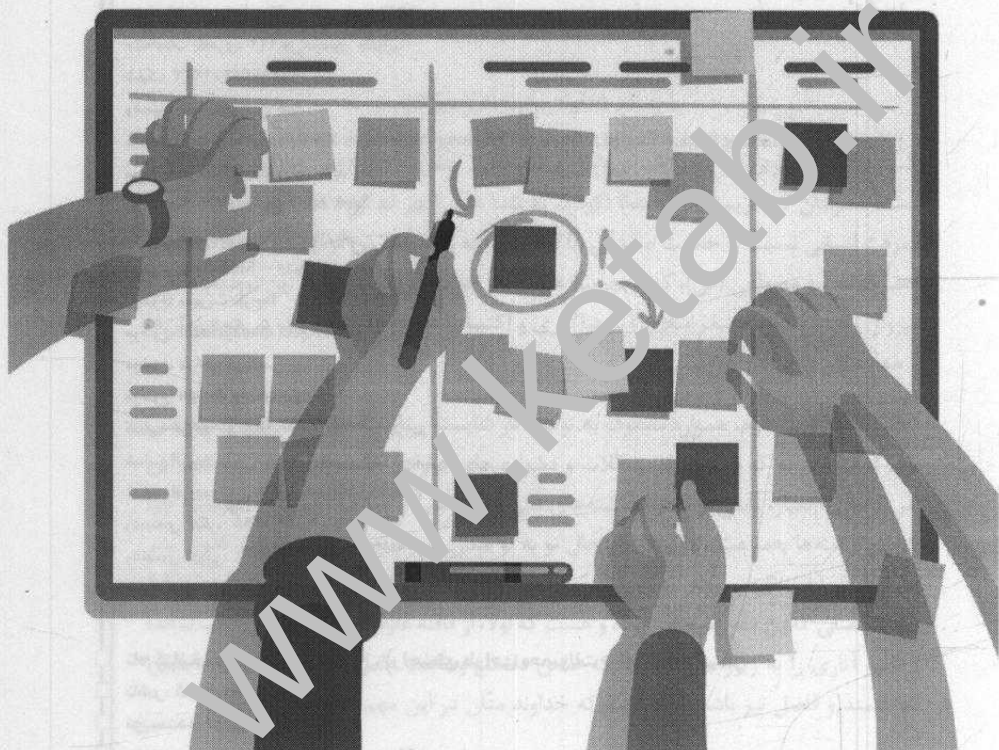




اصول طراحی محصول

راهنمای طراحی محصولات برای استارت‌آپ‌ها



نویسنده:

تونی جینگ

مترجمین:

حامد شیدائیان، محمد ملکی مهیاری

ناشر:

کانون نشر علوم



نشر علوم

www.nashreloom.com

پیشگام در نشر آثار برگزیده علوم کاربردی کامپیوتر و الکترونیک

سرشناسه: جینگ، تونی Jing, Tony
عنوان و نام پدیدآور: اصول طراحی محصول راهنمای طراحی محصولات برای استارت‌آپ‌ها / نویسنده تونی جینگ؛ مترجمین حامد شیدائیان، محمد ملکی‌مهاری.

مشخصات نشر: تهران: کانون نشر علوم، ۱۳۹۸.

مشخصات ظاهری: ۱۲۴ ص: مصور، جدول.

شابک ۹۷۸۹۶۴۳۲۷۲۲۳۴

وضع فهرست‌نویسی: قیفا

داشت عنوان اصلی: Hacking Product Design A Guide to Designing Products for Startups.

موضوع: شرکت‌های اقتصادی جدید

New business enterprise موضوع:

موضوع: فناوری‌های جدید - بازاریابی

New products marketing موضوع:

موضوع: مدیریت طرح

Product management موضوع:

موضوع: طراحی مهندسی

Engineering design موضوع:

شناسه افزوده: شیدائیان، حامد، ۱۳۵۸-.

شناسه افزوده: ملکی‌مهاری، محمد، ۱۳۵۶- مترجم

شناسه افزوده: Maleki Mahyari, Mohamad

رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۸ ۶۲/۵:الف ۹/ج

رده‌بندی دیویی: ۶۵۸/۱۱

شماره کتابشناسی ملی: ۵۶۵۷۵۳۰

نام کتاب: اصول طراحی محصول (راهنمای طراحی محصولات برای استارت‌آپ‌ها)

ناشر: کانون نشر علوم

نویسنده: تونی جینگ

مترجمین: حامد شیدائیان، محمد ملکی‌مهاری

صفحه‌آرا: فاطمه آدیگوزل‌پور اردبیلی

طرح جلد: زهرا سلطان‌آبادی

ویراستار ادبی: فاطمه سلطان‌آبادی

چاپ اول: ۱۳۹۸

تیراژ: ۵۰۰

چاپ و صحافی: کانون نشر علوم

قیمت: ۲۵۰۰۰ تومان

شابک ۹۷۸۹۶۴۳۲۷۲۲۳۴

دفتر مرکزی پخش: خیابان انقلاب، خیابان فخررازی، خیابان وحید نظری شرقی، پلاک ۶۵، واحد ۱

تلفن: ۶۶۹۶۱۵۶۸-۶۶۴۹۴۹۱۱



پیشگفتار نویسنده

ماجرا از زمانی شروع می‌شود که شما به عنوان طراح محصول در یک شرکت استارت‌آپی شروع به کار کرده‌اید و در همان ابتدا از خودتان می‌پرسید: خب حالا من باید چه کاری انجام دهم؟ این کتاب قصد دارد تا به همین سوال پاسخ دهد. سال‌ها قبل، زمانی که من از حوزه طراحی گرافیک به سطح طراحی محصول رفتم، دقیقا همین سوال را داشتم. در آن زمان آرزو داشتم ای کاش کتابی وجود داشت که مهارت‌های لازم جهت طراحی محصولات برای استارت‌آپ‌ها را پوشش دهد.

به همین خاطر تصمیم گرفتم تا خودم این کتاب را بنویسم.

در واقع می‌خواهم به تمام کسانی که مثل من برای اولین بار است که وارد این صنعت می‌شوند، کمک کنم. فرقی نمی‌کند که شما در یک استارت‌آپ کوچک ۵ نفره و در یک فضای کاری اشتراکی^۱ کار می‌کنید، یا در یک استارت‌آپ بزرگ و در حال رشد با صدها کارمند در سرتاسر دنیا استخدام شده‌اید؛ تعدادی راهکار عمومی و مشترک در بخش نحوه طراحی و ساخت محصولات تکنولوژیک وجود دارد.

این کتاب درباره مهارت‌هایی است که یک طراح محصول بایستی برای موفقیت، حرفه‌ای در استارت‌آپ‌های حوزه تکنولوژی بداند. فرض می‌شود که شما قبلا با برخی از مهارت‌های اولیه و پایه‌ای در خصوص طراحی آشنا هستید (مانند طراحی بصری^۲، طراحی واسط کاربری^۳، معماری اطلاعات^۴، نمونه‌سازی^۵، تبلیغ نویسی^۶، و طراحی حرکت^۷) و یا راهکارهایی برای آموختن این مهارت‌ها دارید. علاوه بر آن، کتابها، مقالات، متون آموزشی و منابع بیشماری در این خصوص وجود دارد که این مهارت‌ها را به شما می‌آموزد. اگر این مهارت‌ها را نیاموخته‌اید و برنامه‌ای نیز

1. coworking space

2. visual design

3. interface design

۴. معماری اطلاعات (Information Architecture) ساختار یک وبسایت، اپلیکیشن یا سایر محصولات است. معماری اطلاعات به کاربران نشان می‌دهد که در حال حاضر کجا هستند و اطلاعاتی که در رابطه با جایگاه فعلی خود می‌خواهند، کجا قرار دارد. در واقع معماری اطلاعات به خلق ناوبری، سلسله مراتب و دسته‌بندی‌ها می‌انجامد.

5. prototyping

6. copywriting

7. motion design



برای یادگیری آنها ندارید، خواندن این کتاب به تنهایی باعث نخواهد شد که شما تبدیل به یک طراح محصول شوید.

گرچه مهارت‌های پایه‌ای برای انجام طراحی لازم هستند، اما نمی‌توانند تمام آنچه را که در این راه نیاز دارید در اختیار شما بگذارند. در این حالت طراحی فقط در سطح تولید باقی می‌ماند و صاحب‌کار نخواهد بود تا در جایگاهی قرار گیرد که بتواند روی استراتژی محصول و موفقیت آن تأثیرگذار باشد.

هدف اصلی این کتاب آن است که به طراحان کمک کند تا تمام ظرفیت‌های طراحی را در یک استارت‌آپ بکار ببرند. کتاب به ۹ فصل تقسیم‌بندی شده که هر فصل یک موضوع مرتبط با طراحی محصول را پوشش می‌دهد. این فصل‌ها باهم و یا بطور جداگانه قابل مطالعه هستند. فصل‌های ۱ تا ۳ مفاهیم پایه‌ای در خصوص استارت‌آپ‌ها را مطرح می‌کنند و طرز فکری که طراحان بایستی در زمان ایده‌ها داشته باشند تا بتوانند مسائل را حل کنند. فصول ۴ تا ۶ درباره ایده‌ها است: چگونگی کسب ایده‌ها؛ و همکاری با دیگران به منظور استخراج بهترین ایده‌ها و اولویت بندی کارهایی که جهت حداکثرسازی پتانسیل این ایده‌ها بایستی انجام شود. فصل‌های ۷ تا ۹ نیز ملاحظات، روش‌های تست و چارچوب‌های مرتبط با طراحی درست را نشان می‌دهند.

اجازه دهید تا کار را شروع کنیم!



فهرست مطالب

۱۱	فصل ۱: استارتاپ‌ها چگونه کار می‌کنند
۱۱	تکنولوژی و تاریخ بشر
۱۲	استارتاپ‌ها چگونه این موضوع انطباق می‌یابند؟
۱۳	طراحی چگونه این موضوع انطباق می‌یابد؟
۱۴	استارتاپ مدرن
۱۵	استارتاپ‌ها ناپایدار هستند
۱۶	واژه‌نامه استارتابی
۱۸	تیم محصول
۱۸	مدیر محصول
۱۹	طراح محصول
۱۹	مدیر پروژه و تیم مهندسی
۲۰	علم داده، تحقیق در خصوص کاربر نهایی، و بازاریابی محصول
۲۰	خلاصه
۲۱	فصل ۲: طراحی یک طرز تفکر است
۲۱	همدلی
۲۲	نفسانیات و تظاهرها
۲۲	شنیدن و مشاهده
۲۳	زبان بدن و چیزی که گفته نشده است
۲۴	مثالی از نداشتن همدلی
۲۵	کنجکاوی و روشنفکری
۲۷	مزیت و برتری داشته باشید
۲۷	هرگز از یادگیری دست نکشید
۲۸	چگونگی حل مسئله
۲۸	طرح ریزی، سپس طرح ریزی مجدد
۲۹	دستیابی به قیود و محدودیت‌ها
۲۹	داشتن هدف
۳۰	سودمند، کاربردی و مطلوب
۳۱	پذیرفتنی، محتمل و مورد نیاز
۳۲	نمودار نهایی
۳۲	توصیف محصول



- ۳۳ ایستادگی برای یک دلیل
- ۳۳ داشتن یک اصل اساسی
- ۳۳ داشتن جزئیات کافی و درست
- ۳۴ خلاصه

فصل ۳: روش‌ها، کارها و تجربیات ۳۵

- ۳۵ ذهن یک نرمند
- ۳۷ تین و ممارست باعث کمال می‌شود
- ۳۹ طراحی اولیه
- ۴۰ کارها و تجربیات
- ۴۰ کارهایی که انجام می‌شود
- ۴۲ اهداف و تجربیات
- ۴۶ خلاصه

فصل ۴: بررسی و ارزیابی ایده‌ها (از اینکه طراحی را شروع کنیم) ۴۷

- ۴۷ گذر زمان
- ۴۹ کسب ایده‌ها
- ۵۰ تولید ایده‌های استارت‌آپی
- ۵۴ مسکن‌ها، ویتامین‌ها و یا آب نبات
- ۵۴ ساخت، اندازه‌گیری، یادگیری و تکرار
- ۵۶ یادداشتی بر محیط‌های پذیرا
- ۵۷ تحقیق و داده
- ۵۷ تحقیق کاربر
- ۵۸ علم داده
- ۵۹ خلاصه

فصل ۵: طراحی یک فعالیت تیمی است (چگونه در یک تیم استارت‌آپی کار کنیم؟) ۶۱

- ۶۳ فرایند محصول
- ۶۴ چگونه با مدیران محصول کار کنیم
- ۶۴ شرح وظیفه مدیر محصول
- ۶۵ شرح وظیفه شما
- ۶۷ مدیریت عدم توافق با مدیر محصول
- ۶۸ چگونه با تیم توسعه و پیاده‌سازی کار کنیم



۶۸.....	شرح وظیفه تیم توسعه
۶۸.....	قدری برنامه‌نویسی بدانید
۶۹.....	محدودیت‌های آنها را بشناسید
۶۹.....	دوباره، آنها را به سوی کاربران راهنمایی کنید
۷۰.....	ابرنیروی طراحی
۷۰.....	هر کسی یک نسخه ندارد
۷۱.....	خلاصه

فصل ۶: طراحی درباره او ویت‌ها مت (بویژه برای استارت‌آپ‌ها)

۷۳.....	«زمان مناسب» وجود ندارد
۷۵.....	تنها سنج‌های که اهمیت دارد
۷۶.....	قانون ۲۰/۸۰ را اعمال کنید
۷۸.....	خلاصه

فصل ۷: طراحی برای رشد (از چهار منظر)

۸۰.....	عاشق مسئله شوید
۸۱.....	تا جاییکه امکان دارد، افراد بیشتری را بهره‌مند سازید
۸۱.....	طراحی برای دسترس‌پذیری
۸۶.....	در ظرافت‌ها گم نشوید!
۸۹.....	سیستم‌ها و فرایندها
۹۰.....	سیستم‌هایی برای طراحان و تیم مهندسی
۹۲.....	چگونه یک سیستم طراحی ایجاد کنیم؟
۹۴.....	چه زمانی از سیستم‌های طراحی استفاده کنیم؟
۹۴.....	خلاصه

فصل ۸: روان‌شناسی، فرهنگ و طراحی (چیزهایی درباره ذهن انسان و جامعه که تمام طراحان محصول باید بدانند)

۹۶.....	ادراک بصری
۹۶.....	افوردنس
۹۸.....	قانون گشتالت
۱۰۰.....	قوه ادراک و خاطرات
۱۰۱.....	آشکارسازی تدریجی
۱۰۱.....	مدل‌های ذهنی
۱۰۲.....	استعاره‌ها، مثال‌ها و داستان‌ها



فرهنگ.....	۱۰۳
الگوی اصلی.....	۱۰۴
طراحی انعکاس دهنده فرهنگ است.....	۱۰۵
خلاصه.....	۱۰۹

فصل ۹: ابزارها، چارچوب‌ها و آینده ۱۱۱

جای بندی.....	۱۱۱
رشد، کاربردی، امکان پذیر، پذیرفتنی و مطلوب.....	۱۱۱
دو ویژگی خوب.....	۱۱۳
رزش بی ده بار بهتر، و جزئیات.....	۱۱۳
کارها که انجام شود.....	۱۱۴
«باریک» و «تقی».....	۱۱۴
ساخت، اندازه، یادگیری.....	۱۱۴
سنگه منحصر بفرد روشن.....	۱۱۵
پیوستگی فضا-زمان.....	۱۱۵
به اساس و مبنایا پردازید.....	۱۱۷
مسیر رضایتمندی.....	۱۱۸
شرایط حدی و مسیر عدم رضایت.....	۱۱۸
نقاط تماس محصول را بررسی کنید.....	۱۱۹
ارتباط و انتقاد.....	۱۲۰
آینده.....	۱۲۱
بکارگیری طراحی.....	۱۲۲

درباره نویسنده کتاب ۱۲۳

درباره مترجمین کتاب ۱۲۴