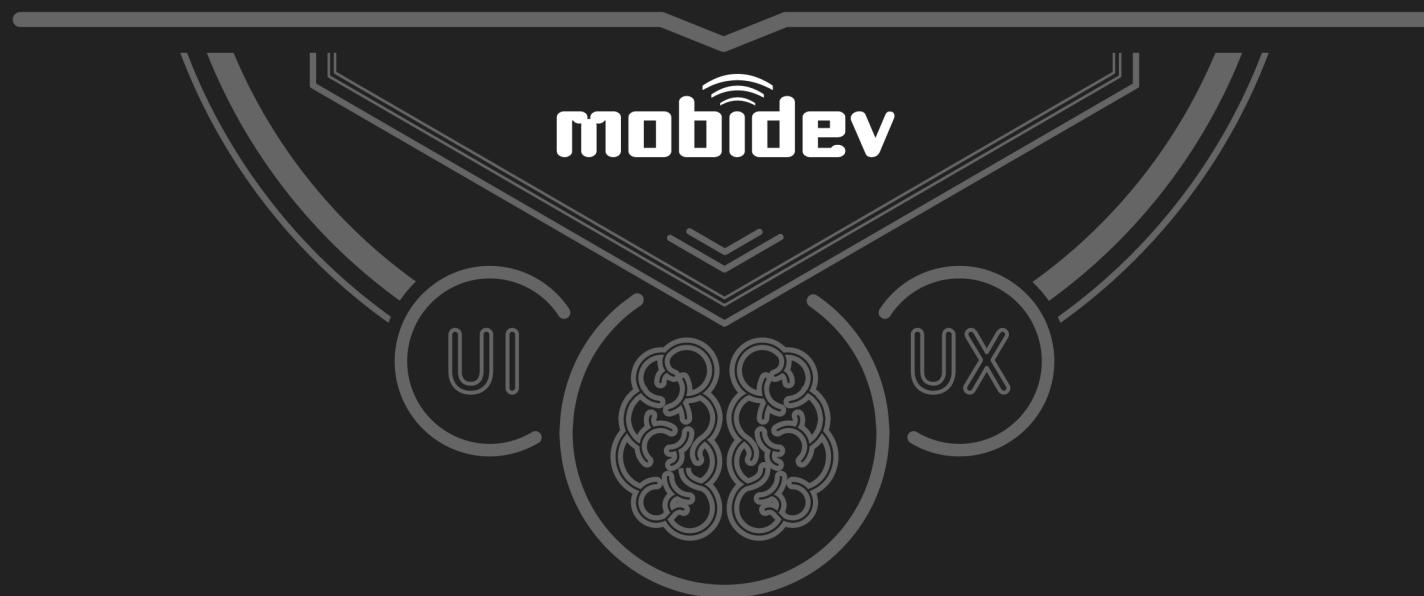




НЕ РИСКОВАТЬ И ВСЁ УЧЕСТЬ



ПРИВЕТ



ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ СЕЙЛЗ МЕНЕДЖЕРА

- ① получить ОБЩУЮ информацию о проекте, пожеланиях, требованиях и вопросах заказчика
- ② предоставить клиенту оценку проекта
(приблизительную или четкую зависит от типа проекта)
- ③ ПРОДАТЬ НАШИ УСЛУГИ



ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПМа

- ① получить ОБЩУЮ информацию о проекте, пожеланиях, требованиях и вопросах заказчика
 - ② выявить критерии успеха
 - ③ ПОСТРОИТЬ ПРОЦЕСС РАБОТЫ НА ПРОЕКТЕ
- 

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИЗАЙНЕРА

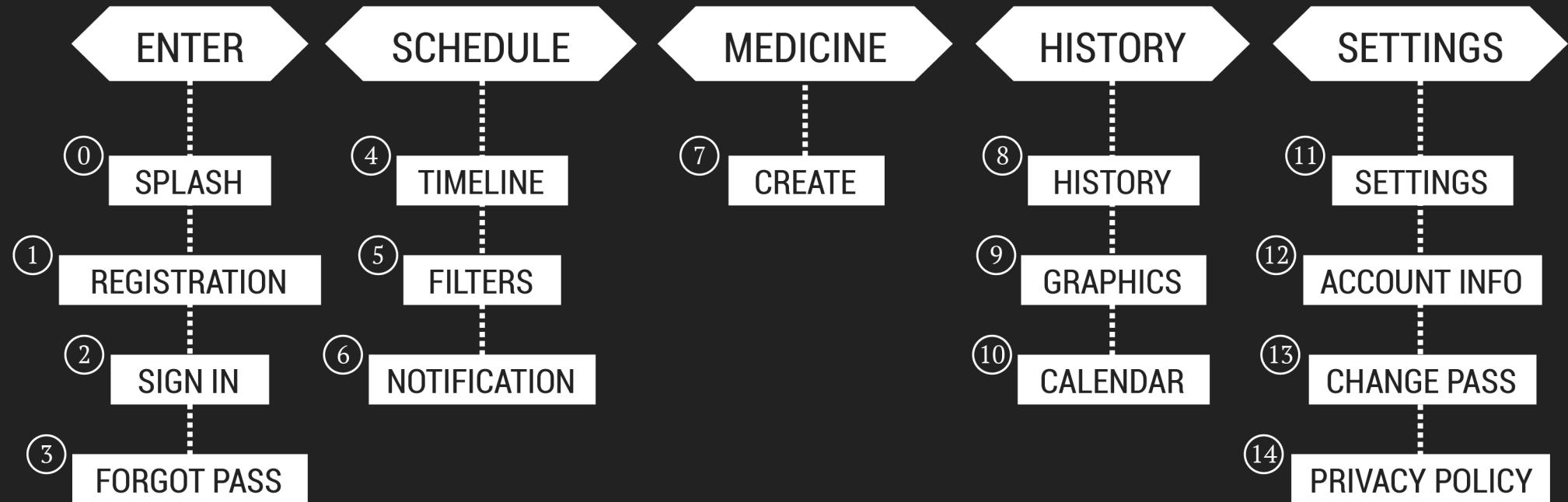
- 1 выяснить требования, пожелания, видение клиента
 - 2 быть уверенным в способности выполнить задачу
 - 3 дать оценку дизайн проекту
 - 4 СДЕЛАТЬ ХОРОШО
-

ВИДЫ ПРОЕКТОВ

**FIX
COST**

**TIME TO
MATERIAL**

PILLS TRACKER



FIX COST

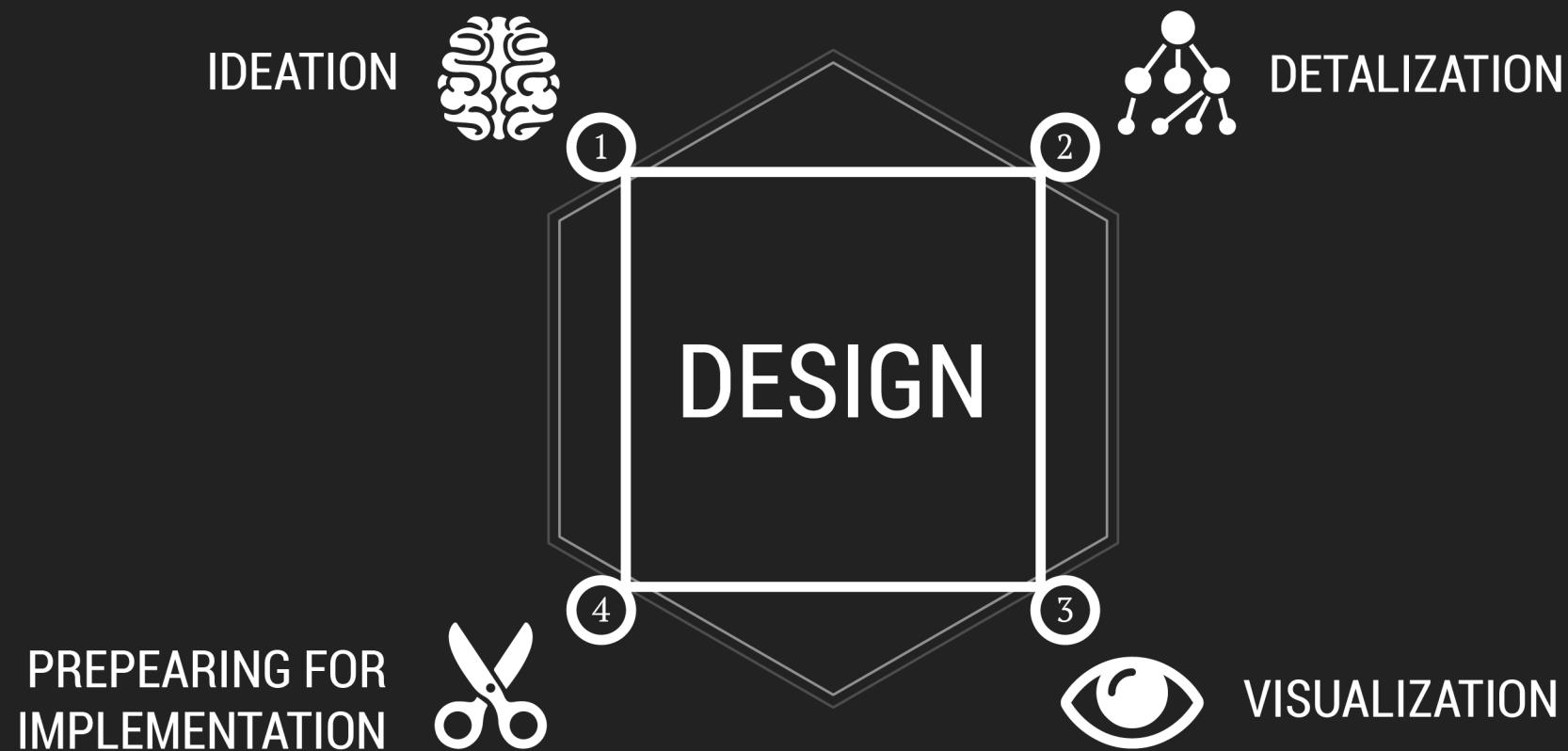
Ideation	8h
Detailization	20h
Visualization	24h
Preparing for implementation	12h
Communication	4h
TOTAL	68h

TIME TO MATERIAL

Ideation	4h
Detailization	20h
Visualization	20h
Preparing for implementation	10h
TOTAL	54h

ОСНОВНЫЕ МЕТОДИКИ

- 1 Декомпозиция этапов, задач, функционала и т.д.



ОСНОВНЫЕ МЕТОДИКИ

2

Pessimistic & Optimistic

$$\frac{\text{Всё плохо} + \text{Всё хорошо}}{2} = \text{Истина}$$



ОСНОВНЫЕ МЕТОДИКИ

3

Формула *2



×



=

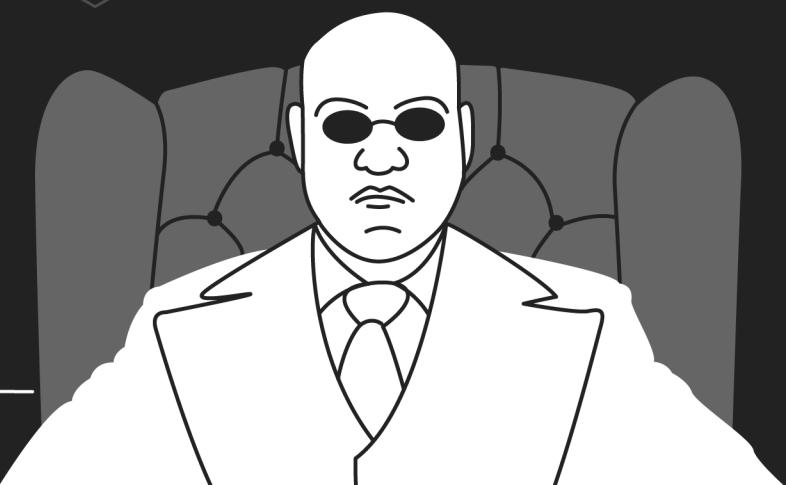


ОСНОВНЫЕ МЕТОДИКИ

④

Число Пи

$$\text{Всё хорошо} \times \pi = \text{Реальность}$$

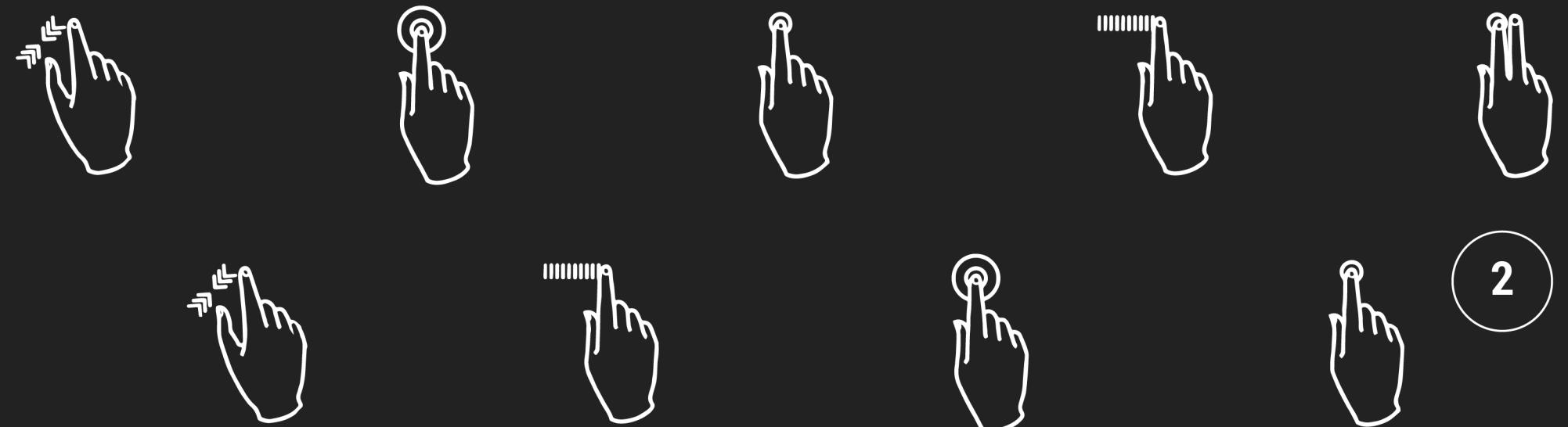




НЕ ДОВЕРЯЙТЕ
СЕЙЛЗУ И ПМУ



ПЕРЕКЛИКАЙ ВСЁ ЧТО МОЖНО



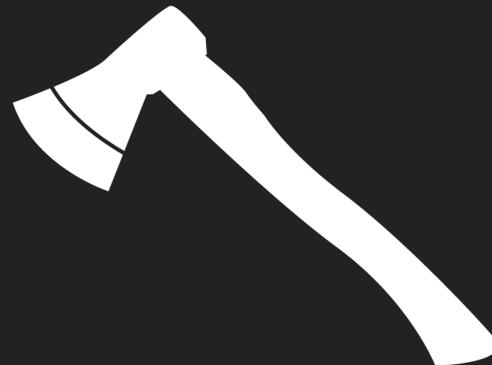
ЗАСТАВЬ СЕЙЛЗА
ПРЯТАТЬСЯ
ОТ ТЕБЯ
В КОРИДОРЕН



УЧИТЬ ВАЙТЕ ВОЗМОЖНОСТИ
И ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙНЕРА,
КОТОРЫЙ БУДЕТ ДЕЛАТЬ ДИЗАЙН



ДРОБИТЕ





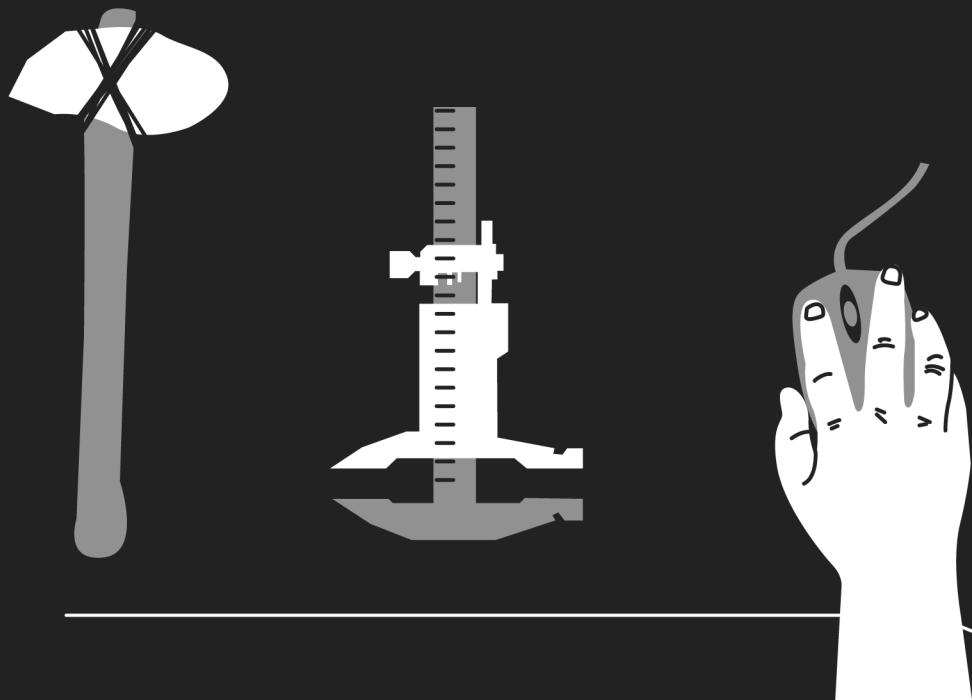
ПОСЧИТАЕМ

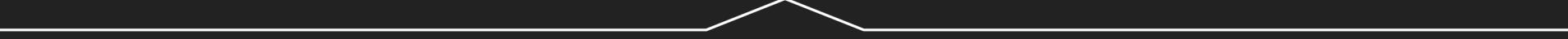
6



ПИШЕМ СЛИШКОМ
ПОДРОБНЫЙ ЭСТИМЕЙТ

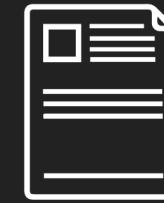
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ВЕРСТАЛЬЩИКОМ / ФРОНТЕНД РАЗРАБОТЧИКОМ





СТАЙЛ ГАЙД,
КРАТНЫЕ РАЗМЕРЫ,
ЕДИНООБРАЗИЕ

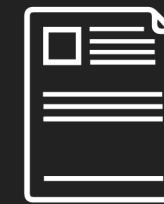




БЮРОКРАТИЯ



10



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ
ВОПРОСЫ?

ЗАГОРОВСКАЯ КАТЕРИНА
e.zagorovskaya@mobidev.biz

mobidev