Как общаться с заказчиком дизайнеру интерфейсов и не переделывать макет по 10 раз

Многие начинающие дизайнеры интерфейсов думают, что основная работа — это Figma и красивые экраны. На практике половина успеха в удалённой работе — это коммуникация с заказчиком. Именно из-за недопонимания проекты затягиваются, появляются бесконечные правки и падает доход.

Разберём, как выстроить общение так, чтобы макет утверждали быстрее и без лишних переделок.

Начинайте с уточнения задачи

Одна из главных ошибок — сразу переходить к дизайну. Перед стартом нужно понять:

- какая цель проекта;
- кто целевая аудитория;
- какое действие должен совершить пользователь;
- есть ли ограничения по стилю и бренду.

Чем точнее вы зафиксируете задачу в начале, тем меньше будет неожиданных правок позже.

Согласовывайте структуру до визуала

Лучший способ сократить количество переделок — сначала показать wireframe или прототип. Когда заказчик одобряет структуру, менять логику уже поздно, а значит правки

будут касаться только визуала.

Если сразу показать финальный дизайн, обсуждение может начаться не с сути, а с цвета кнопки.

Фиксируйте договорённости письменно

Удалённая работа требует чёткости. После созвона или обсуждения отправьте короткое резюме:

- что согласовали;
- что нужно доработать;
- срок следующего этапа.

Это защищает вас от фразы «мы договаривались по-другому».

Ограничивайте количество правок

Лучше заранее обозначить формат работы: например, два круга правок включены в стоимость. Это стандартная практика в UI/UX-дизайне.

Когда рамки понятны, заказчик внимательнее относится к комментариям и реже меняет мнение по мелочам.

Объясняйте свои решения

Если просто отправить макет без комментариев, заказчик будет оценивать его субъективно. Когда вы пишете:

«Основная кнопка выделена контрастным цветом для акцента на целевом действии»,

обсуждение становится профессиональным, а не вкусовым.

Не спорьте — аргументируйте

Иногда клиент предлагает решение, которое ухудшает интерфейс. Вместо фразы «так нельзя» лучше объяснить возможные последствия и предложить альтернативу.

Так вы выглядите экспертом, а не исполнителем, который просто отстаивает своё мнение.

Как это влияет на доход

Когда процесс выстроен грамотно:

- сокращаются сроки проекта;
- уменьшается количество бесплатных доработок;
- появляются повторные заказы;
- растёт средний чек.

На фрилансе это напрямую влияет на заработок. Дизайнер, который умеет общаться с заказчиком, зарабатывает больше, чем тот, кто просто хорошо рисует.

Где искать удалённые проекты по дизайну интерфейсов?

На агрегаторе удалённой работы alot.pro регулярно публикуются проекты по UI/UX-дизайну, веб-интерфейсам и мобильным приложениям. Это удобный способ находить заказчиков напрямую и выстраивать долгосрочное сотрудничество.

Чтобы быстро откликаться на новые заказы и не пропускать интересные проекты, установите мобильное приложение: https://alot.pro/getapp.

Удалённая работа дизайнером интерфейсов — это не только про макеты, но и про грамотное взаимодействие. Освоив коммуникацию, вы сократите правки и увеличите доход.

Revision #1
Created Fri, Feb 13, 2026 10:15 AM by Admin
Updated Fri, Feb 13, 2026 10:20 AM by Admin