



МІСЦЕ ЮЗАБІЛІТІ В ПРОЦЕСІ РОЗРОБКИ.

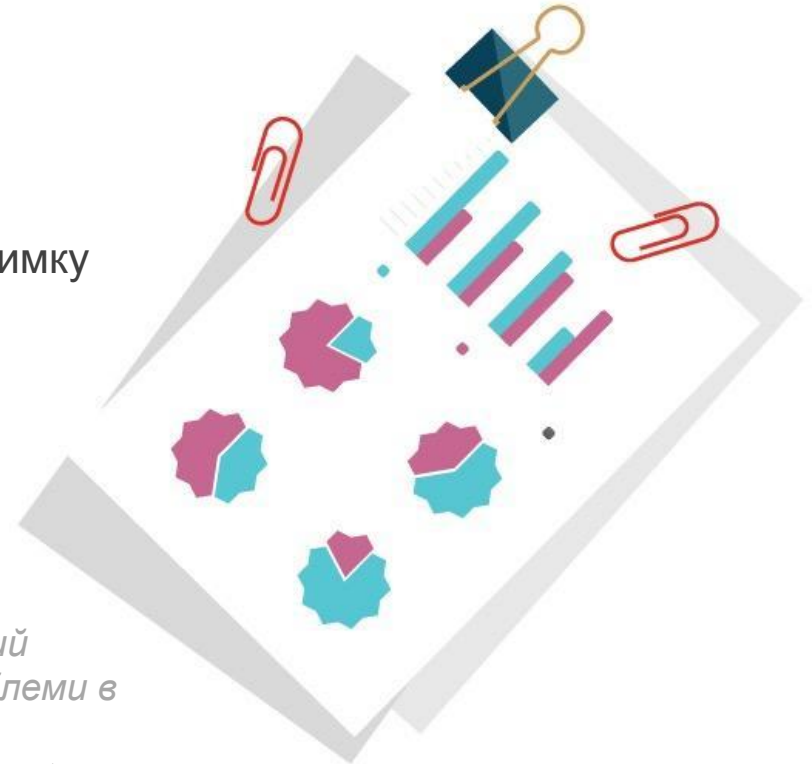
Артем Костенко, Sigma Software

ВКЛАДЕННЯ В UX НА РАННІХ ЕТАПАХ – ЦЕ ІНВЕСТИЦІЇ, ЯКІ ДОЗВОЛЯЮТЬ:

- скоротити вартість і час розробки;
- понизити затрати на перепроєктування і підтримку продукту;
- збільшити задоволеність користувачів;
- Підвищити продажі та дохід;

«63% програмних проєктів перевищують запланований бюджет, і перші чотири причини – непередбачені проблеми в юзабіліті продукта..»

Sun Microsystems





МІСЦЕ UX В ПРОЦЕСІ РОЗРОБКИ (ФАКТИ)

- Методи проектування і тестування не включені в стандартний процес розробки у більшості компаній;
- Роль UX спеціаліста виконує хто завгодно;
- Несвоєчасне залучення UX спеціаліста.

ХТО МОЖЕ ВІДПОВІДАТИ ЗА UX?





PROJECT MANAGER



- Володіє інформацією про проект і цільову аудиторію;
- Може розробити об'єктивні бізнес вимоги.



- Ставить бюджет і задоволеність замовника вище цілей користувача;
- Відчуває брак часу.



DEVELOPER



- Може оперативно вносити зміни до продукту.



- Використовує шаблони і патерни;
- Чітко дотримується специфікацій;
- Обмежений чіткими термінами реалізації.



DESIGNER



- Може швидко розробити інтерфейс.
- Володіє інструментом;



- Не володіє повною інформацією про продукт, побажання користувачів;
- Вважає стиль і естетику важливішою за зручність використання.



CUSTOMER



- Знає цільову аудиторію.



- Зацікавлений у реалізації своєї ідеї;
- Хочє заощадити.



МІСЦЕ UX В ПРОЦЕСІ РОЗРОБКИ (МРІІ)

- Збір вимог та аналіз потреб;
- Прототипування UI продукта;
- Тестування прототипа і продукта на користувачах.

ХТО МАЄ ВІДПОВІДАТИ ЗА UX?





UX ЕКСПЕРТ

- Єдиний «друг» користувача;
- Є кваліфікованим спеціалістом;
- Піклується за проведення незалежних досліджень і отримання об'єктивних результатів.



ЧИ ПОТРІБЕН ВАМ UX?

- Розуміння UX для успішного продукту;
- Розуміння необхідності залучення UX спеціаліста;
- Економія часу на переробках;
- Можливість розмовляти однією мовою.



ДЯКУЮ!

Переклад:
[UIUXUA](#)