ов) пользователя;
- ↳ скетчи, вайфреймы, визуализация;
- ↳ создание схемы и прототипа приложения;
- ↳ порезка (png, svg), формирование иконочного шрифта;
- ↳ стайлгайд и иконка приложения.

**Важно,** чтобы до начала работы уже были просмотрены гайдлайны.

# Модель TELL-SHOW-DO

## Расскажи (TELL).

каждый из этапов разъясняем вкратце до начала разработки и более подробно (по необходимости) рассказываем в начале каждой из стадий реализации (также, уточняем, что не всегда нужно проходить все стадии и объясняем почему), обязательно указываем грубые эстимейты (по стадиям).

## Покажи (SHOW).

показываем способы выполнения и примеры, добавляя комментарии по ходу выполнения. По окончании спрашиваем, все ли было понятно.

## Сделай (DO)

в течении выполнения каждой стадии, при неудовлетворительном результате, проговорив ошибки и показав способы решения, опять ставим ту же задачу.

**Третий этап.**

**Суммируем и  
заполняем пробелы.**

/ / x o n / / x





# Адаптация (Android)

В этот этап выносим адаптацию под Android, проводим вводную, просим эстимейт и ограничиваемся стадиями:

- ↳ визуализация;
  - ↳ создание схемы или прототипа приложения;
  - ↳ стайлгайд и иконка приложения.
- Если на предыдущем этапе замечены сложности, добавляем еще стадий. Прорабатываем оставшиеся пробелы.

**Важно,** чтобы до начала работы уже были просмотрены гайдлайны.

# Частые советы

## Гайдлайны нужны

заучивать не нужно, но вы точно должны знать главные моменты (кликабельные области, читабельные размеры шрифтов, характеристики тех или иных элементов).

## Смотреть больше

приложения, сайты, тренды дизайна (анализировать, обращать внимание на взаимодействие элементов и общую визуальную компоновку, записывать себе, зарисовывать, запоминать).

## Ограничивать себя по времени

много времени на реализацию редко имеется, и чтобы выйти на уровень, где вы сможете конкурировать, необходимо не только качественно делать свою работу, но и достаточно быстро.

## Читать проф литературу, статьи

**Дополнительно.**

**Плыви, но не**

**топором.**

/ ↘ x o 4 / ↘ x

**Расширяем сознание.**

# Новые задачи

## На мозговой штурм

за ограниченное время найти максимальное количество решений, (например, адаптировать страницу под mobile app).

## Web

от desktop до mobile (наши реалии).

## Mobile

на проработку затруднительных моментов (если остались).

## Полиграфия

полезная задача для проработки визуальной целостности оформления будущих приложений.

# ОБЯЗАТЕЛЬНО

## Ежедневная проверка результата

корректировка (если есть необходимость), указывать, на что нужно обращать внимание.

## Оговаривать и показывать

какие еще есть варианты решения на те или иные вопросы.

## Замечать и указывать

на моменты, по ускорению реализации, подсказывать удобные hotkeys, развивать внимательность и аккуратность, делиться своим опытом.

## Давать возможность найти решение самому

НО, ограничить время поиска на начальном этапе, сказать, что если не находишь ответа, то обращай за помощью.

# СПАСИБО!

[a.onoprienko@mobidev.biz](mailto:a.onoprienko@mobidev.biz)



mobidev