# Проектирование как технология и искусство

*Другой вариант названия статьи – “Как я понимаю проектирование”*

Я занимаюсь проектированием интерфейсов больше 8 лет и работала над очень разными интерфейсами, с очень разными условиями и клиентами, в разных ролях (я выполняла задачи проектировщика, аналитика, исследователя, интервьюера, тестировщика, менеджера, преподавателя, наставника, координатора и даже, внезапно, заказчика). За время работы у меня сложилось впечатление, что проектирование — тот мир, в котором каждый сам себе хозяин, грубо говоря, каждый понимает его по-своему.

Мое представление о проектировании таково, что это очень многогранный процесс, не просто рисование картинок, не просто прототипирование, а это некая синергия деятельности на совершенно разных уровнях, в том числе, возможно, совершенно неожиданных. Мое дополнительное образование – психология, и я смотрю на проектирование довольно широко, в контексте не только рабочих задач, но и всей системы ценностей человека.

**Разные стороны проектирования**

Ниже список тех подсистем, которые, как мне кажется, входят в состав проектирования, даже когда мы не думаем про это. Все они есть при работе здесь и сейчас, одномоментно, просто некоторые в фокусе, а некоторые нет. Некоторые вообще редко бывают в фокусе, но очень сильно влияют на процесс и результат.

1. Организационная — как, когда, в каком формате взаимодействуют участники проекта или процесса. Всем известно, что от правильного взаимодействия с заказчиком и внутри команды зависит практически судьба проекта или решения, именно поэтому я поставила эту подсистему выше всех.
2. Методическая — это та подсистема, которую обычно описывают в требованиях к квалификации. Это методика, по которой работает проектировщик, грубо говоря, последовательность действий, которые нужно выполнить, чтобы получить хороший результат. Это скелет – но еще не все тело.
3. Информационная — знание паттернов, имеющихся идей, обмен опытом похожих задач, гайды и т.п. Если методическая часть — это скелет проектирования, то информационная — это мышцы. Понимание, что делать в данный момент, и знание вариантов действий — уже очень много в проектировании. Но не все.
4. Творческая — моя самая любимая подсистема. Это та самая часть, в которой можно творчески обращаться с методикой, когда ей владеешь и понимаешь, как себя подстраховать от ошибки и проверить. Это умение поставить себе творческую задачу, «отойти» от процесса (если есть ощущение, что это улучшит что-либо), найти новые, нестандартные способы решения задач либо организации процессов. Эта сторона доставляет больше всего удовольствия и радости в работе, именно в этой части происходит развитие и рост проектировщика как специалиста и личности, причем это развитие может происходить в разных подсистемах. Вы развиваете далеко не только навыки проектирования, но и коммуникационные, волевые и другие свои качества.
5. Смысловая — это место работы в вашей системе ценностей, ее смысл персонально для вас. Это взгляд в будущее, связь с миром. В конце концов, работа не все, что у вас есть. Какое место она занимает в вашей жизни? Вы работаете ради денег, ради карьеры, ради радости, ради смысла, ради чего-то еще? Может быть, из страха и тревоги? Эта сторона является двигателем или тормозом для развития всех других сторон — в зависимости от того, как вы отвечаете на вышеприведенные вопросы. Это тоже одна из моих любимых тем, я даже писала по ней диплом.

Стороны я выделила для их описания, осознания и развития. В работе мы не думаем про каждую из них отдельно, но проблемы в любой из них создают проблемы в общем процессе. Собственно, искусство команды (даже не одного проектировщика) состоит в том, чтобы сочетая все стороны процесса, создать нечто живое и соответствующее поставленным задачам.

Далее будет ряд статей, посвященных каждой из этих подсистем.