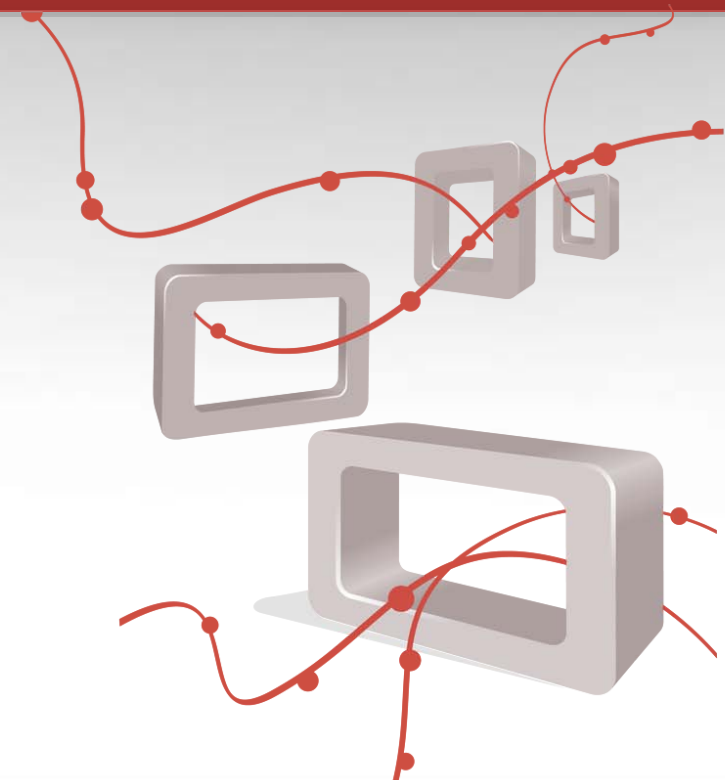


User eXperience ^{Ru} 2011

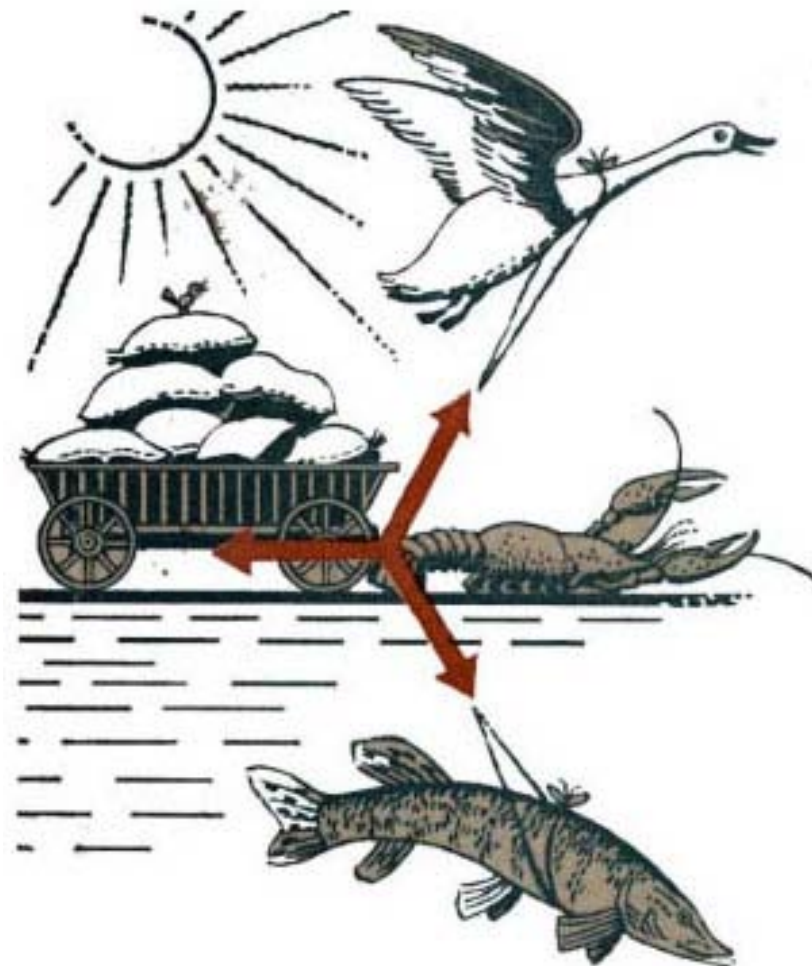
Интеграция проектирования UX в разработку: мифы и подходы

Андрей Сикорский
Октябрь, 7 2011



Постановка вопроса

- UX-специалисты: «надо сначала исследовать, а потом думать»
- Бизнес: «надо быстрее, но эффективнее»
- Разработчики: «нам уже вчера кодить надо было»



Контексты

- Консалтинг VS in-house разработка
- Гибко и открыто VS неповоротливо и политизировано
- Есть команда VS «нора скунса»

Часть первая, мифологическая



Миф №1. Просто добавим немного UX

- Проектирование взаимодействия – это строчка в плане

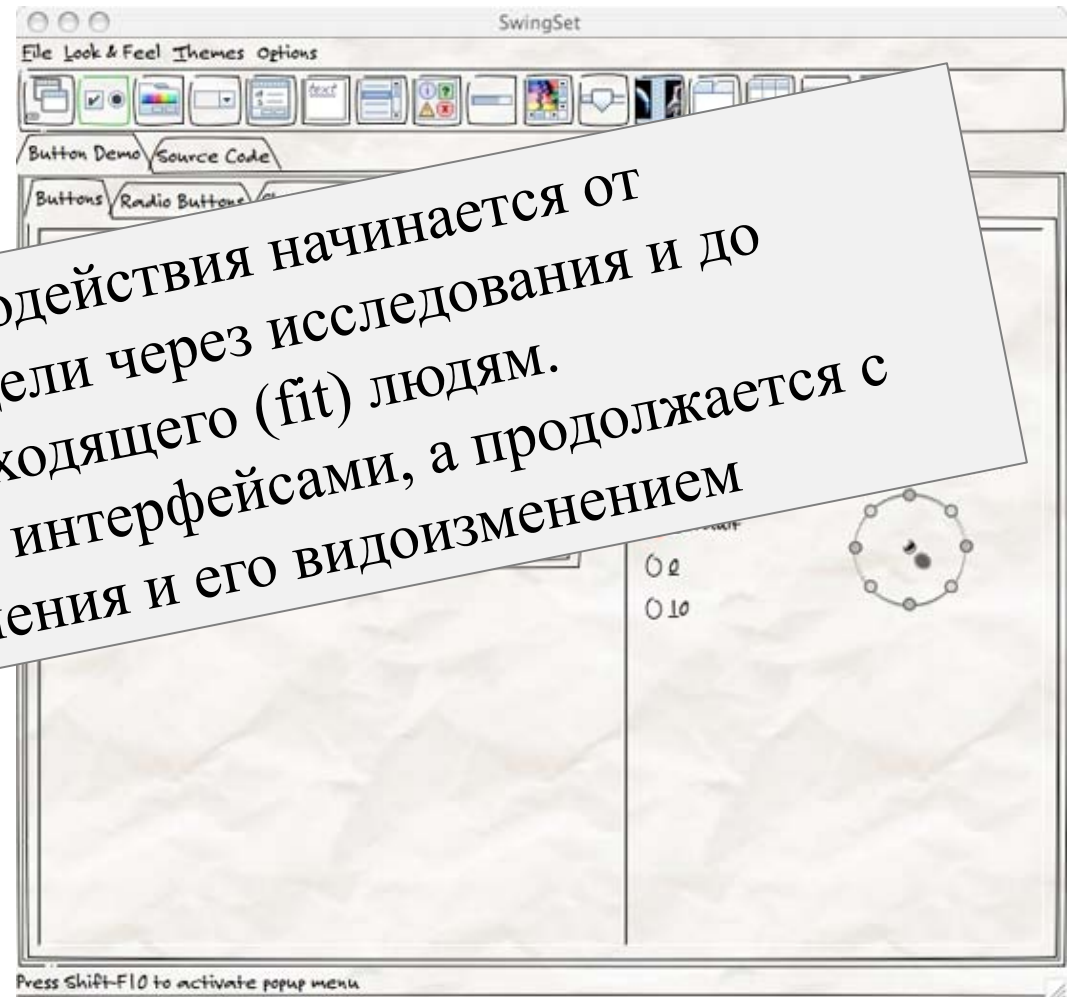
Проектирование взаимодействия – это итеративный сквозной процесс, сопровождающий все этапы разработки



Миф №2. UX – это про наброски

- UX – более модное название для графического

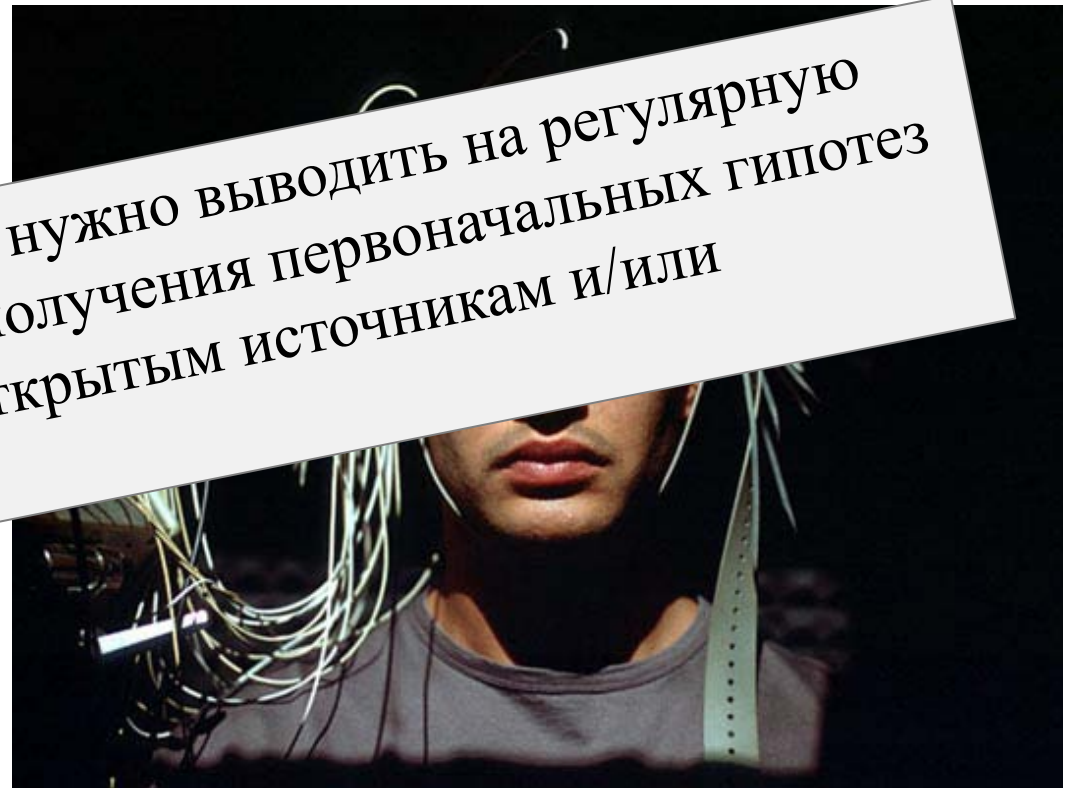
- Задача UX – проектирование взаимодействия начинается от понимания бизнес-модели через исследование и до создания сервиса, подходящего (fit) людям. Оно не заканчивается интерфейсами, а продолжается с нанесением набросков и сопровождением решения и его видоизменением с целью пользы



Миф №4. Исследования проводить дорого и долго

- Нам уже надо что-то рисовать и кодить – у нас нет времени проводить исследования
- Исследования – это что-то сложное

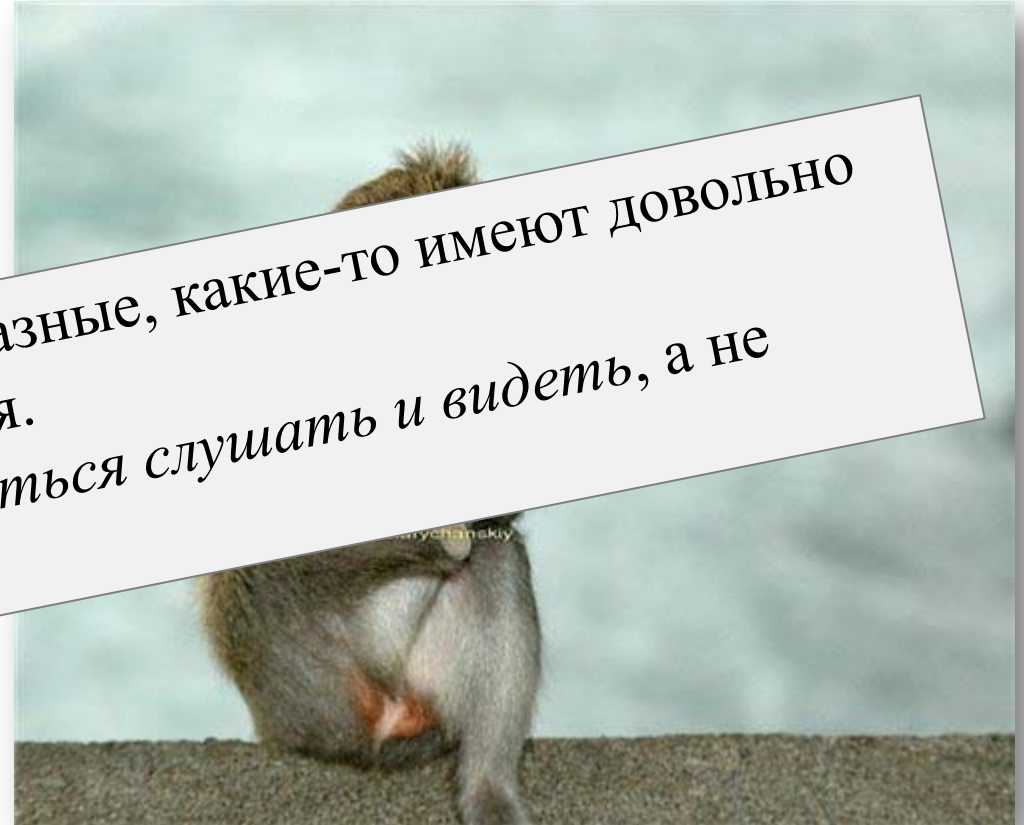
Исследования можно и нужно выводить на регулярную основу. При этом для получения первоначальных гипотез можно обратиться к открытым источникам и/или статистике



Миф №5. Исследования – это очень просто

- Вот сейчас наши программисты почитают книжку, и сразу все
- Зачем людям так хорошо поговорим

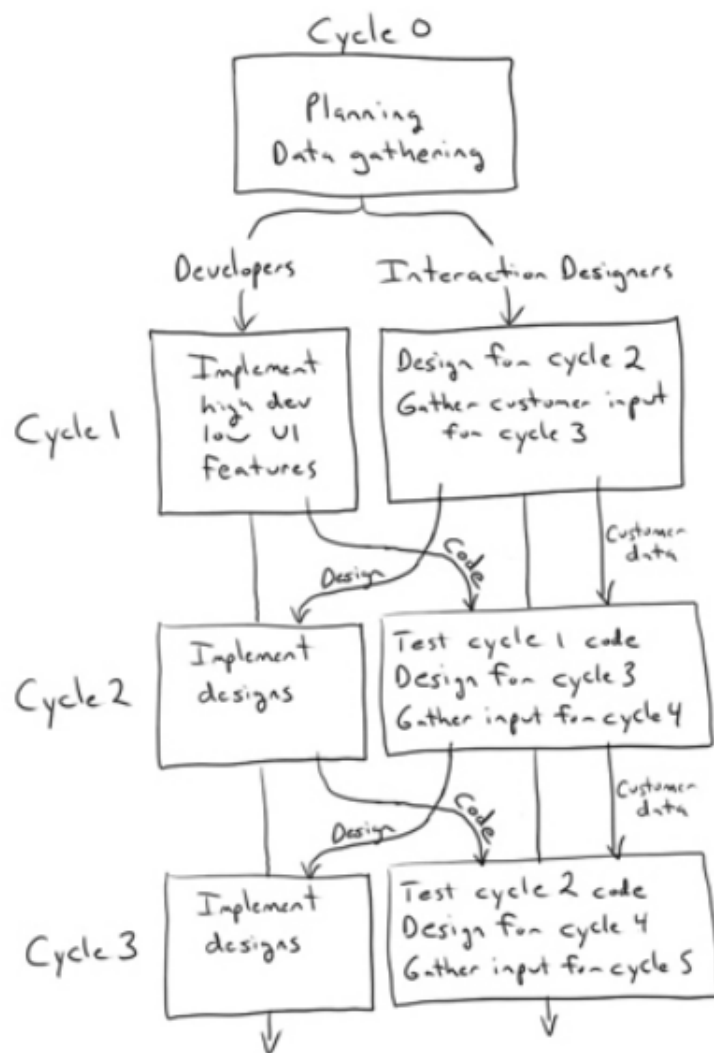
Исследования бывают разные, какие-то имеют довольно низкий порог вхождения. Самое сложное – научиться слушать и видеть, а не говорить и навязывать



Часть вторая, практическая (приемы и подходы)

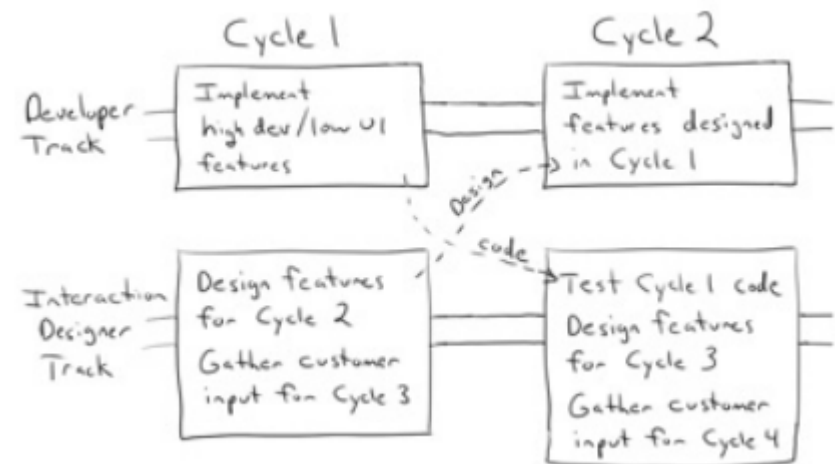
1. Фаза 0: первые наброски до первой итерации

- Первые наброски могут быть сделаны до первой итерации
- Параллельная работа UX-специалистов



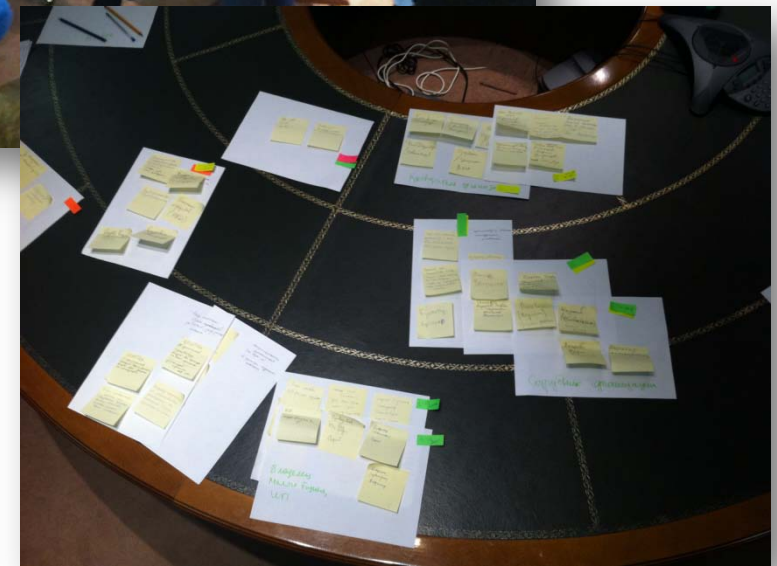
2. Три времени UX-специалиста

- Разработка *текущих* макетов
- Поддержка макетов *прошлой* итерации
- Получение данных и первые наброски для *следующей* итерации



3. Игры как способ договариваться

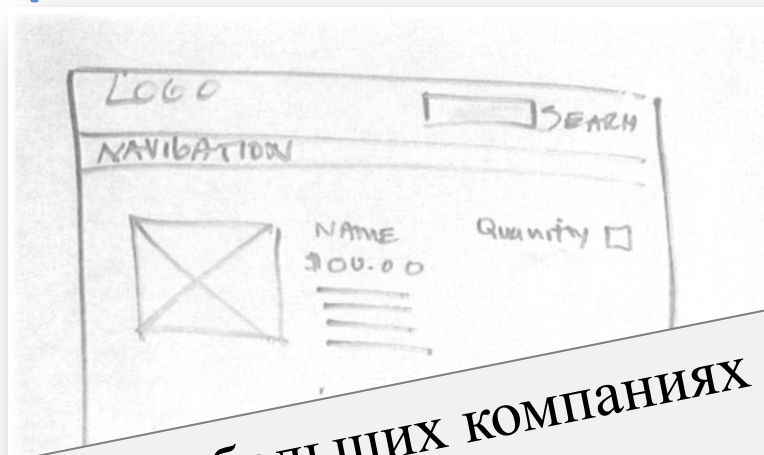
1. Собрать заинтересованные стороны
2. Вовлечь в коллективную игру
 - Приоритезация на стикерах
 - Совместное проектирование



4. Нужный уровень детализации

- Для быстрых и маленьких команд

- Грубые наброски в начале проекта
- Более детализированные и интерактивные (в сложных местах) прототипы для проверки



- Для больших команд

- Высокодетализированные прототипы для донесения и обсуждения решений
- Детализация достаточно точно отражает спецификацию

Это условно. Тем не менее, в больших компаниях для лиц, принимающих решение, лучше работают высокодетализированные прототипы (вариант - в серых тонах – Т.Н. «технический дизайн»)

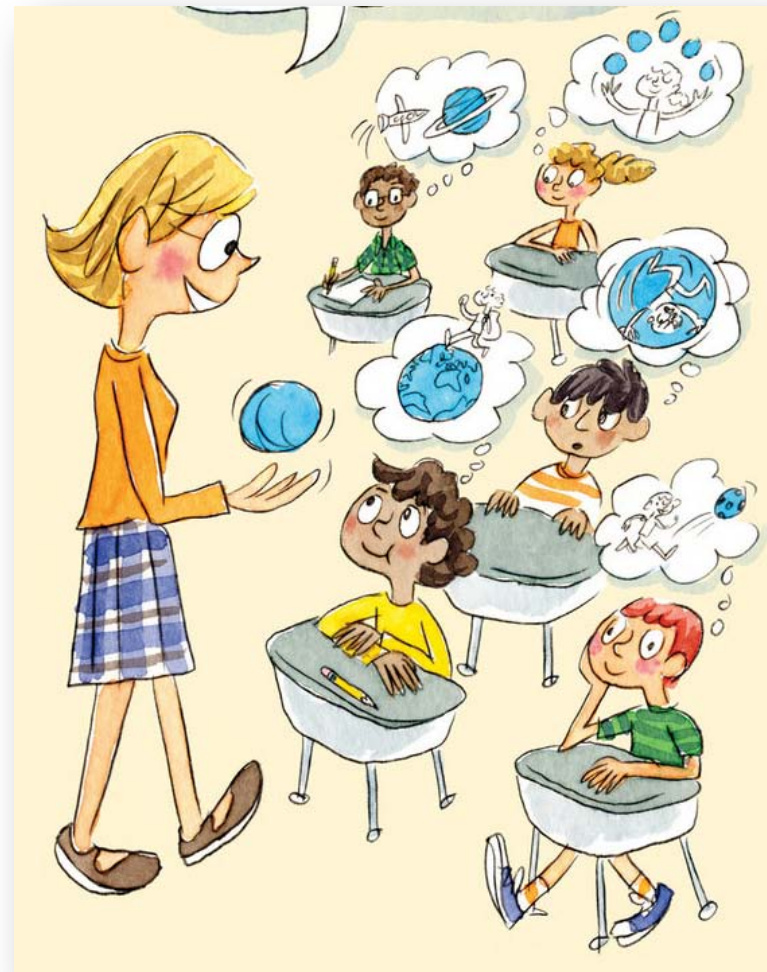


5. Раннее вовлечение заказчика к проектированию

- Заказчик может захотеть понимать все причины интерфейсных решений – *надо дать такую возможность*
 - Мозговые штурмы
 - Совместное проектирование
 - Раннее донесение концепций

6. Покажи и обсуди, а не расскажи и продай

- Каждый элемент нашей работы должен быть
 - Завершенным
 - «показываемым»
 - Объяснимым
 - Красивым и эстетичным
- Обсуждение, а не «защита»



User eXperience 2011

Thank you
Спасибо за внимание

a.sickorsky@usabilitylab.net
www.facebook.com/andrew.sickorsky

