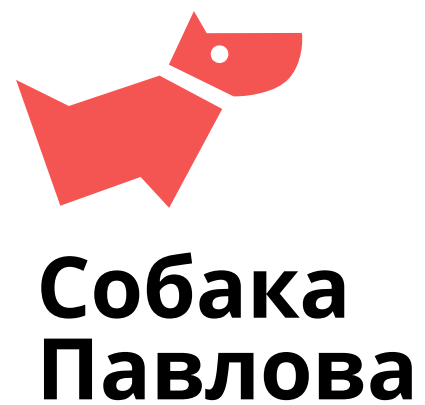


Внедрение Continuous UX в производственный цикл IT-компании



Внедрение — в
компанию или в
людей?



UX-внедрение —
забытая
корпоративная
игрушка



Как мы
поверили
программистам
— а зря



Scrum: у всех
или ни у кого?



UX — это про
ЭМОЦИИ



UX Power

- физическая природа;
- радиационный фон;
- да забейте вы на эволюцию!



Используй силу,
Люк!

— а может, не надо?

— давайте против ветра!



Внедрение как реакция на УХР

- признание;
- проект;
- стадии эволюции;
- ловушки вымирания.



Команде нужны
специфические
знания, навыки
и инструменты



Да ни разу не на колелке

Компоненты стратегического плана

2%

Управление потоком UXР

16.05.15, 0:34

2%

Коррекция культурных
норм

16.05.15, 0:34

2%

Управляемый конфликт с
agile-производством

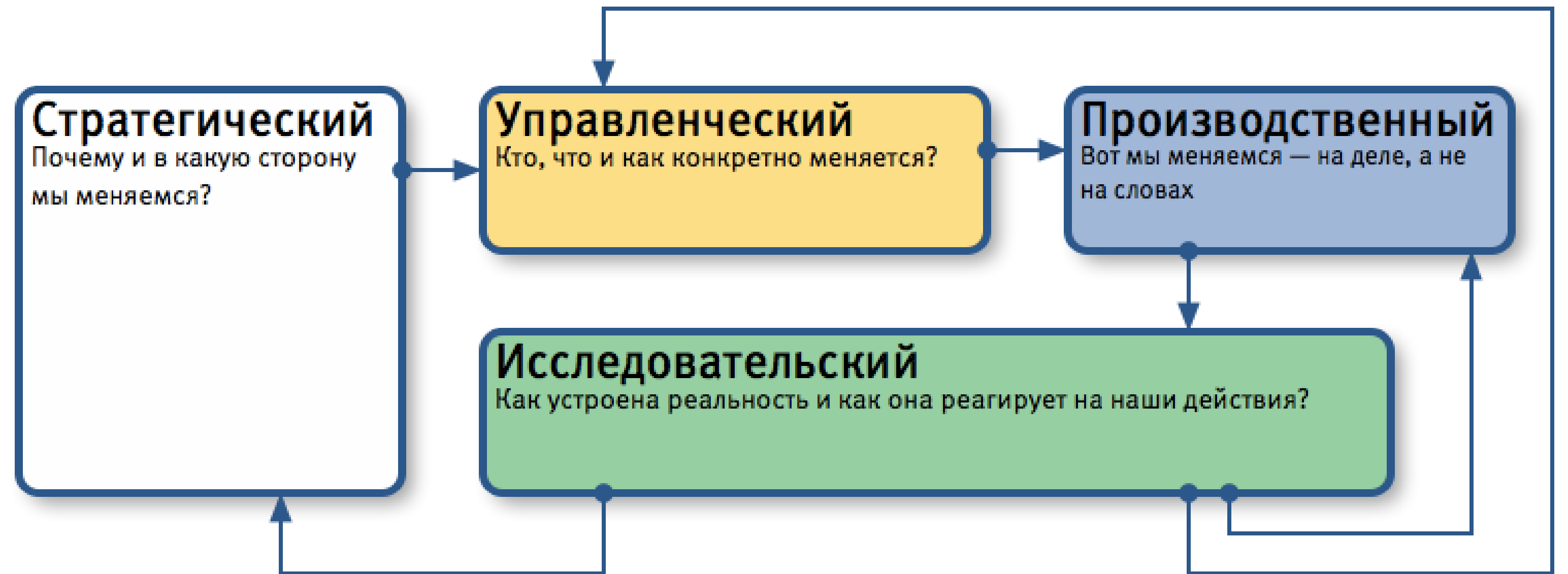
16.05.15, 0:34

2%

Дизайн-процесс как
базовый framework

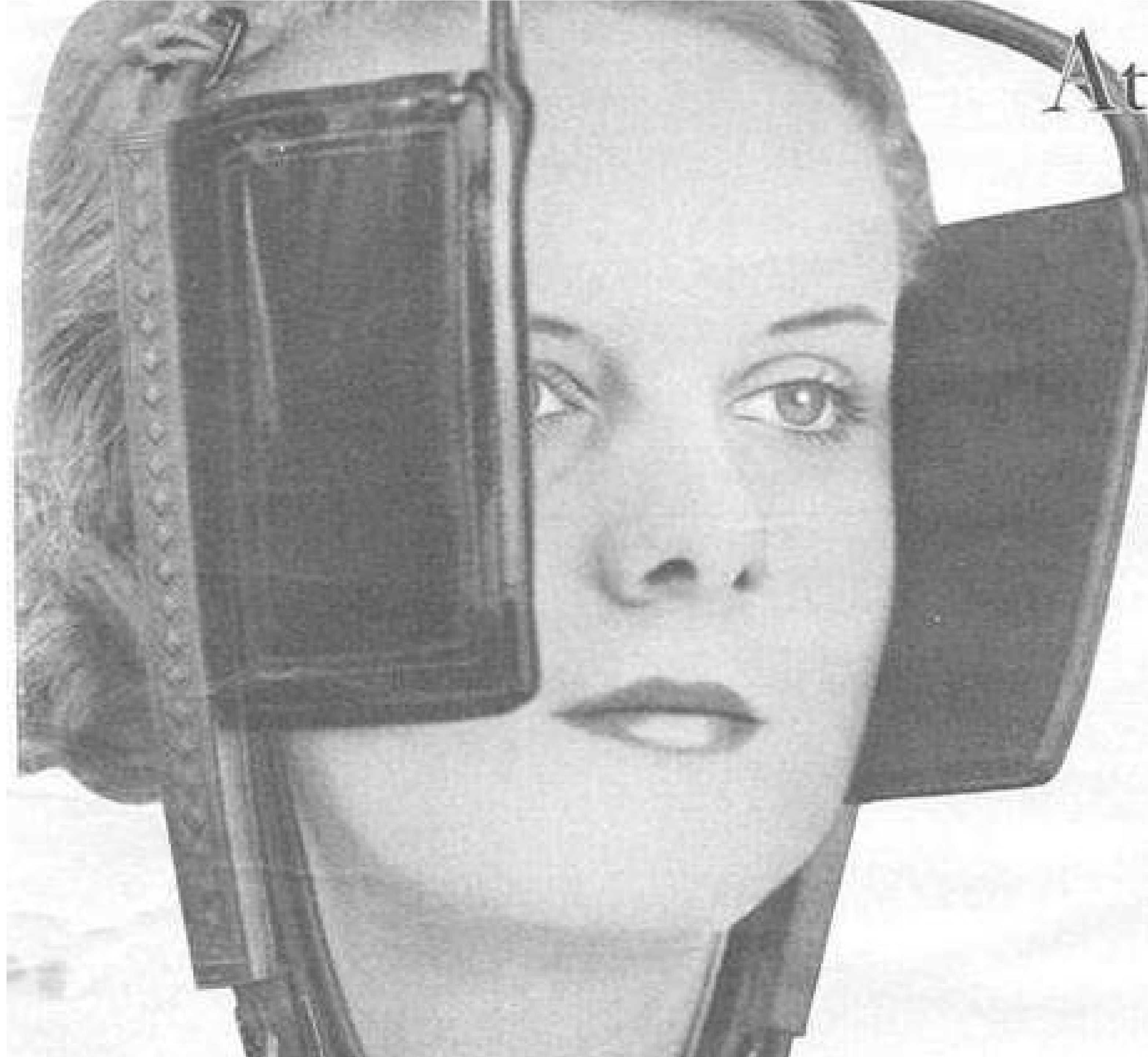
16.05.15, 0:34

Циклы и уровни внедрения



IT-специфика

- параллели с компонентами IT-производства;
- мифы, препятствующие внедрению;
- карго-культ.



Квалификация внедренцев

- теория реализации организационных изменений;
- практический опыт UX-внедрения.



Каналы проникновения

Доступ и каналы проникновения

2%
Полевые наблюдения
15.05.15, 18:31

2%
Работа службы поддержки
15.05.15, 18:31

2%
Мониторинг публичного feedback'a
15.05.15, 18:31

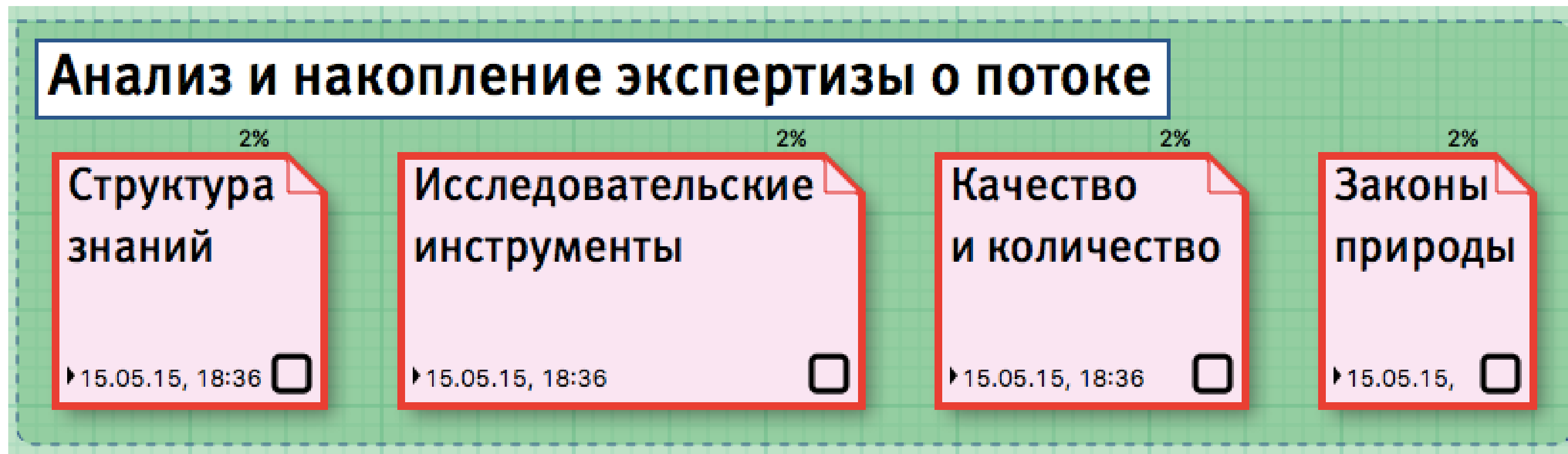
2%
Бета-тестеры и лояльные пользователи
15.05.15, 18:31

2%
«Мама Воложа»
15.05.15,

2%
Эксплуатация в производственном цикле
15.05.15, 18:31

2%
UX-лаборатория
15.05.15, 18:31

Анализ и накопление экспертизы



Роль UX-лидера

- закон необходимости;
- компетенции;
- ответственность;
- полномочия.



Техника безопасности для сотрудников

Техника безопасности для сотрудников

2%

Форматы взаимодействия с UXР

«Как правильно загорать, чтобы не получить ожог и солнечный удар»

15.05.15, 18:47

2%

Психологическая поддержка на этапах восприятия реальности UXР

15.05.15, 18:47

2%

Поле для экспериментов
Канализация желания взять ситуацию под контроль

15.05.15, 18:47

2%

Особенности UX-внедрения для ролей в IT-производстве

15.05.15, 18:47

2%

Погружение новичков
Onboarding

15.05.15, 18:47

Антагонисты и работа с ними

Антагонисты и работа с ними

Ложные
UX-специалисты

▶ 15.05.15, 18:47



2%

Инженеры
без кругозора

▶ 15.05.15, 18:47



2%

Естественно конфликтующие компетенции
Менеджмент организации и agile-производственники

▶ 15.05.15, 18:47



2%

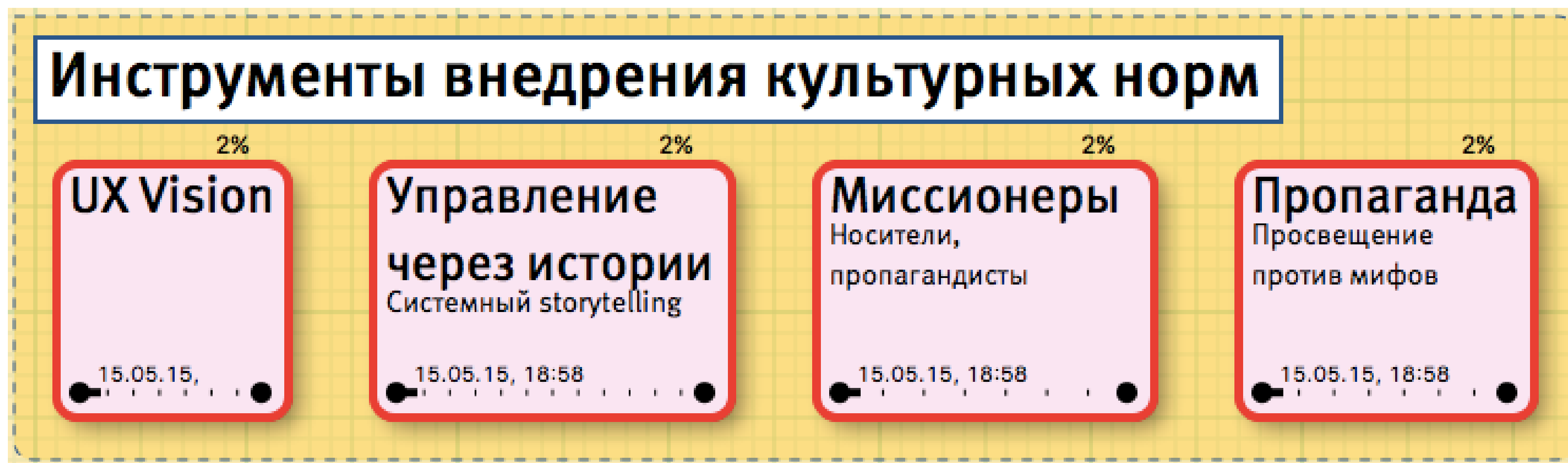
Саботаж

▶ 15.05.15, 18:47



2%

Инструменты внедрения культурных норм



Роль и задачи UX-отдела

Роль и задачи UX-отдела

2%

**Носитель
экспертизы**
База знаний, эксперты

15.05.15, 18:58

2%

**Единообразие
артефактов**
Style guide, концепт-прототипы

15.05.15, 18:58

2%

**Миссионер и
пропагандист**

15.05.15, 18:58

2%

**Эквивалент
проектного офиса**
Расширение матрицы подчинения

15.05.15, 18:58

2%

**Унификация
производственных
процессов**

15.05.15, 18:58

Система принятия решений

Система принятия решений в UX-парадигме

2%

**Приоритет
реальности
перед фантазией**

15.05.15, 19:11

2%

**Роль
эксперимента
и исследования**

15.05.15, 19:11

2%

**Экспертиза
или знание**
Субъектив или
объектив

15.05.15, 19:11

2%

**Анархия
или диктатура**
UX-экспертиза у каждого или
иерархия принятия UX-решений

15.05.15, 19:11

Артефакты — вообще
ерунда на фоне остального

Style Guide
Как читать, структура, примеры, готовность компании

▶ 15.05.15, 19:11

База знаний
Накопленная компанией экспертиза о природе, структуре и законах UXР

▶ 15.05.15, 19:11

UX-требования

- Модель пользовательской реальности**
Профили, сценарии, ситуации
▶ 15.05.15, 19:11
- Структура UX-требований**
▶ 15.05.15, 19:11
- Прототипы интерфейса**
▶ 15.05.15, 19:11
- Визуализация требований**
Don't tell me, show me
▶ 15.05.15, 19:11

Точка старта и пробуксовки
Взаимодействие компании с UXР чаще всего начинается именно в зоне игр с компонентами продукта. В большинстве случаев — там же и заканчивается. Фокус внимания смещается с использования UXР на полировку навыков и эксплуатацию найденных вслепую рецептов создания приемлемых артефактов. Результат — потеря темпа развития и неиспользование возможностей UXР. Насколько это критично в конкурентной борьбе — зависит от рынка.

Компоненты продукта — трансляторы UX

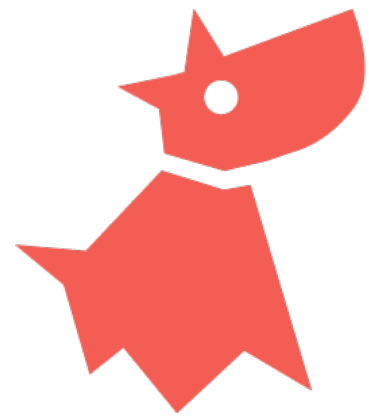
- Интерфейс**
Организация пространства, техническая реализация, управляющие устройства
▶ 15.05.15, 19:11
- Визуальная эстетика**
▶ 15.05.15, 19:11
- Справочные материалы**
▶ 15.05.15, 19:11
- Технологические решения**
▶ 15.05.15, 19:11
- Интеграция со смежными продуктами**
Рычаг совместного использования
▶ 15.05.15, 19:11
- Сервис**
▶ 15.05.1
- Offline-материалы**
▶ 15.05.15, 19:11

Играем с артефактами,
да не заигрываемся

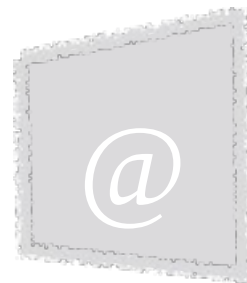
А навьікі?

Спасибо

!



www.pavlova.cc



sobaka@pavlova.cc



[PavlovaPage](#)

Оставляйте
ВИЗИТКУ —
получайте
шпаргалку