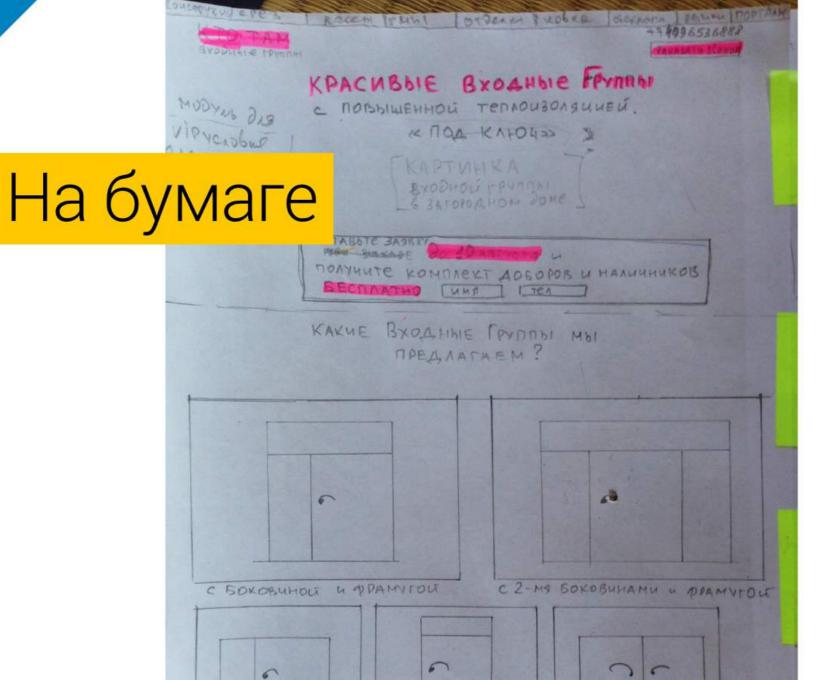


В чём прототипировать?

На бумаге MS Word

Онлайнплатформы







18 августа

Бесплатный мастер-класс «Бизнес-Старт» от Петра Осипова

{кнопка запуска видео - «ДДД ДДНД»}

MS Word

(ивое участие в Москве (Дом БМ – дизайн-завод <mark>«</mark>Флакон<mark>»</mark>) и онлайн-трансляция

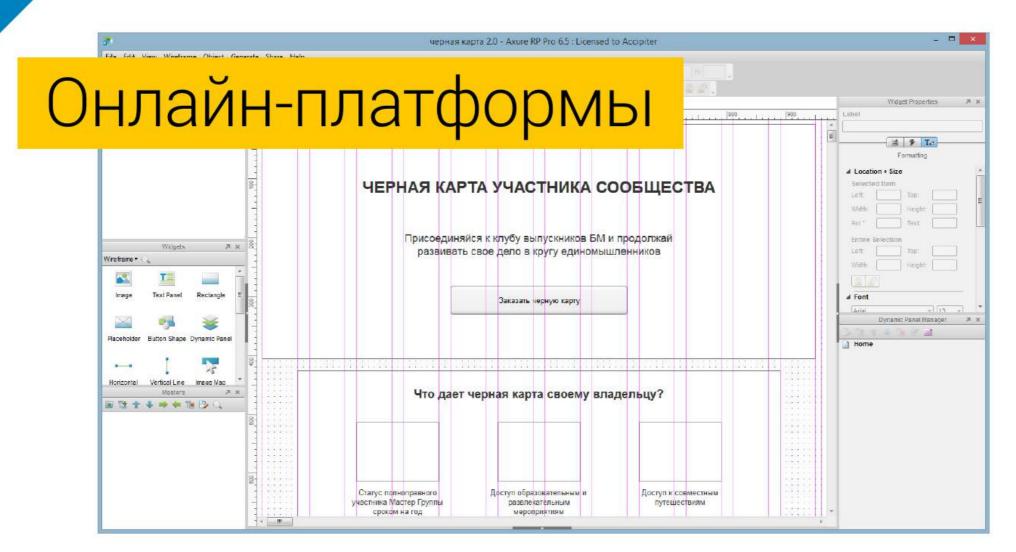
«Записаться»

Давно думаете об открытии своего дела,	На мастер-классе мы подробно поговорим о том, с чего начать и в какой сфере • Где искать клиентов		
но не понимаете как сдвинуться с мертвой			
точки?			
	• Путь до первых денег		
	 Как работать «в белую» и без убытков 		
	 Что нужно «подкрутить» в голове, чтобы «попёрло» 		
{фото Петра}	Форма заявки		
	 ФИО 		
	• Номер телефона		
Пётр Осипов:	• Email		
Миллионер. Основатель компании Бизнес	TO SHARE WAS		
Молодость. Профессиональный спикер и коуч	Записаться на <mark>м</mark> астер- <mark>к</mark> ласс		

ООО «БМР» Общество с ограниченной ответственностью «БМ Развитие»

Компиционной эппрог 100316 г. Москва Волгоспалочий подт пом 43 коллис 3





Ресурсы для прототипирования

balsamiq.com moqups.com axure.com Как работать с дизайнером?



Чеклист Mokselle

Чек-лист дизайнера/копирайтера. Версия 24.02.2015



Первый экран

- до ко За первую секунду просмотра из заголовка понятно, чем занимается компания;
- До ко На первом экране присутствует кнопка или форма захвата.

Логотипы клиентов

- До Ко Но небольшой строкой; Если логотипы клиентов/партнеров существенные они вынесены в шапку небольшой строкой;
- До Ко В разделе с логотипами клиентов каждый логотип подписан кратким (одна строчка, либо несколько слов) описанием проекта, реализованного для этого клиента.

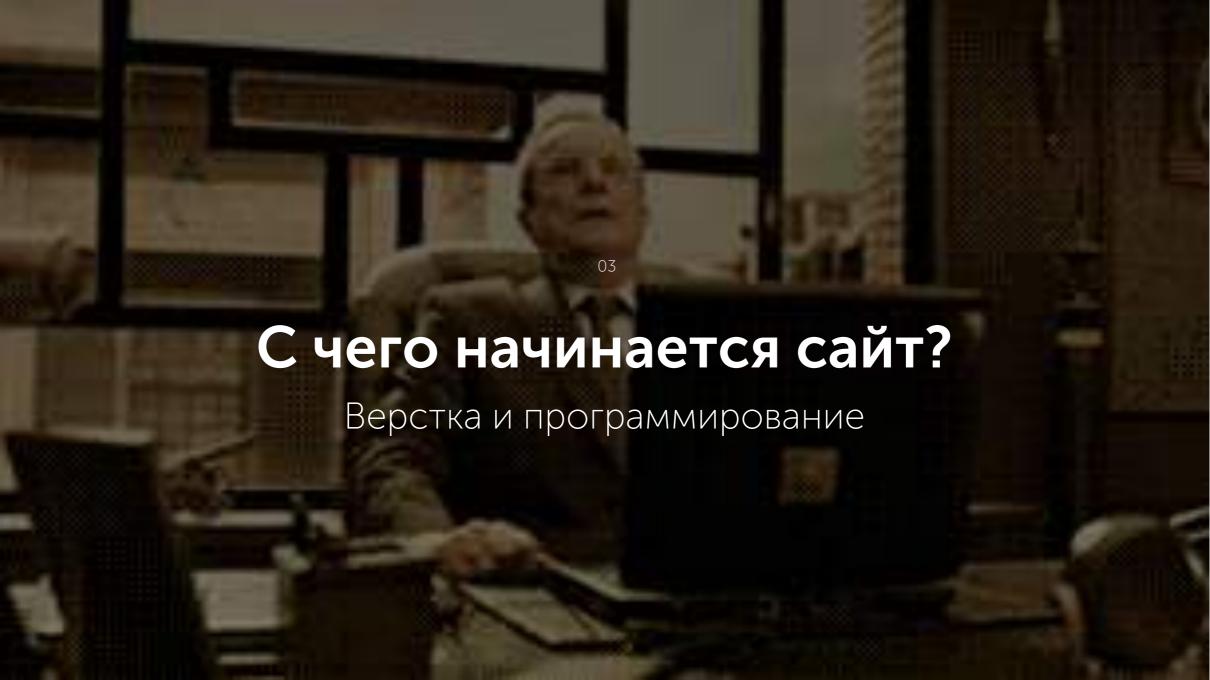
Интерактив

- до ко вы можете в нескольких осмысленных предложениях объяснить, зачем этот интерактивный элемент нужен на странице;
- Д○ К○ Интерактив максимально понятен неопытному пользователю, им легко пользоваться;
- до ко Интерактив не скрывает важную информацию; Если вы делаете интерактив, который срабатывает при «наведении» курсора,
- До Ко то что будет при клике? При клике подумано какое-то действие? Не будет ли пользователь «разочарован»? Не подумает ли, что «сайт сломался»?

Кнопки

1горь Коропов Mokselle

Mokselle.ru/checklist.pdf



Сервисы проверки верстки

browsershots.org

самый простой

browserstack.com

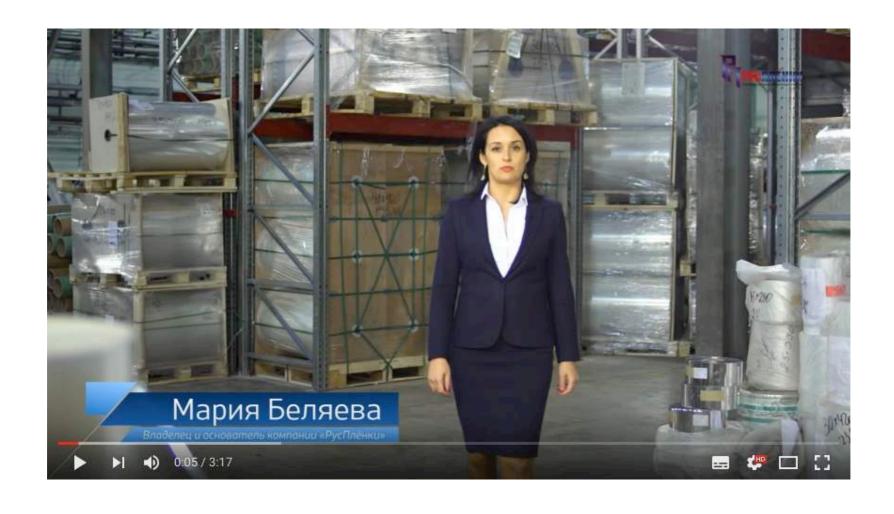
самый мощный

10 обязательных элементов упаковки «на пятерку»

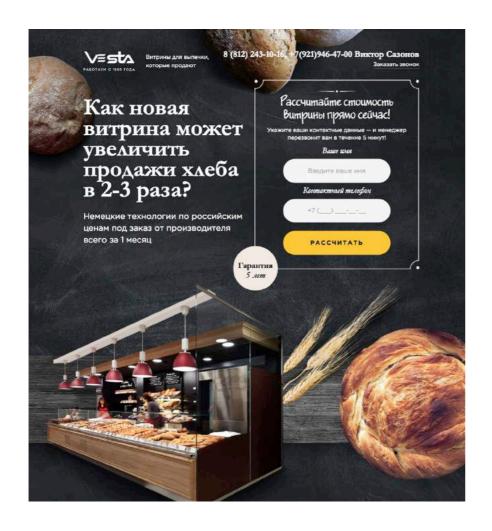
Фотографии



Видео о компании



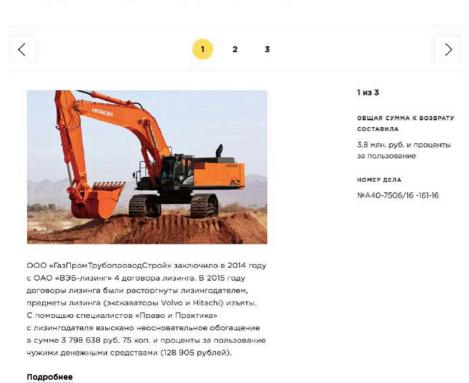
Посадочная страница





Кейсы и отзывы о компании, продукте

ПОСЛЕДНИЕ ПРИМЕРЫ ВОЗВРАТОВ ПО ЛИЗИНГУ





Презентация компании для отправки по почте



Коммерческое предложение



Маркетинг-кит



Фирменный стиль + руководство по его использованию



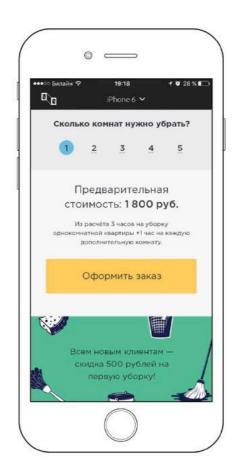


Сайт компании

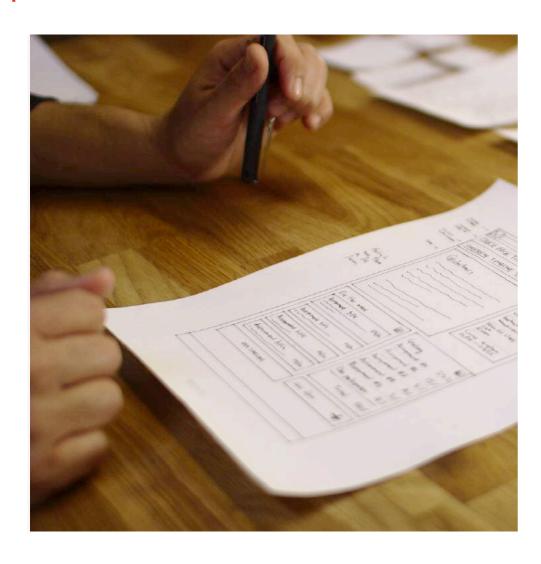


Адаптация посадочной и сайта под мобильные устройства

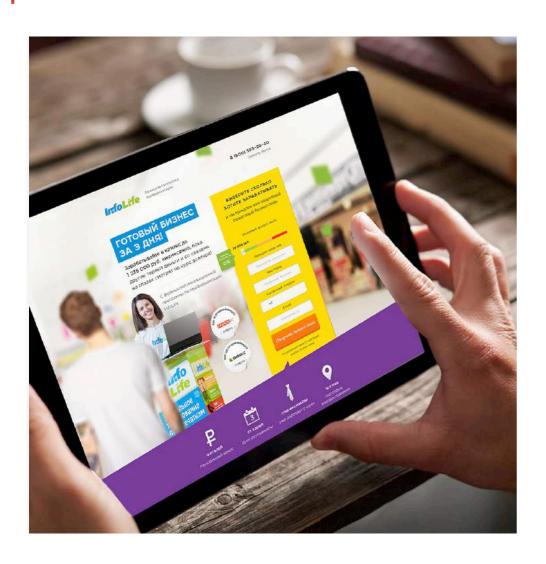








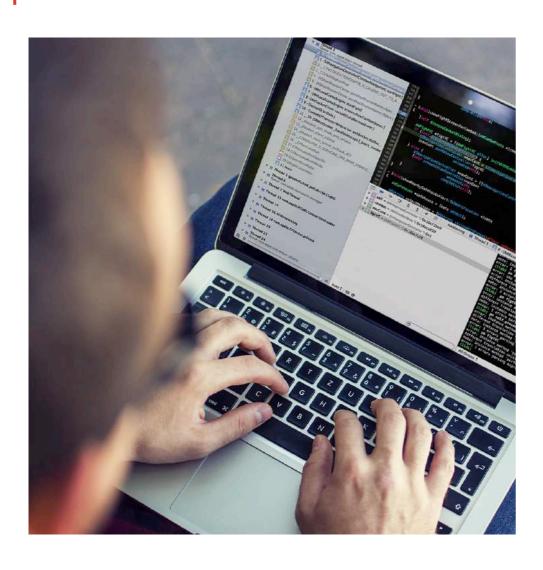
1. Смысловой слой



- 1. Смысловой слой
- 2. Визуальный слой



- 1. Смысловой слой
- 2. Визуальный слой
- 3. Конверсионный слой



- 1. Смысловой слой
- 2. Визуальный слой
- 3. Конверсионный слой
- 4. Технический слой



- 1. Смысловой слой
- 2. Визуальный слой
- 3. Конверсионный слой
- 4. Технический слой
- 5. Аналитический слой

На примере разработки landing page



1. Отвечаем на 117 вопросов.



- 1. Отвечаем на 117 вопросов.
- 2. Прописываем портрет своей ЦА.



- 1. Отвечаем на 117 вопросов.
- 2. Прописываем портрет своей ЦА.
- 3. Выделяем 30 важных смыслов.



- 1. Отвечаем на 117 вопросов.
- 2. Прописываем портрет своей ЦА.
- 3. Выделяем 30 важных смыслов.
- 4. «Взвешиваем» смыслы. Выделяем 10 ключевых смыслов и 3 главных.



- 1. Отвечаем на 117 вопросов.
- 2. Прописываем портрет своей ЦА.
- 3. Выделяем 30 важных смыслов.
- 4. «Взвешиваем» смыслы. Выделяем 10 ключевых смыслов и 3 главных.
- 5. Создаем УТП.



- 1. Отвечаем на 117 вопросов.
- 2. Прописываем портрет своей ЦА.
- 3. Выделяем 30 важных смыслов.
- 4. «Взвешиваем» смыслы. Выделяем 10 ключевых смыслов и 3 главных.
- 5. Создаем УТП.
- 6. Распределяем смыслы и формы захвата по экранам.



- 1. Отвечаем на 117 вопросов.
- 2. Прописываем портрет своей ЦА.
- 3. Выделяем 30 важных смыслов.
- 4. «Взвешиваем» смыслы. Выделяем 10 ключевых смыслов и 3 главных.
- 5. Создаем УТП.
- 6. Распределяем смыслы и формы захвата по экранам.
- 7. Готовим продающие тексты в формате прототипа.



- 1. Отвечаем на 117 вопросов.
- 2. Прописываем портрет своей ЦА.
- 3. Выделяем 30 важных смыслов.
- 4. «Взвешиваем» смыслы. Выделяем 10 ключевых смыслов и 3 главных.
- 5. Создаем УТП.
- 6. Распределяем смыслы и формы захвата по экранам.
- 7. Готовим продающие тексты в формате прототипа.
- 8. Добавляем в прототип комментарии для дизайнеров и верстальщиков

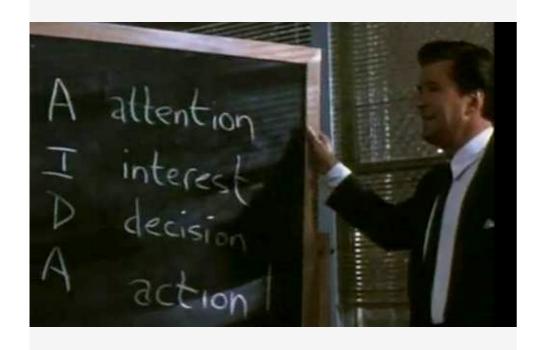


- 1. Отвечаем на 117 вопросов.
- 2. Прописываем портрет своей ЦА.
- 3. Выделяем 30 важных смыслов.
- 4. «Взвешиваем» смыслы. Выделяем 10 ключевых смыслов и 3 главных.
- 5. Создаем УТП.
- 6. Распределяем смыслы и формы захвата по экранам.
- 7. Готовим продающие тексты в формате прототипа.
- 8. Добавляем в прототип комментарии для дизайнеров и верстальщиков.
- 9. Проверяем на целевой аудитории. По результатам вносим изменения.

Алгоритм создания смыслового слоя в 10 шагов



- 1. Отвечаем на 117 вопросов.
- 2. Прописываем портрет своей ЦА.
- 3. Выделяем 30 важных смыслов.
- 4. «Взвешиваем» смыслы. Выделяем 10 ключевых смыслов и 3 главных.
- 5. Создаем УТП.
- 6. Распределяем смыслы и формы захвата по экранам.
- 7. Готовим продающие тексты в формате прототипа.
- 8. Добавляем в прототип комментарии для дизайнеров и верстальщиков.
- 9. Проверяем на целевой аудитории. По результатам вносим изменения.
- 10. Отдаем текст корректору.



1. Выстраивайте структуру продающего текста по модели AIDA.

Ваш ежедневный доход увеличится в 2 раза

Всего три составляющие вашего успеха

Прибыль растет

По статистике, полученной от наших клиентов, установка витрин Vesta увеличивает ежедневную выручку в 1,5-2 раза.

Издержки уменьшаются

Выросший спрос в совокупности с идеальными условиями хранения сводит количество просроченного товара к минимуму.

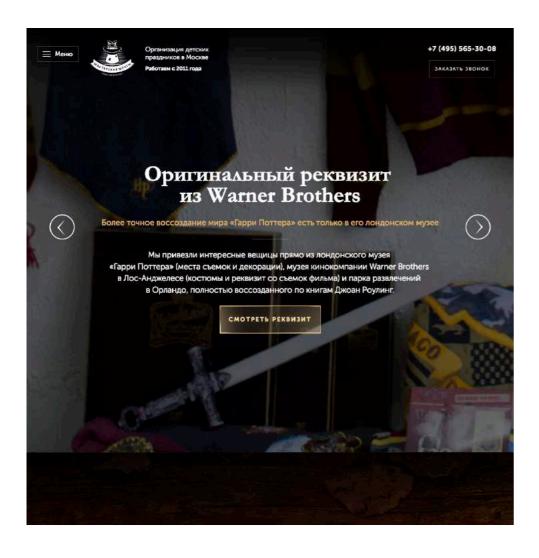
Расходы снижаются

Благодаря тщательно изолированному корпусу и идеальному воздухообмену, витрины Vesta потребляют на 20% меньше энергии.

Максимальный срок окупаемости витрины всего 1 год

При соблюдении всех рекомендаций и условий эксплуатации, наши клиенты достигают окупаемости уже через 4-5 месяцев.

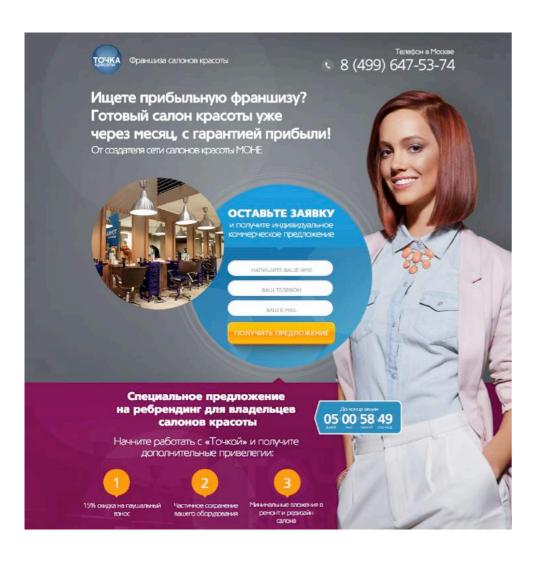
- 1. Выстраивайте структуру продающего текста по модели AIDA.
- 2. Выносите самые важные смыслы в заголовки, подзаголовки, выделяйте их от остального текста.



- 1. Выстраивайте структуру продающего текста по модели AIDA.
- 2. Выносите самые важные смыслы в заголовки, подзаголовки, выделяйте их от остального текста.
- 3. Если пользователь не может чего-то найти, то этого не существует.

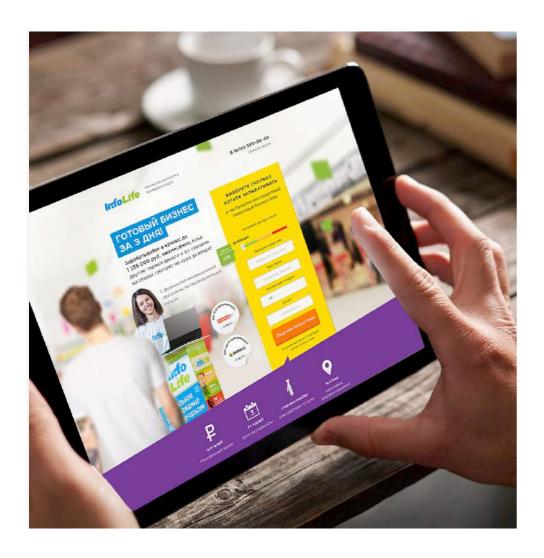


- 1. Выстраивайте структуру продающего текста по модели AIDA.
- 2. Выносите самые важные смыслы в заголовки, подзаголовки, выделяйте их от остального текста.
- 3. Если пользователь не может чего-то найти, то этого не существует.
- 4. Если вы выделяете слишком много пунктов, то они теряют важность.



- 1. Выстраивайте структуру продающего текста по модели AIDA.
- 2. Выносите самые важные смыслы в заголовки, подзаголовки, выделяйте их от остального текста.
- 3. Если пользователь не может чего-то найти, то этого не существует.
- 4. Если вы выделяете слишком много пунктов, то они теряют важность.
- 5. Ваше предложение должно быть релевантно запросам и потребностям потенциальных клиентов.

На примере разработки landing page



1. Передаем дизайнеру короткий бриф с самой важной информацией по целевой аудитории продукту, компании, конкурентам.



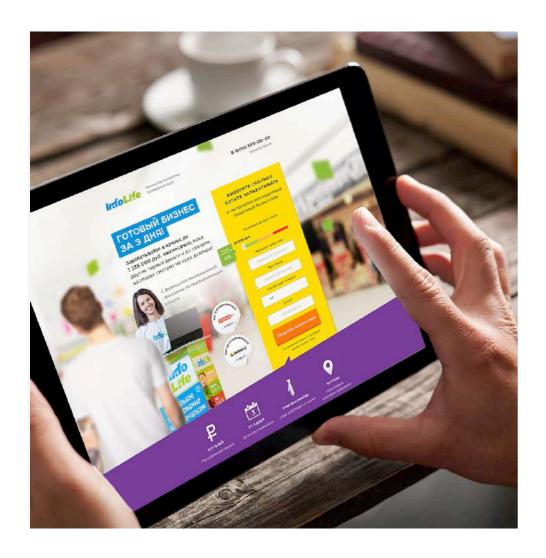
- 1. Передаем дизайнеру короткий бриф с самой важной информацией по целевой аудитории продукту, компании, конкурентам.
- 2. Передаем дизайнеру все необходимые дополнительные материалы (фотографии, логотипы, презентации и тд.).



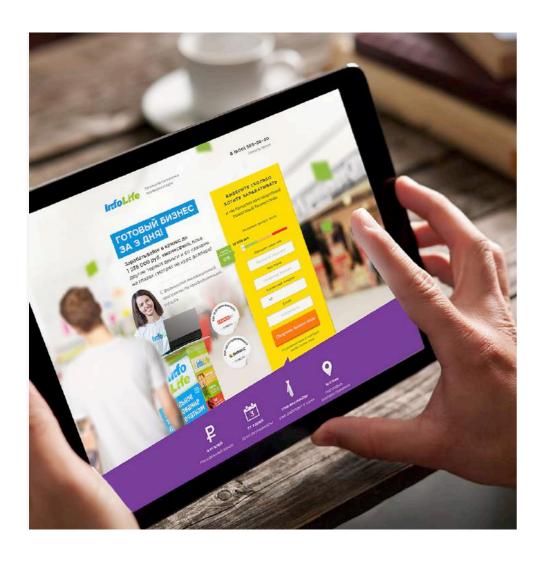
- 1. Передаем дизайнеру короткий бриф с самой важной информацией по целевой аудитории продукту, компании, конкурентам.
- 2. Передаем дизайнеру все необходимые дополнительные материалы (фотографии, логотипы, презентации и тд.).
- 3. Передаем дизайнеру гайдлайн (если есть) и показываем референсы.



- 1. Передаем дизайнеру короткий бриф с самой важной информацией по целевой аудитории продукту, компании, конкурентам.
- 2. Передаем дизайнеру все необходимые дополнительные материалы (фотографии, логотипы, презентации и тд.).
- 3. Передаем дизайнеру гайдлайн (если есть) и показываем референсы.
- 4. Определяем стиль на основе дизайна 2-3 первых экранов.



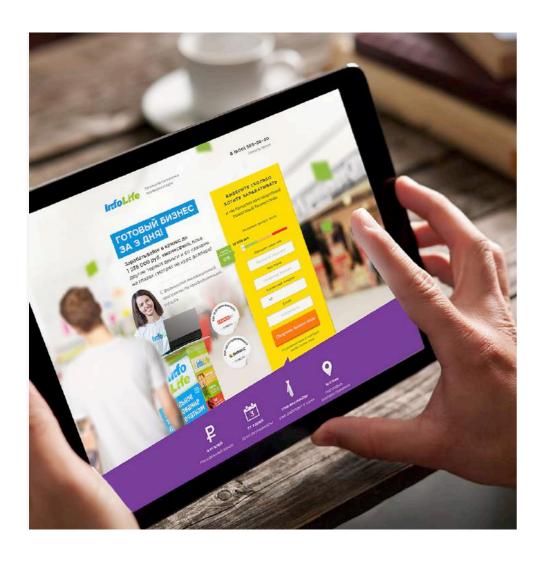
- 1. Передаем дизайнеру короткий бриф с самой важной информацией по целевой аудитории продукту, компании, конкурентам.
- 2. Передаем дизайнеру все необходимые дополнительные материалы (фотографии, логотипы, презентации и тд.).
- 3. Передаем дизайнеру гайдлайн (если есть) и показываем референсы.
- 4. Определяем стиль на основе дизайна 2-3 первых экранов.
- 5. Проверяем стиль на целевой аудитории. По результатам вносим коррективы.



- 1. Передаем дизайнеру короткий бриф с самой важной информацией по целевой аудитории продукту, компании, конкурентам.
- 2. Передаем дизайнеру все необходимые дополнительные материалы (фотографии, логотипы, презентации и тд.).
- 3. Передаем дизайнеру гайдлайн (если есть) и показываем референсы.
- 4. Определяем стиль на основе дизайна 2-3 первых экранов.
- 5. Проверяем стиль на целевой аудитории. По результатам вносим коррективы.
- 6. Завершаем дизайн.



- 1. Передаем дизайнеру короткий бриф с самой важной информацией по целевой аудитории продукту, компании, конкурентам.
- 2. Передаем дизайнеру все необходимые дополнительные материалы (фотографии, логотипы, презентации и тд.).
- 3. Передаем дизайнеру гайдлайн (если есть) и показываем референсы.
- 4. Определяем стиль на основе дизайна 2-3 первых экранов.
- 5. Проверяем стиль на целевой аудитории. По результатам вносим коррективы.
- 6. Завершаем дизайн.
- 7. Проверяем дизайн-макет на целевой аудитории. По результатам вносим коррективы.



- 1. Передаем дизайнеру короткий бриф с самой важной информацией по целевой аудитории продукту, компании, конкурентам.
- 2. Передаем дизайнеру все необходимые дополнительные материалы (фотографии, логотипы, презентации и тд.).
- 3. Передаем дизайнеру гайдлайн (если есть) и показываем референсы.
- 4. Определяем стиль на основе дизайна 2-3 первых экранов.
- 5. Проверяем стиль на целевой аудитории. По результатам вносим коррективы.
- 6. Завершаем дизайн.
- 7. Проверяем дизайн-макет на целевой аудитории. По результатам вносим коррективы.
- 8. Подготавливаем дизайн-макет к верстке.



Мы не повара, мы — технологи. Мы создали технологию, по которой любой наш сотрудник готовит отличную пиццу, а в наших пиццериях было приятно находиться в любом городе.

И мы знаем, как передать эту технологию вам.

4657

пицц приготовили в «Додо Пицце» с начала дня Данные из «Додо ис» обновляются в реальном времени

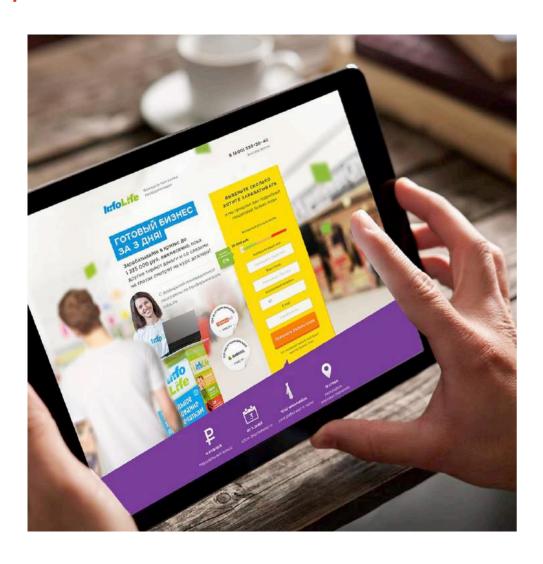
2. Передовые технологии

Мы автоматизируем всё.

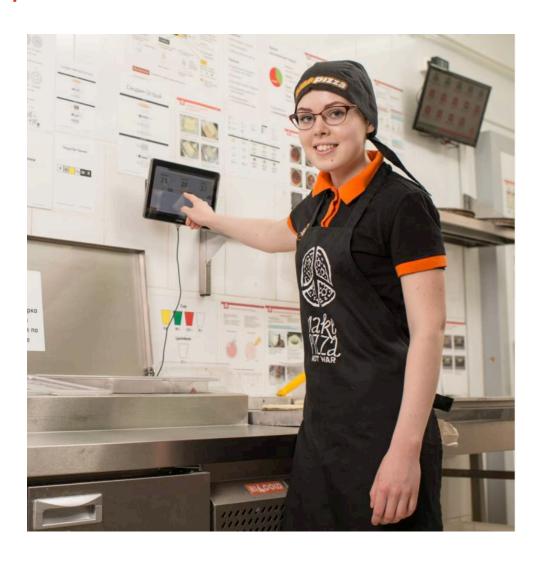
В сердце нашей сети — облачная система управления пищерией «Додо ИС». Это ЕРП-система, которая охватывает все аспекты нашего бизнеса. Её создали, поддерживают и развивают разработчики «Додо Пиццы», опираясь на опыт наших пищеркий. Мы делаем «Додо ИС» для себя, чтобь она решала наши задачи



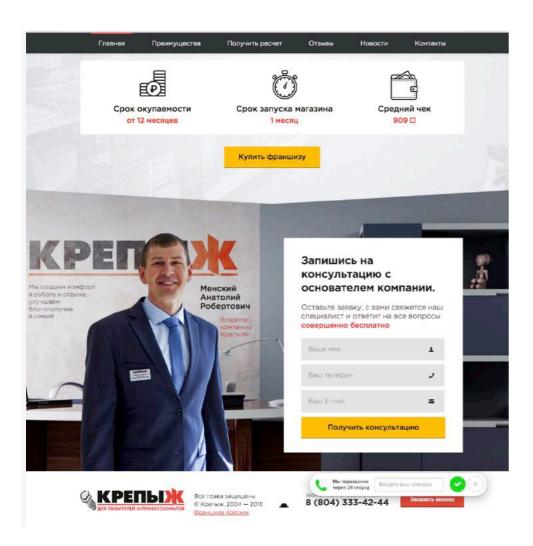
1. Правильно расставляйте приоритеты. Выделяйте самое важное.



- 1. Правильно расставляйте приоритеты. Выделяйте самое важное.
- 2. По-умолчанию считайте, что пользователь: нетерпелив и только «сканирует», а не читает тексты.



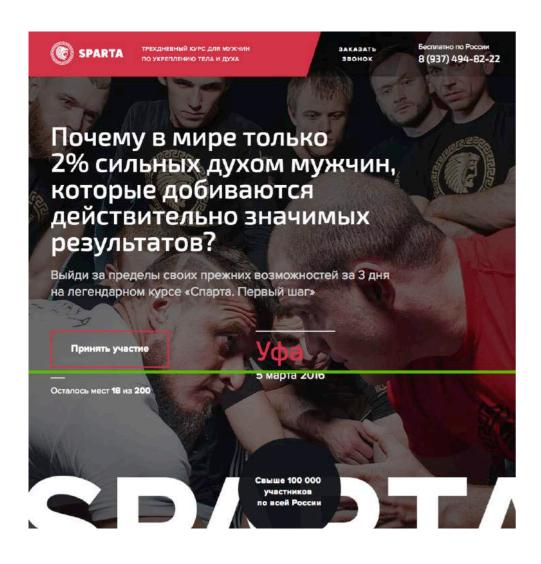
- Правильно расставляйте приоритеты.
 Выделяйте самое важное.
- 2. По-умолчанию считайте, что пользователь: нетерпелив и только «сканирует», а не читает тексты.
- 3. Используйте реальные фотографии.



- 1. Правильно расставляйте приоритеты. Выделяйте самое важное.
- 2. По-умолчанию считайте, что пользователь: нетерпелив и только «сканирует», а не читает тексты.
- 3. Используйте реальные фотографии.
- 4. Лица людей привлекают наибольшее внимание.



- 1. Правильно расставляйте приоритеты. Выделяйте самое важное.
- 2. По-умолчанию считайте, что пользователь: нетерпелив и только «сканирует», а не читает тексты.
- 3. Используйте реальные фотографии.
- 4. Лица людей привлекают наибольшее внимание.
- 5. Дизайн должен быть логичен и подчинен правилам.



- 1. Правильно расставляйте приоритеты. Выделяйте самое важное.
- 2. По-умолчанию считайте, что пользователь: нетерпелив и только «сканирует», а не читает тексты.
- 3. Используйте реальные фотографии.
- 4. Лица людей привлекают наибольшее внимание.
- 5. Дизайн должен быть логичен и подчинен правилам.
- 6. Высоту одного экрана берите в среднем за 700 рх. По ширине весь основной контент должен умещаться в 1000 рх.

44 элемента продающей посадочной страницы

44 элемента продающей посадочной страницы

Первый экран

Логотип

Дескриптор

Заголовок

Контакты

Призыв к действию

Продукт

Описание продукта

Принцип работы

Преимущества

Сравнение с конкурентами

Демонстрация деталей

Сфера применения

Боль → Решение

Схема работы

Каталог

Презентация

Что входит в стоимость

Hoy xay

Калькулятор

Конфигуратор

Фотографии

Видео

Взрыв-схема

FAQ

Компания

Окомпании

История

Цифры

Демонстрация высокого разрешения

Команда

Руководитель

Сертификаты

Награды

СМИонас

География

Экспертное мнение

Рейтинги

Производство

Гарантия

Захват контактов

Формы захвата

Контакты

Сторонние сервисы

Порфтолио

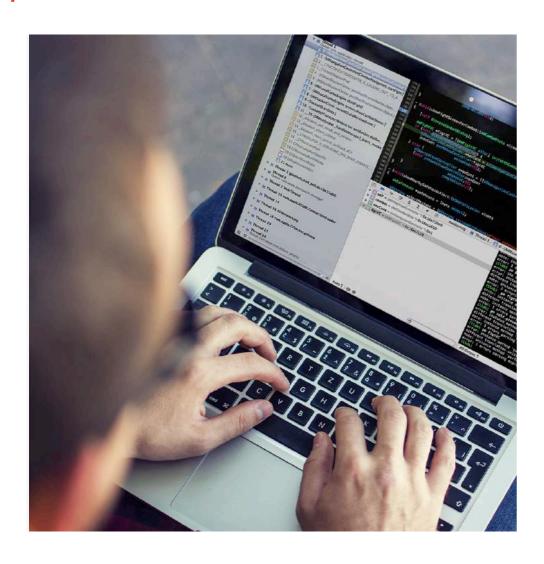
Кейсы

Логотипы клиентов/партнеров

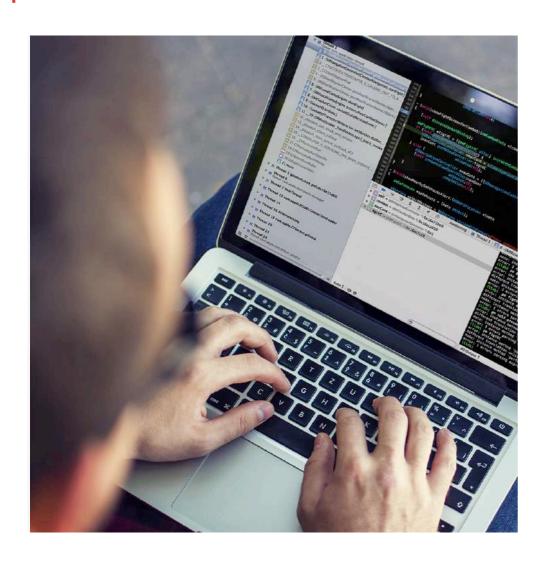
Отзывы

Знаменитости

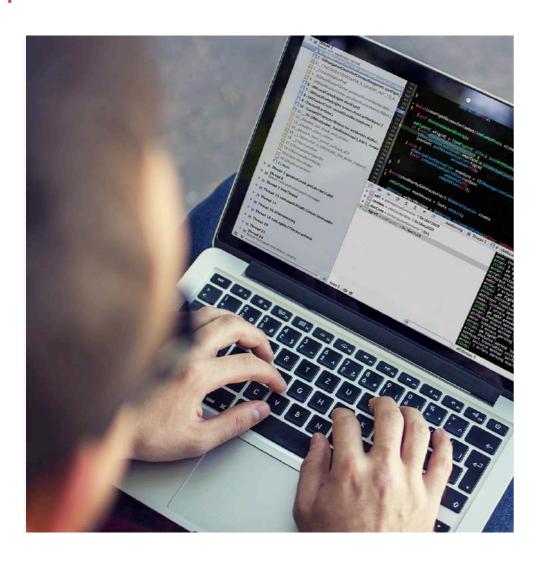
На примере разработки landing page



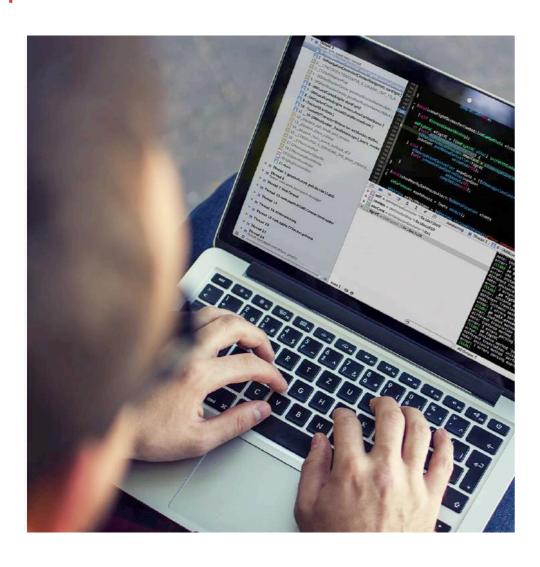
1. Передаем верстальщику исходники дизайн-макета.



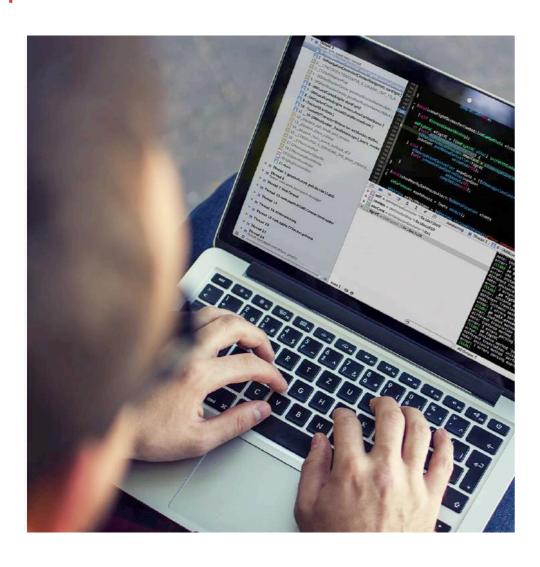
- 1. Передаем верстальщику исходники дизайн-макета.
- 2. Пишем короткое Т3.



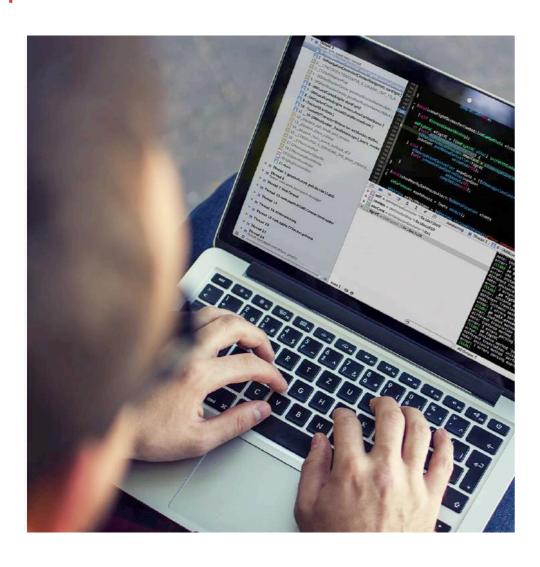
- 1. Передаем верстальщику исходники дизайн-макета.
- 2. Пишем короткое Т3.
- 3. Передаем все дополнительные материалы.



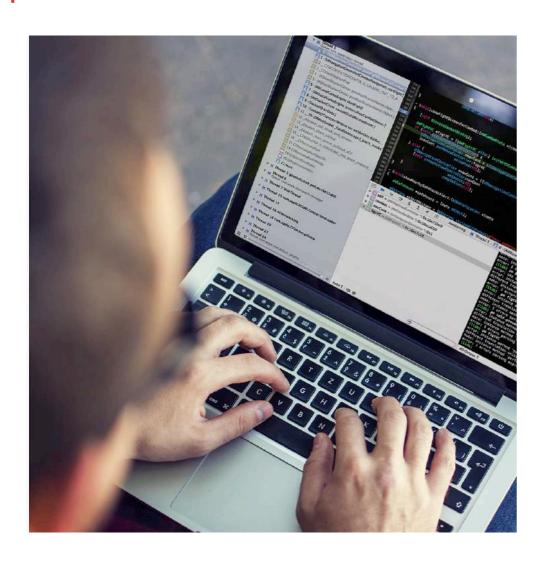
- 1. Передаем верстальщику исходники дизайн-макета.
- 2. Пишем короткое Т3.
- 3. Передаем все дополнительные материалы.
- 4. После верстки проверяем все элементы сайта на соответствие дизайн-макету и корректность их работы в разных браузерах на разных устройствах.



- 1. Передаем верстальщику исходники дизайн-макета.
- 2. Пишем короткое Т3.
- 3. Передаем все дополнительные материалы.
- 4. После верстки проверяем все элементы сайта на соответствие дизайн-макету и корректность их работы в разных браузерах на разных устройствах.
- 5. Проверяем сайт на скорость загрузки (можно использовать tools.pingdom.com).



- 1. Передаем верстальщику исходники дизайн-макета.
- 2. Пишем короткое Т3.
- 3. Передаем все дополнительные материалы.
- 4. После верстки проверяем все элементы сайта на соответствие дизайн-макету и корректность их работы в разных браузерах на разных устройствах.
- 5. Проверяем сайт на скорость загрузки (можно использовать tools.pingdom.com).
- 6. Подключаем сайт с системе управления контентом (если надо).



- 1. Передаем верстальщику исходники дизайн-макета.
- 2. Пишем короткое Т3.
- 3. Передаем все дополнительные материалы.
- 4. После верстки проверяем все элементы сайта на соответствие дизайн-макету и корректность их работы в разных браузерах на разных устройствах.
- 5. Проверяем сайт на скорость загрузки (можно использовать tools.pingdom.com).
- 6. Подключаем сайт с системе управления контентом (если надо).
- 7. Подключаем все необходимые сервисы, цели, интегрируем с CRM.

Алгоритм создания аналитического слоя в 5 шагов

На примере разработки landing page

Алгоритм создания аналитического слоя в 5 шагов



1. Подключаем Yandex. Метрика и Google Analytics.

Алгоритм создания аналитического слоя в 5 шагов



- 1. Подключаем Yandex. Метрика и Google Analytics.
- 2. Проверяем корректность отображения целей.

Алгоритм создания аналитического слоя в 5 шагов



- 1. Подключаем Yandex. Метрика и Google Analytics.
- 2. Проверяем корректность отображения целей.
- 3. Запускаем эксперимент в GA между короткой и длинной версией сайта.

Алгоритм создания аналитического слоя в 5 шагов



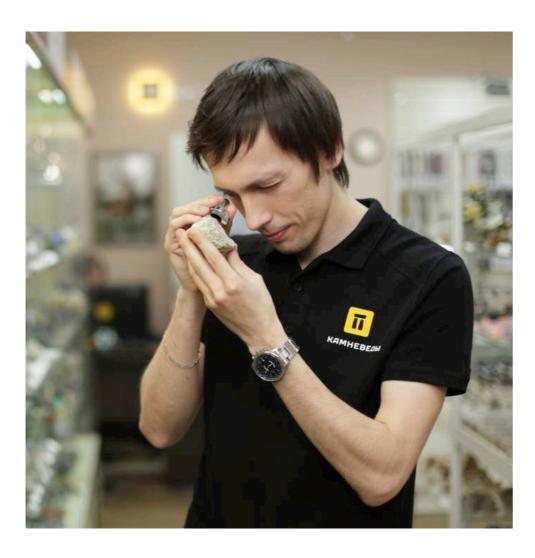
- 1. Подключаем Yandex. Метрика и Google Analytics.
- 2. Проверяем корректность отображения целей.
- 3. Запускаем эксперимент в GA между короткой и длинной версией сайта.
- 4. Формулируем и тестируем другие гипотезы.

Алгоритм создания аналитического слоя в 5 шагов



- 1. Подключаем Yandex. Метрика и Google Analytics.
- 2. Проверяем корректность отображения целей.
- 3. Запускаем эксперимент в GA между короткой и длинной версией сайта.
- 4. Формулируем и тестируем другие гипотезы.
- 5. Внедряем сквозную аналитику.

Фото и видео



1. Сотрудников



- 1. Сотрудников
- 2. Процесс работы



- 1. Сотрудников
- 2. Процесс работы
- 3. Оборудование



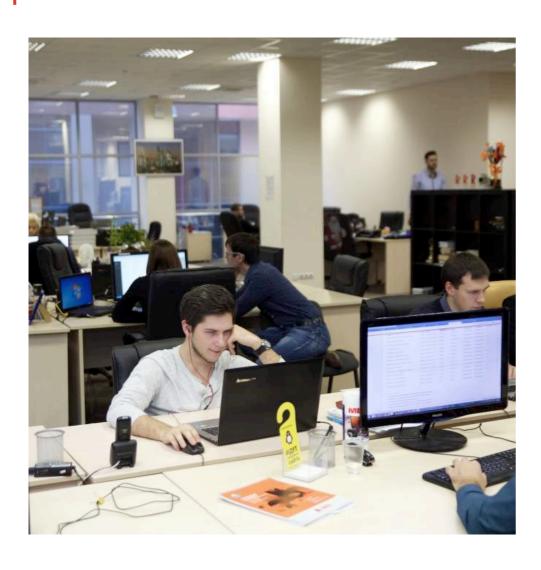
- 1. Сотрудников
- 2. Процесс работы
- 3. Оборудование
- 4. Продукт



- 1. Сотрудников
- 2. Процесс работы
- 3. Оборудование
- 4. Продукт
- 5. Руководителя



- 1. Сотрудников
- 2. Процесс работы
- 3. Оборудование
- 4. Продукт
- 5. Руководителя
- 6. Производство



- 1. Сотрудников
- 2. Процесс работы
- 3. Оборудование
- 4. Продукт
- 5. Руководителя
- 6. Производство
- 7. Офис



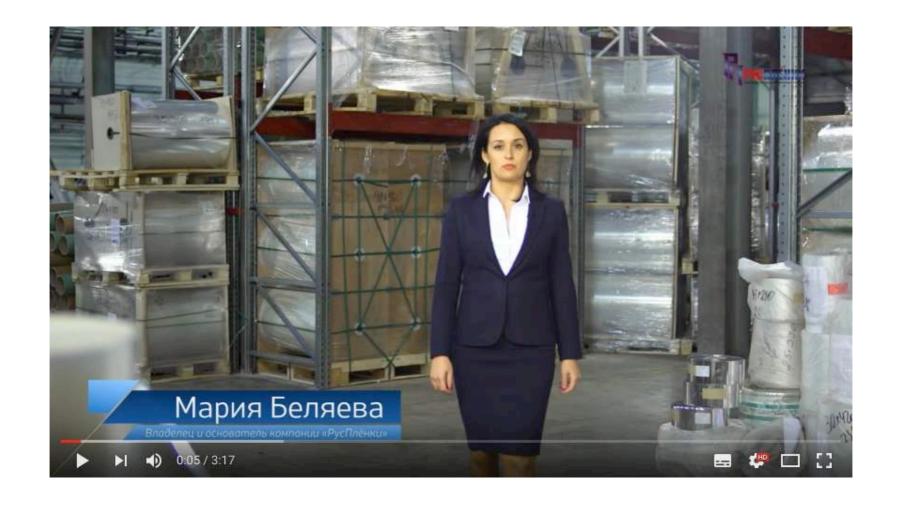
- 1. Сотрудников
- 2. Процесс работы
- 3. Оборудование
- 4. Продукт
- 5. Руководителя
- 6. Производство
- **7.** Офис
- 8. Точки продаж

Видео — инструмент, который дает возможность за несколько секунд донести самые важные смыслы, используя сразу 2 канала восприятия

Beretta

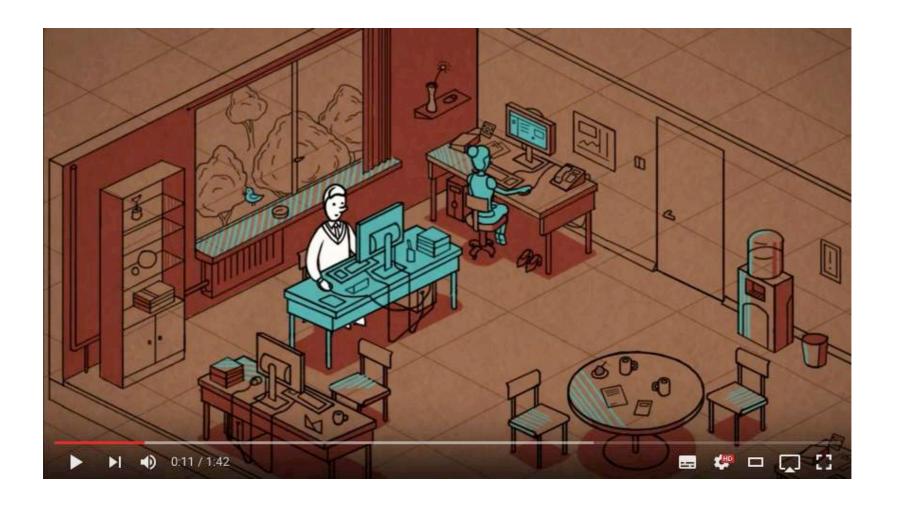


Руспленки





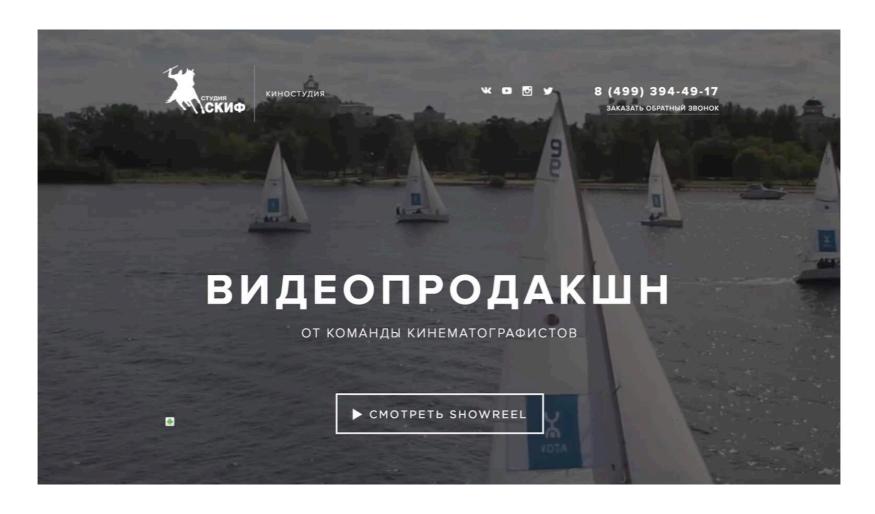
Meetformer



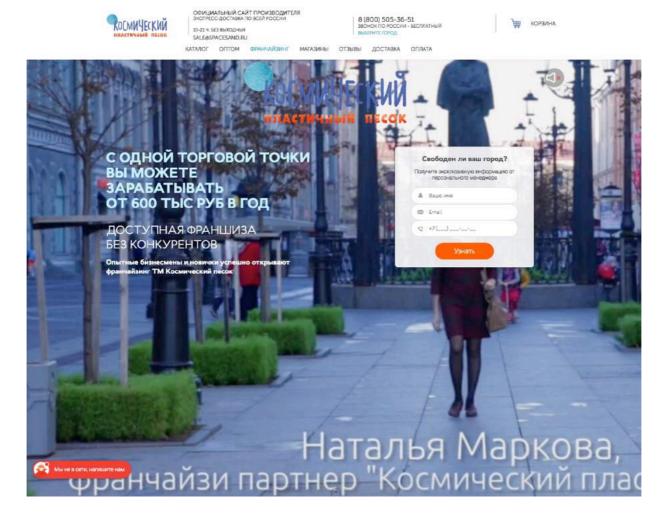
Семь пятниц



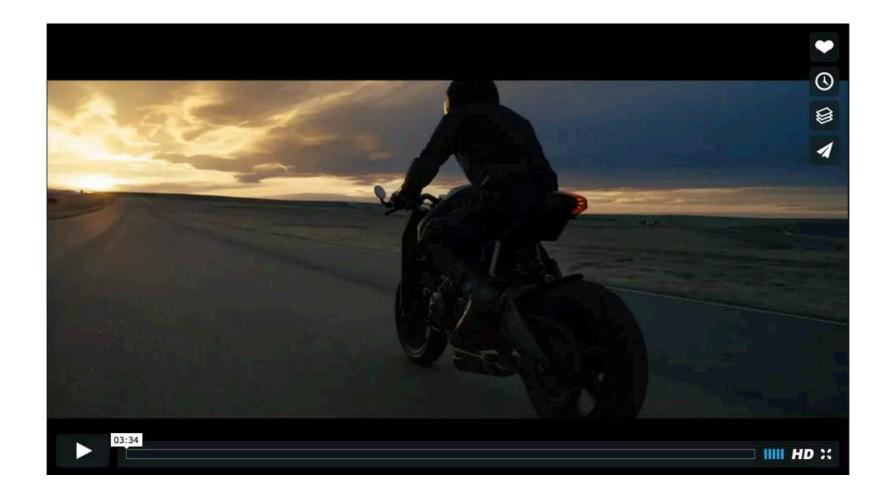
Студия СКИФ



Космический пластический песок



Ronin



8 полезных инструментов



moqups.com





moqups.com

mindmeister.com







moqups.com

mindmeister.com

invisionapp.com









moqups.com

mindmeister.com

invisionapp.com

marvelapp.com









moqups.com

mindmeister.com

invisionapp.com

7

tilda.cc









moqups.com

mindmeister.com

invisionapp.com





tilda.cc

lpgenerator.ru







mindmeister.com



invisionapp.com



marvelapp.com



tilda.cc



lpgenerator.ru



roistat.com







mindmeister.com



invisionapp.com



marvelapp.com



tilda.cc



lpgenerator.ru



roistat.com



roistat.com