

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

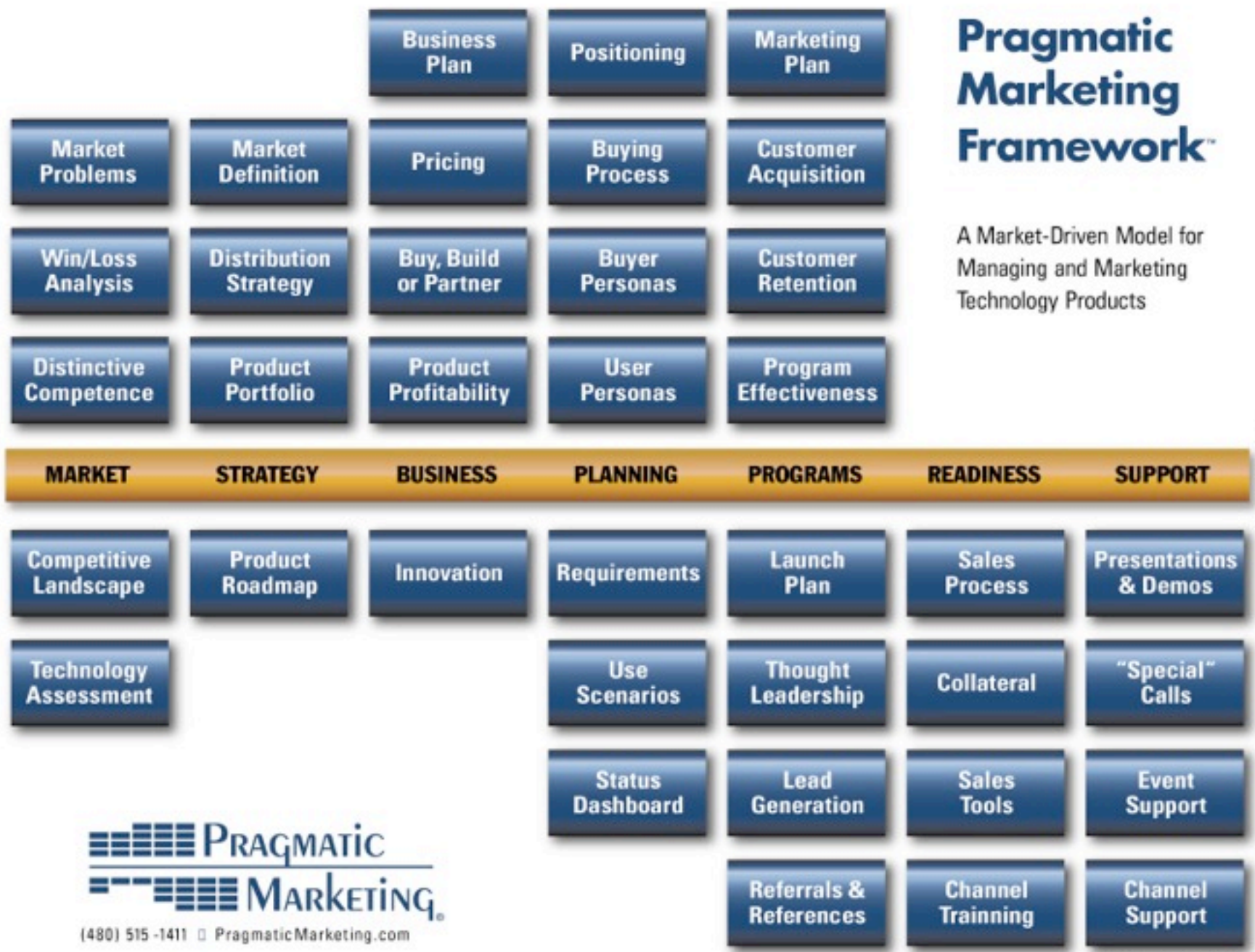
1. Изучение/понимание/мониторинг рынка
- 2. Формирование концепции, бизнес-модели и роудмапа, управление бюджетом**
- 3. Проверка (валидация) идей**
- 4. Разработка требований**
5. Работа с партнёрами / поставщиками
6. Организация и интеграция работ (программы)
- 7. Коммуникация концепции и изменений**
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 | 1. Модель пользователя |
| 2. Решаемые проблемы | 2. Контекстные сценарии |
| 3. Ключевые свойства
продукта для
Покупателя и
Пользователя | 3. Ключевые
интерфейсные
решения: |
| 4. Позиционирование /
Отличие от конкурентов | 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>