

Можно ли из программиста вырастить юзабилиста?

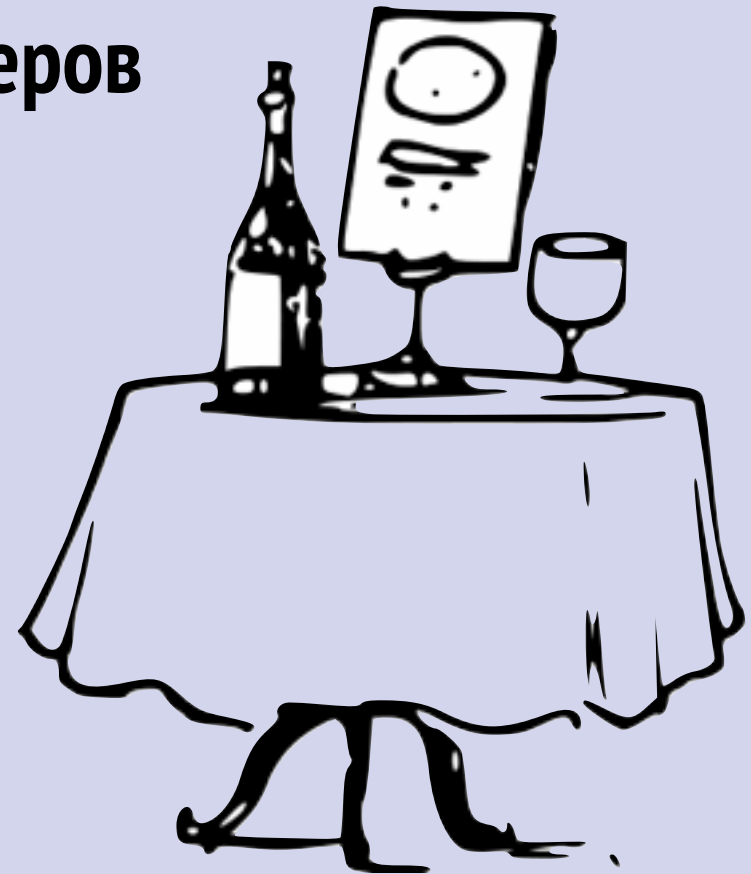
Светлана Цикоза

Юзабилити консультант



ТЕМЫ для разговора

- Зачем, почему и как я стала “преподавателем”
- Как мы варили “кашу”
- Рецептура приготовления дизайнеров
- Чему научился “повар”



Немного о поваре...

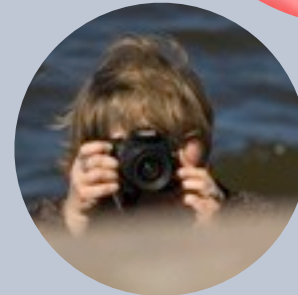
Светлана Цикоза

20+ лет работы в ИТ

15+ лет опыта интерфейсостроения

7 лет опыта управления отделом проектирования ПИ

18+ лет опыта воспитания дочери



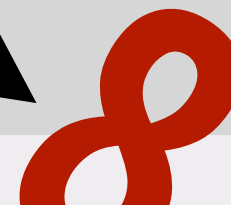
ГЕНЫ НЕ КАРТОШКА НЕ ВЫКИНЕШЬ В ОКОШКО



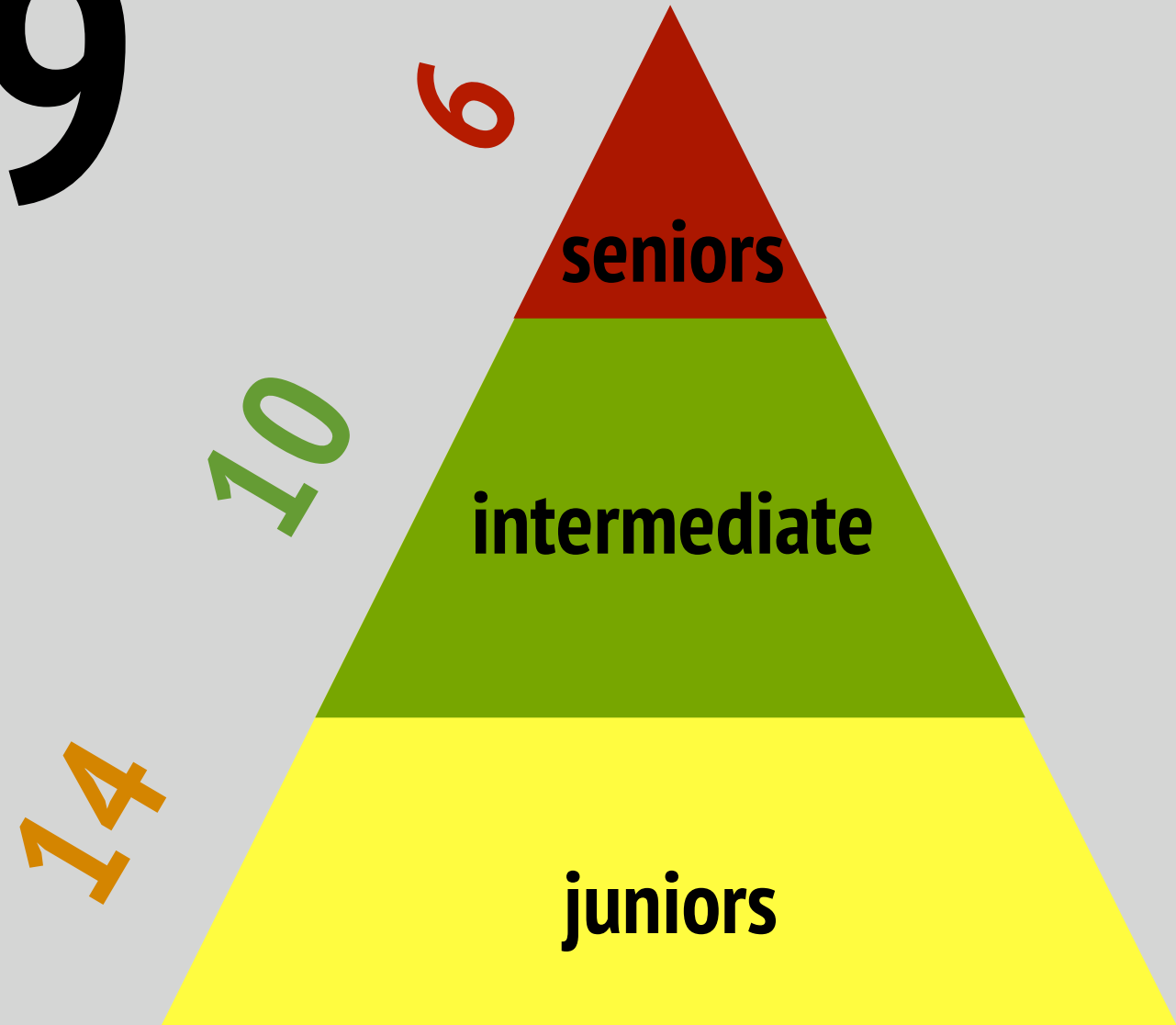
“КОМАНДА ГОДА”



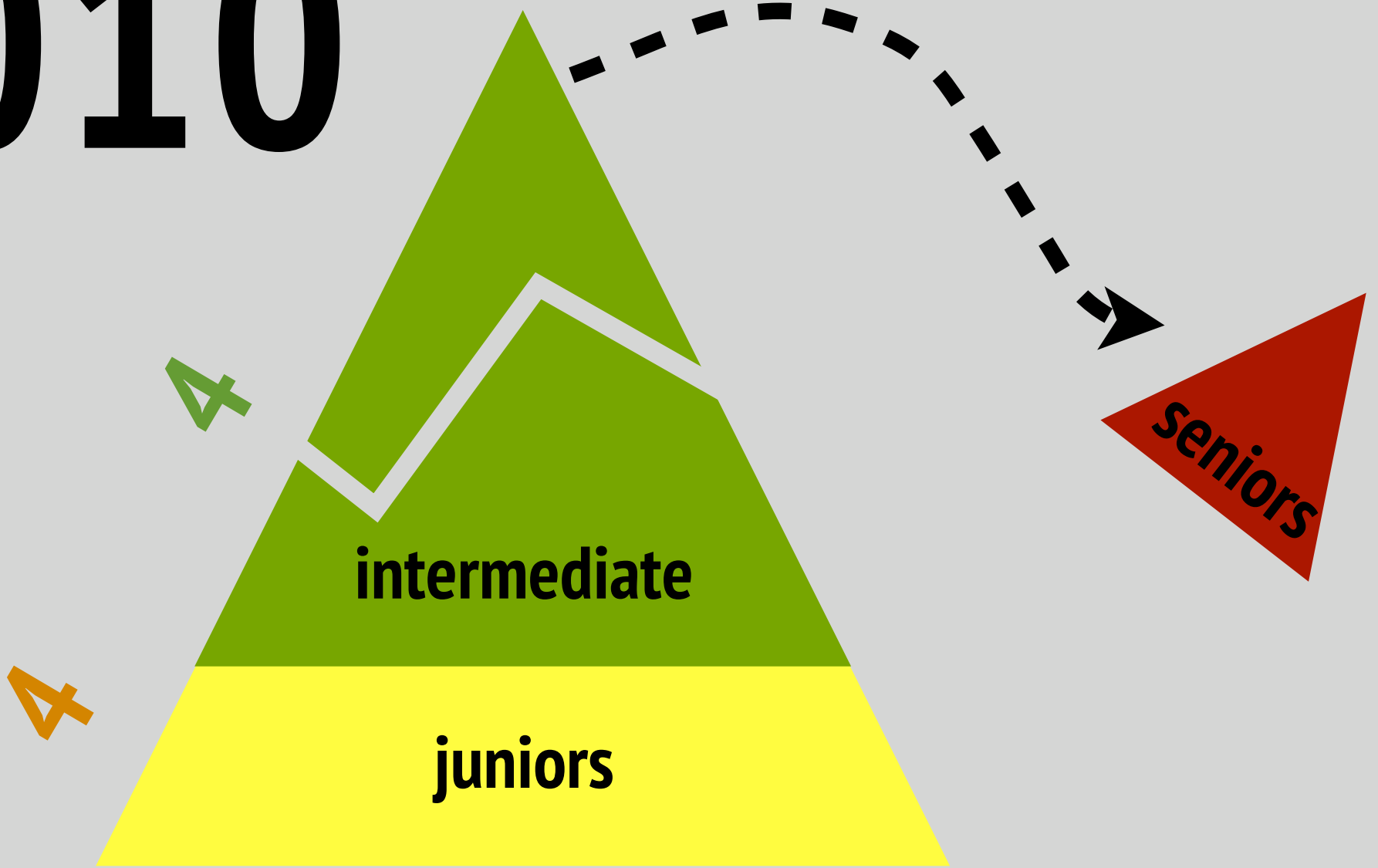
30



2009



2010



Верхи не могут - Низы хотят



“СЪЕСТ ТО ОН СЪЕСТ, ТАК КТО Ж ЕМУ ДАСТ...”

НАПЕРЕЧЁТ [Перевод](#)

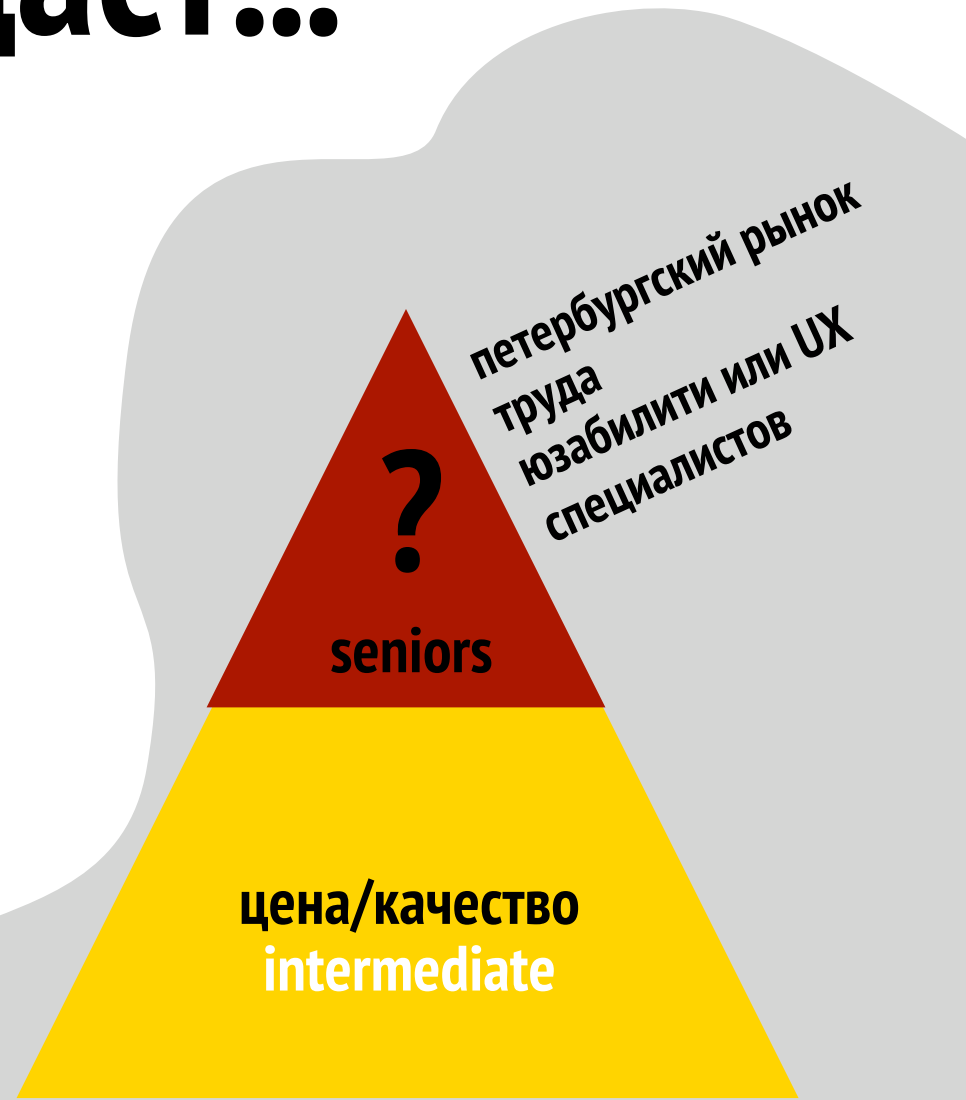
НАПЕРЕЧЁТ

НАПЕРЕЧЁТ, нареч. ([разг.](#)).

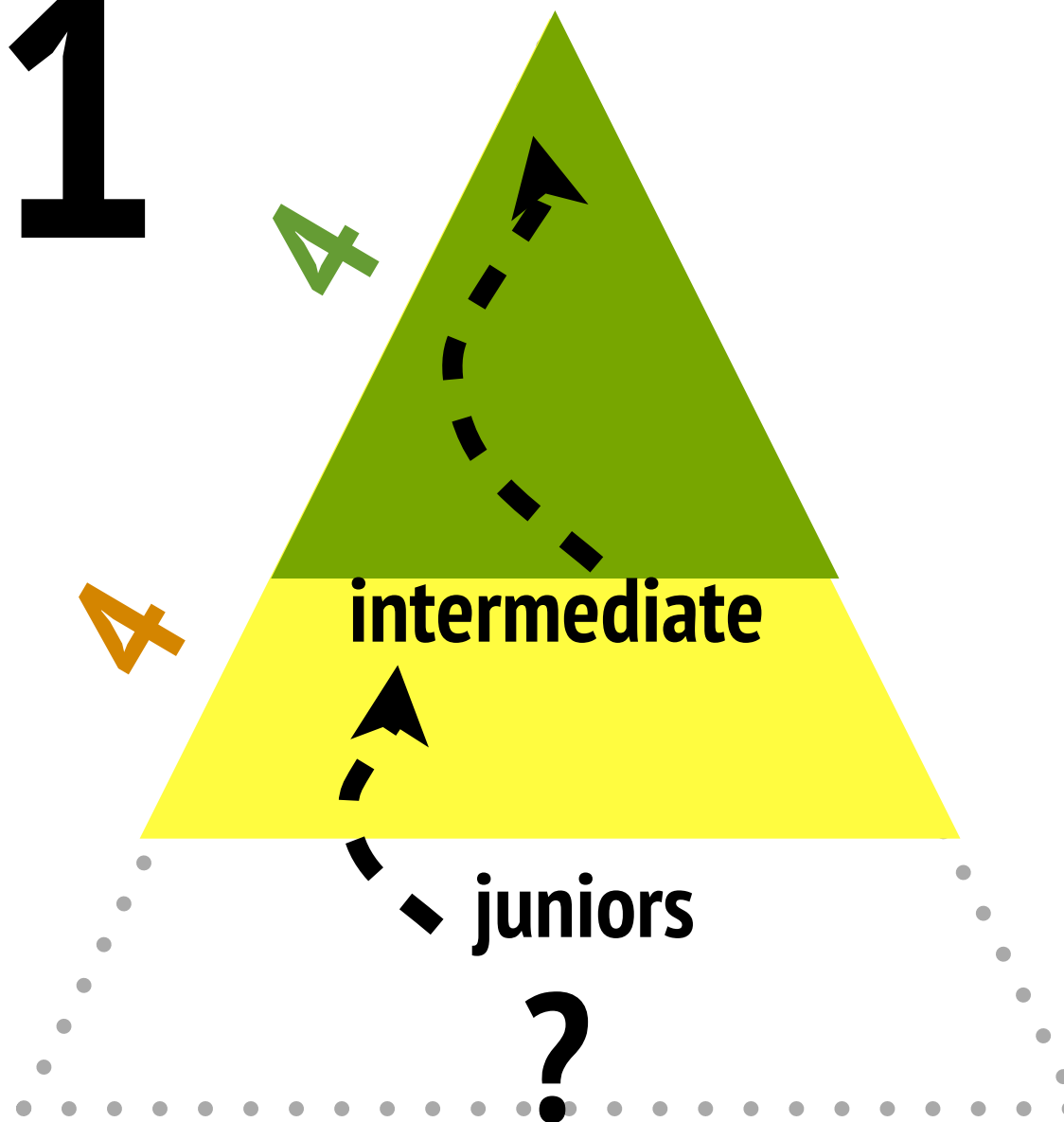
1. преим. в сочетании с "весь". Целиком, всецело, без исключения. «Знал он, где какая птичка гнезда вьет, просеки, тропинки знал наперечет.» *Плещеев.*
2. в знач. сказуемого при им. или род. падеже. Немного, небольшое, ограниченное количество. Такие специалисты, как он, наперечет.

Толковый словарь Ушакова. Д.Н. Ушаков. 1935-1940.

Синонимы: [в обрез](#), [всё без исключения](#), [горстка](#), [горсточка](#), [горсть](#), [капля](#), [мало](#), [наперечёт](#), [недостаточно](#), [немного](#), [один-два и обчелся](#), [один-другой и обчелся](#), [по пальцам можно пересчитать](#), [по пальцам можно перечеть](#), [по пальцам пересчитать](#), [по пальцам перечеть](#), [полтора человека](#), [раз-два и обчелся](#), [раз-другой и обчелся](#), [совсем немного](#), [считанное число](#), [считанные единицы](#), [так, что легко можно пересчитать](#), [наперечет](#)



2011





АКАДЕМИЯ ИНФОРМАТИКИ
И ПРОГРАММИРОВАНИЯ

ИТМО

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Проектирование
Web-интерфейсов
Светлана Цикоза
Суббота

72 часа

МЫ УЧИЛИСЬ



работать в команде



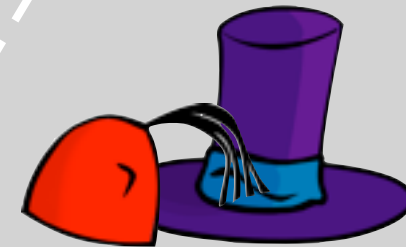
работать самостоятельно



решая задачи



думать, сомневаться, оценивать, ошибаться

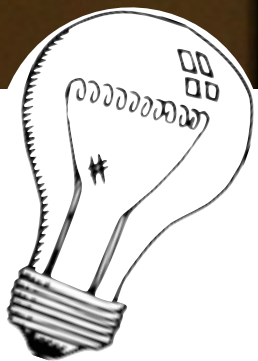


менять шапки

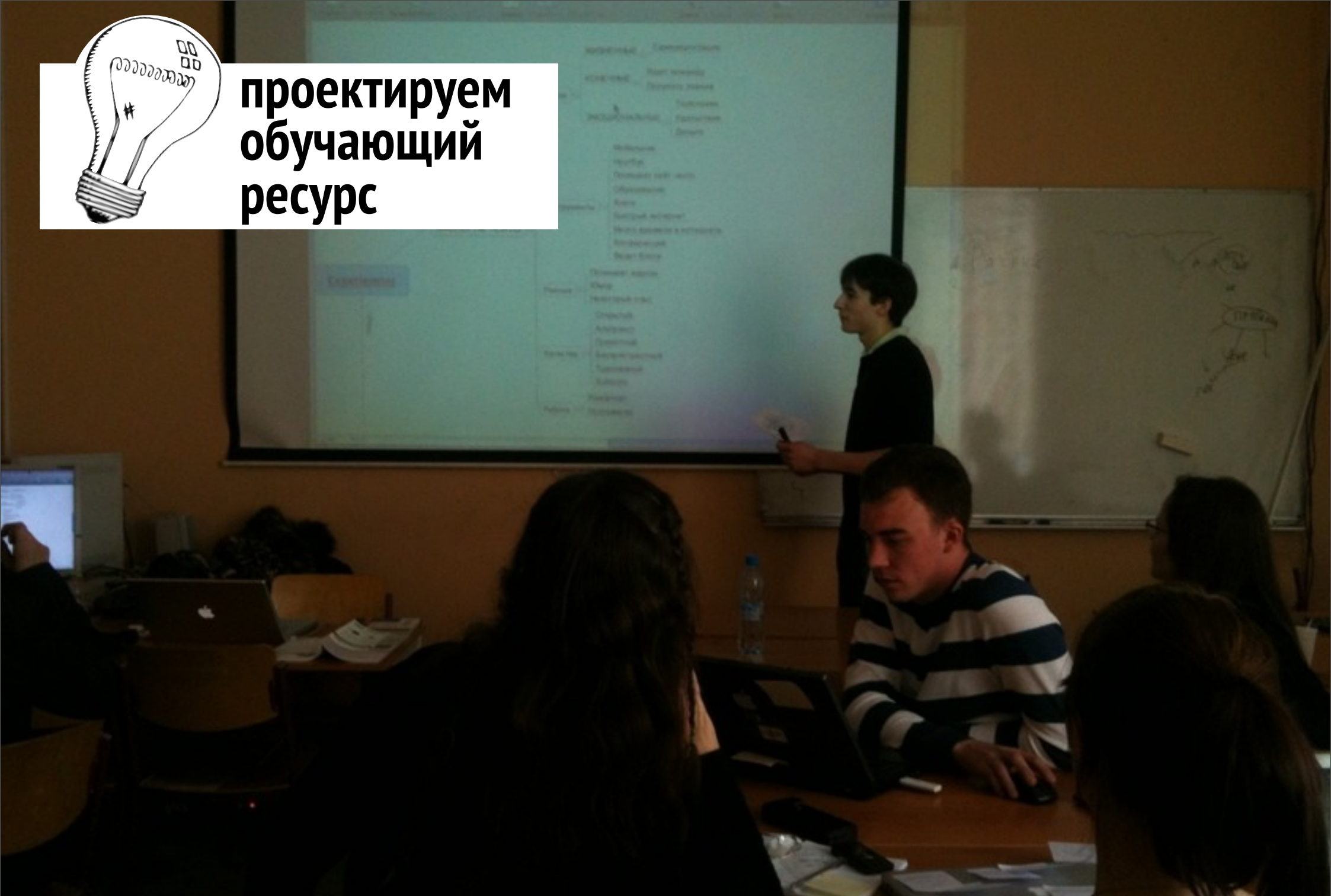


**3 команды:
7-8 человек**





проектируем обучающий ресурс





2 ч лекций

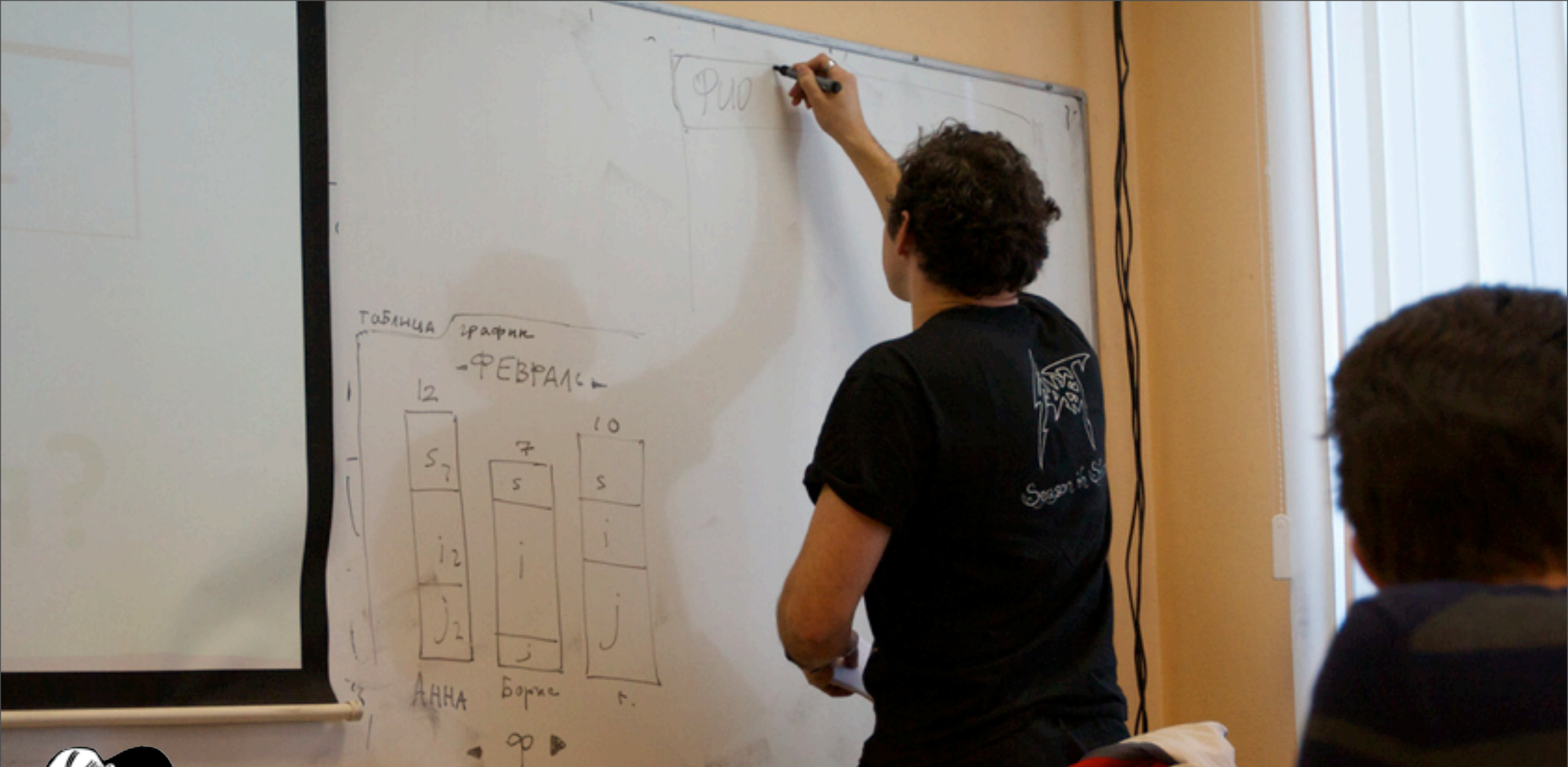
ВИДЕО

АНГЛИЙСКИЙ

КЕЙСЫ

web interface/html
2. reusable, Tech constraints
3. methods
4. mobile apps +1
5. usability testing
6. requirements
7. interview, questions

HCI & OMI
UX
IxD



доклады, домашние работы, исследования



смена шапок





4 ч работы в команде

игры

неформальное
общение

team buildings



результат ?

Евгений:

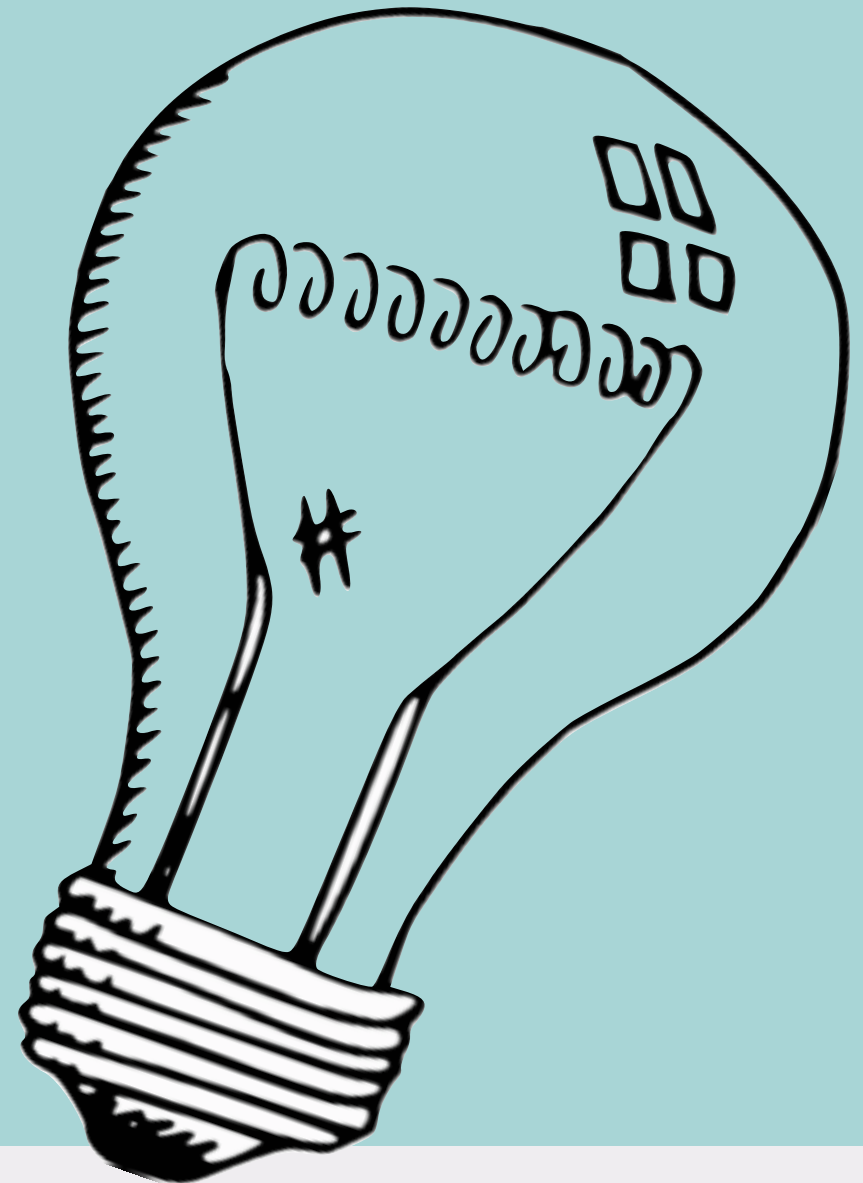
**”Понял, что НЕ умею
делать интерфейсы”**

Светлана:
**”Поняла, что скоро
сказка сказывается...”**

проработана

идея

обучающего
онлайн
ресурса

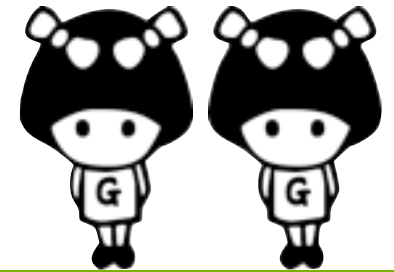
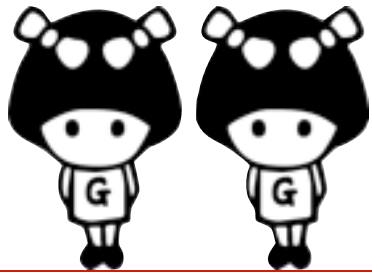


2 выпускника курса приняты на работу

10%



10%



мало?

много?

КОЧКИ, ЯМЫ, ТУПИКИ...



English

шаблоны

вера в авторитеты

”скажите как правильно”

бразды правления - лидеру

боязнь ошибки отсутствие свободного времени

КТО ТАКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ?

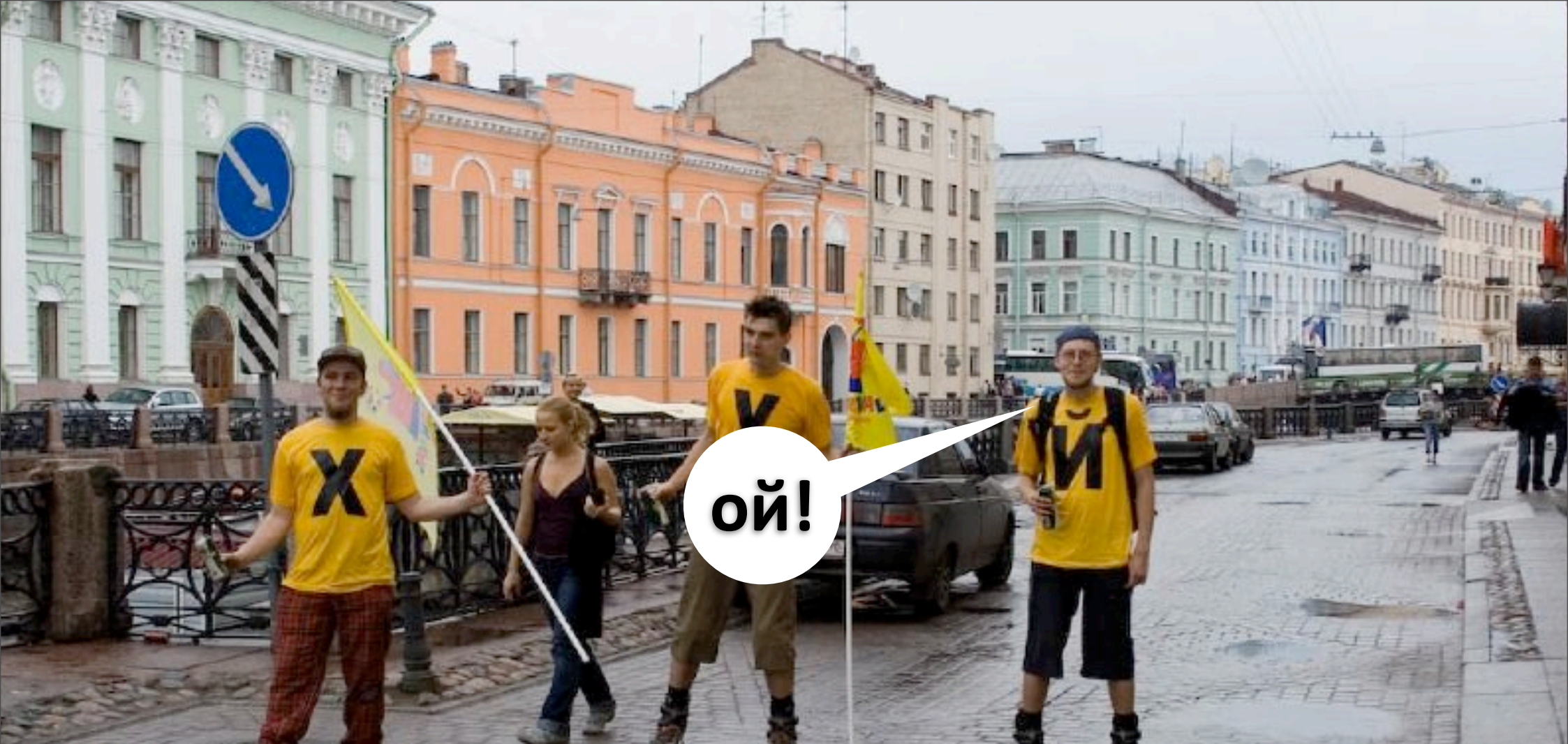




рисуют всякие картинки?



**наводят
красоту
там, где
никто
не
просит?**



ой!

нарушают правила ?



за НИМИ глаз да глаз!

Все верно...



НО И...

UX дизайн = междисциплинарная команда команда

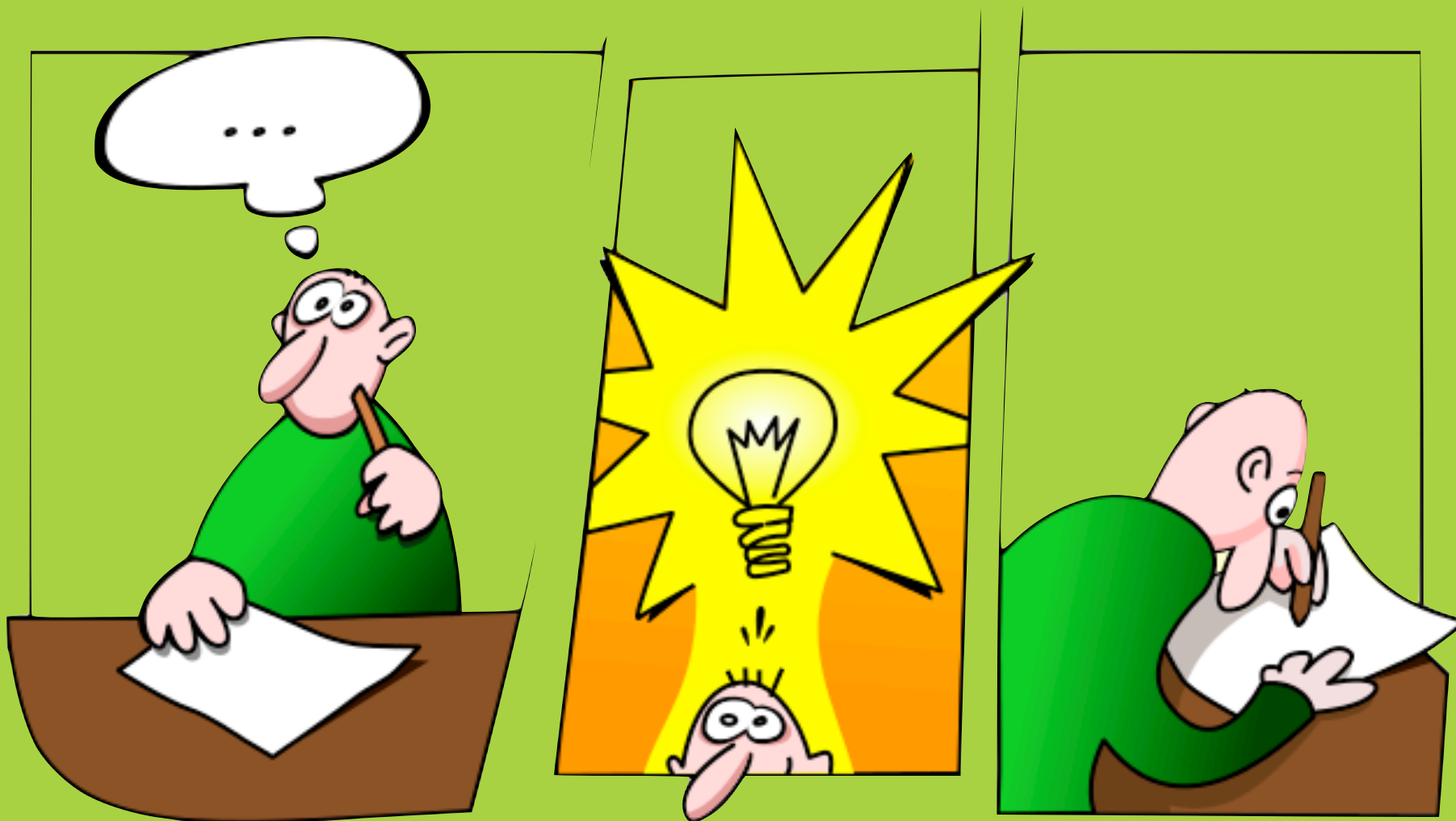
5+ 50+ каждый

**ОСНОВНЫХ
КОМПЕТЕНЦИЙ**

**необходимых
навыков и умений**

**привносит
уникальный
набор**

“решатели проблем”



ОТЛИЧНЫЕ КОММУНИКАТОРЫ...



знают



**изучают
потребности**



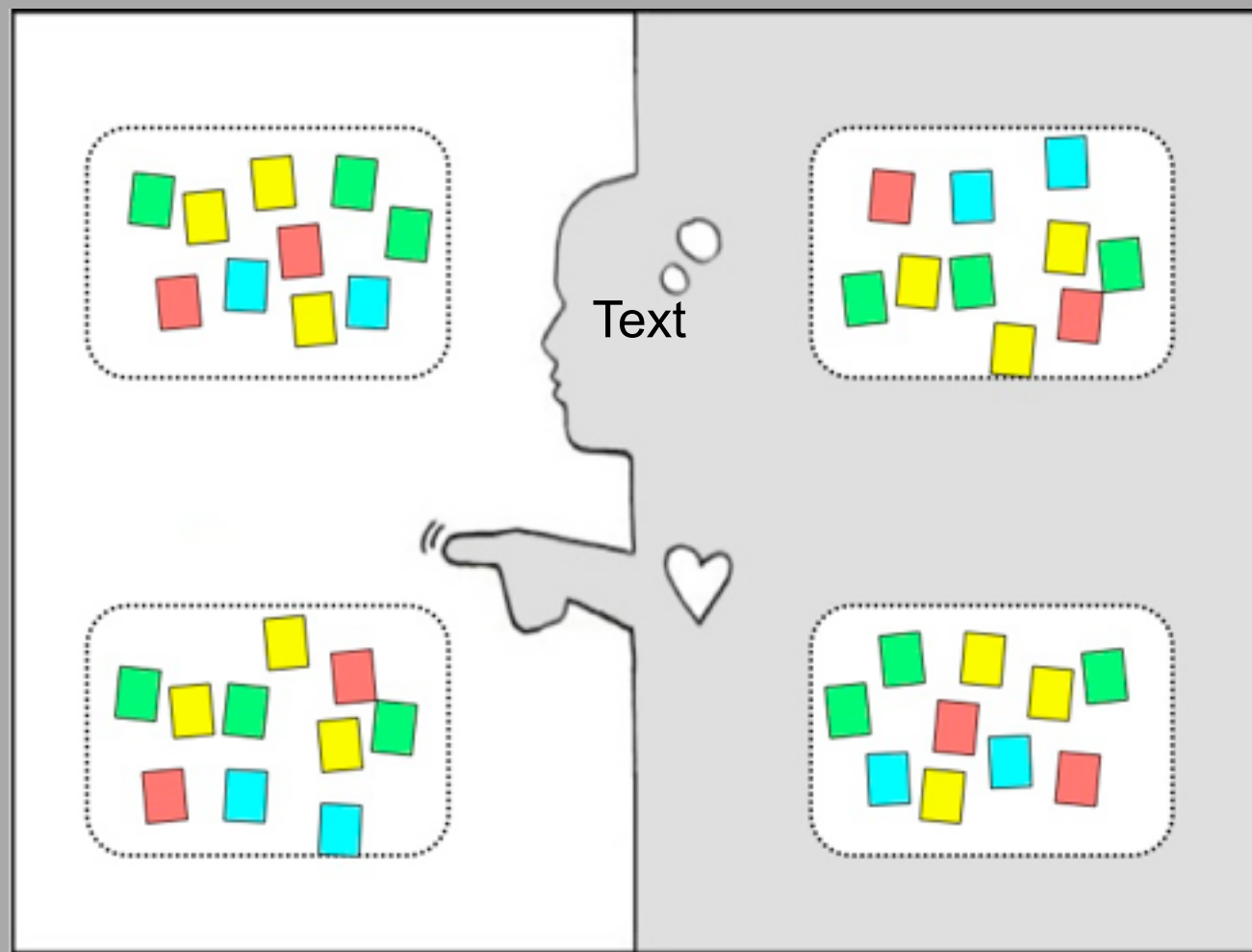
понимают

адвокаты пользователя...

и проводники в жизнь целей бизнеса



фундамент - развитое ЧУВСТВО ЭМПАТИИ





метрики

неплохие математики

KPI

ROI

взвешенные решения

приоритеты



И еще...



СМОТРЯТ на проблему с разных ракурсов





ДОПОЛНЯЮТ друг друга



растят смену

A young woman with a dark backpack is climbing a rocky mountain slope. She is wearing a red and white striped t-shirt and khaki shorts. She is leaning forward, looking down at the ground, with her hands extended as if feeling for a foothold. The background shows a clear blue sky and a rocky, snow-dusted mountain peak.

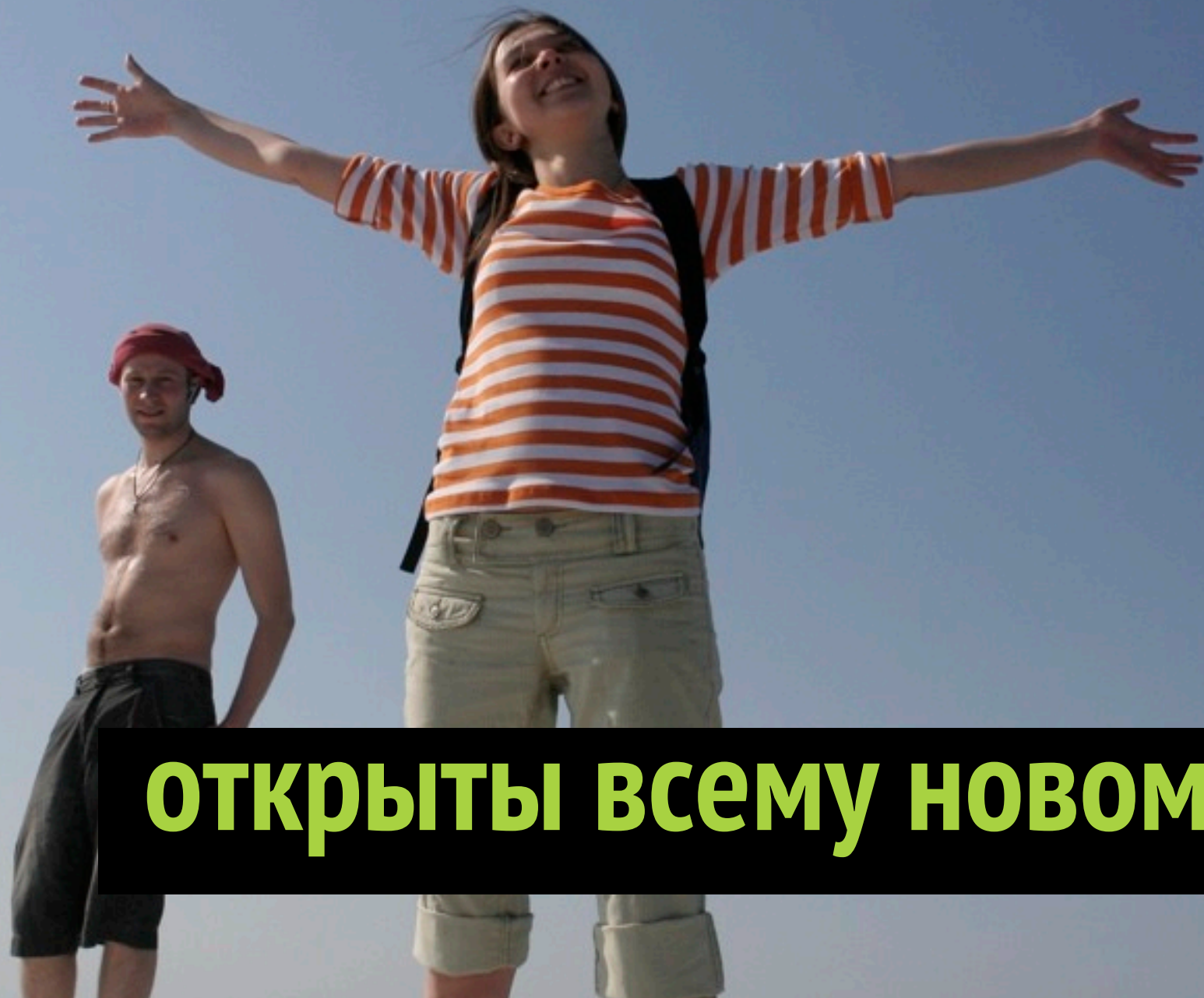
и учатся сами



ПИШУТ СТИХИ И РАССКАЗЫВАЮТ ИСТОРИИ



не стыдятся менять
точку зрения

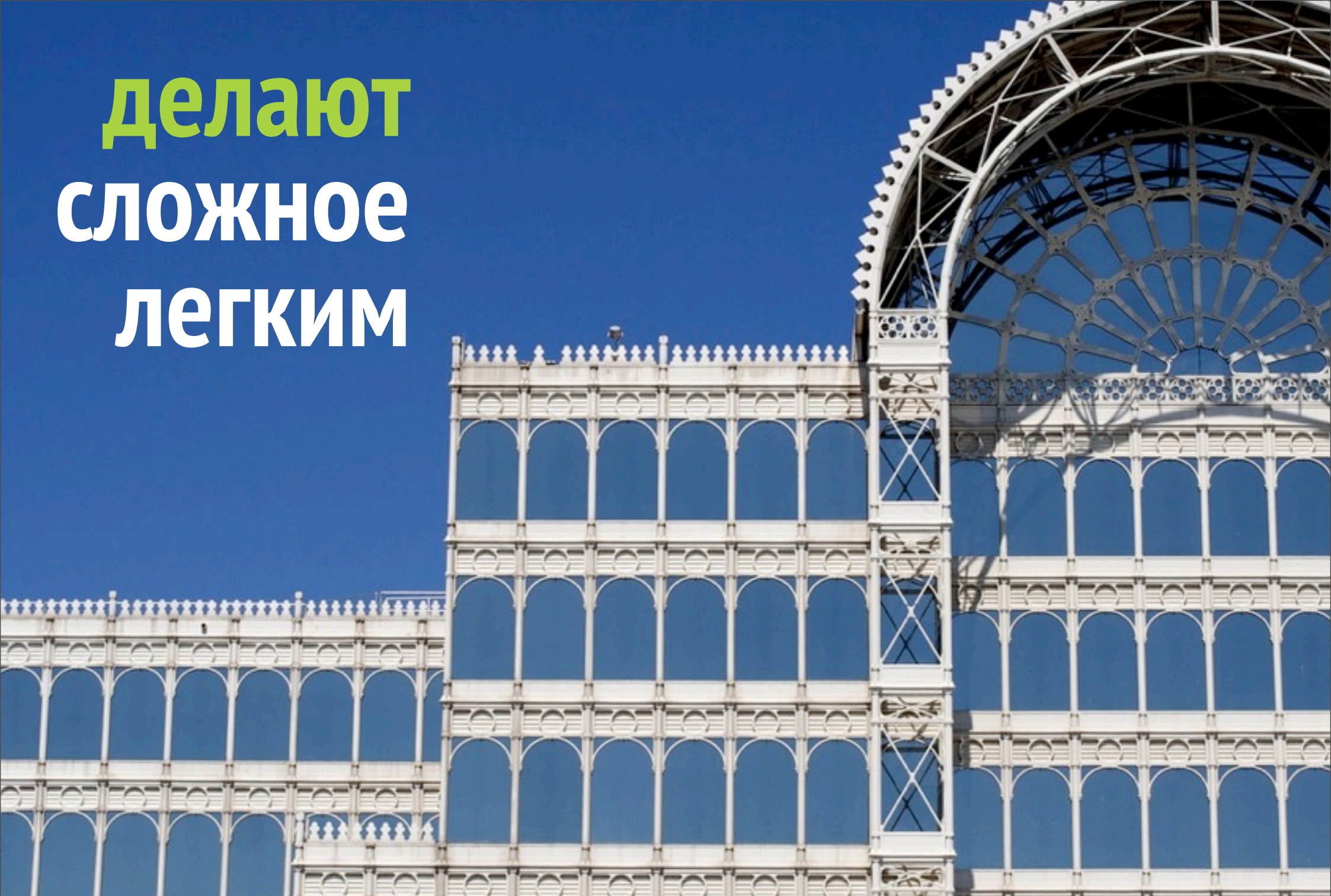


ОТКРЫТЫ ВСЕМУ НОВОМУ



указывают путь

делают сложное легким





индустриальная эра



МЕТОДЫ И ПРАКТИКИ



ПЛОХОМУ ТАНЦОРУ...



интеллект

личность

мотивация

**стили
мышления**

знания

окружение

ВЫРАСТИТЬ?



1

Найти!



**интерес к
области**

**аналитические
способности**

любопытность

открытость

настойчивость

чувство юмора

ПОЗИТИВНОСТЬ

2

ПОДГОТОВИТЬ

раздразнить
любопытность

дать работу
аналитическим
способностям

подогреть
интерес к
области

испытать
настойчивость

не закрыть
открытость

развить
позитивность

использовать
юмор



3

засеять



4

развить

навыки командной
работы

умение общаться

эмпатия

позитивное
отношение к
неопределенности

креативность

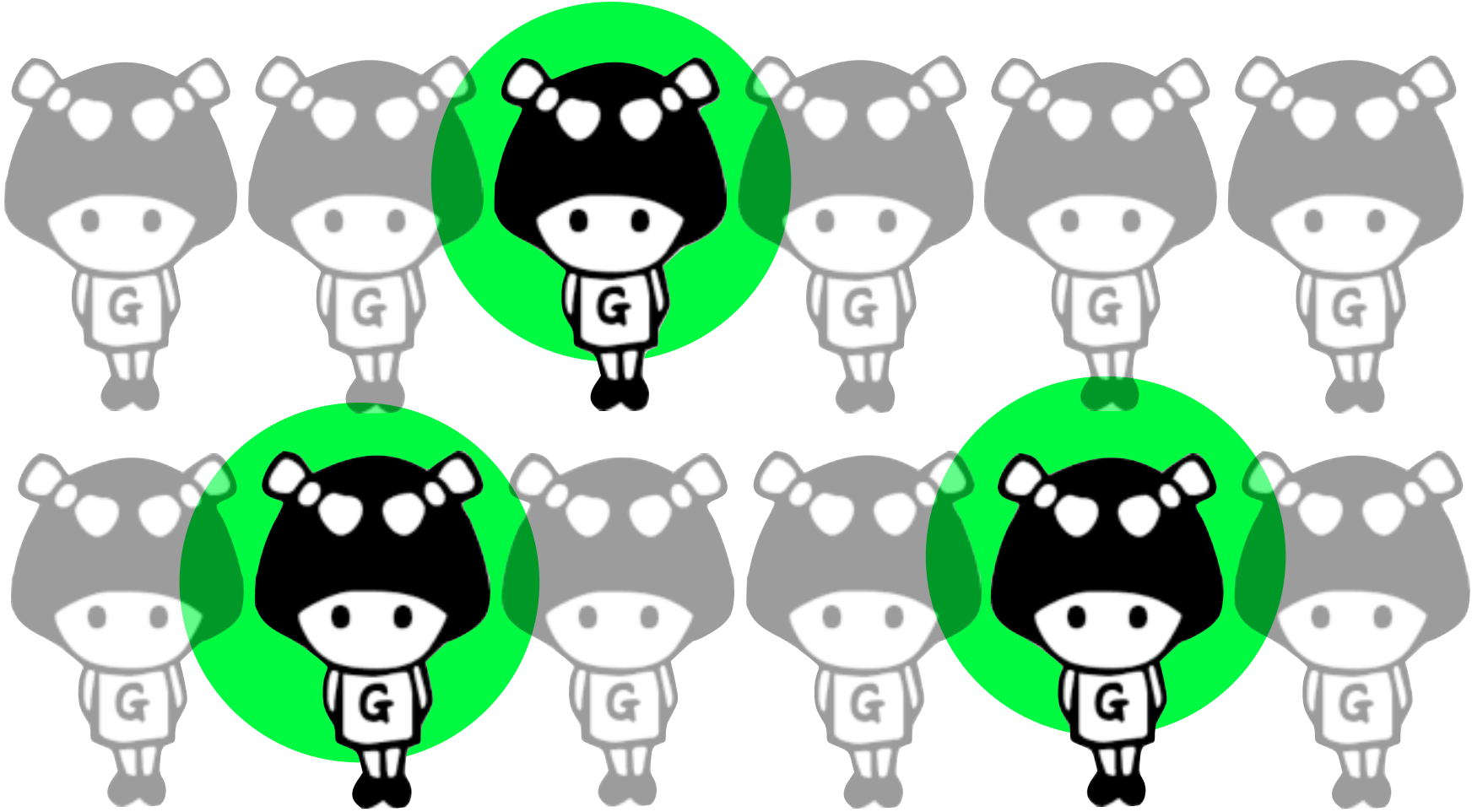
критичность

навыки
исследовательской
работы

дизайн мышление + дизайн процесс + задачи

5

выбрать





**спасибо за ваш
интерес к моему
опыту**

Skype: SvetlanaTsikoza
svetatsikoza@gmail.com
+7 921 742 84 88



Литература, картинки, ресурсы

- lenagold.ru
- mygazeta.com/i/2011/03/012a_b.jpg
- www.wpclipart.com
- **Клаус Фопель. Создание команды. Психологические игры и упражнения.**
Перевод с немецкого. Москва, Генезис, 2003
- **Питер Кук. Креатив приносит деньги.** Гревцов Пабlishер. ISBN 978-985-6569-17-6, 0-566-08027-3
- https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/332ff/Curriculum_Home_Page.html
- **Артур Гогац, Рубен Мондехар. Бизнес+Креатив.** Гревцов Пабlishер. ISBN 978-985-6569-07-7, 1-4039-4509-8
- **Arnie Lund. User Experience management. Essential Skills for Leading Effective UX Teams.** Morgan Kaufmann. ISBN 978-0-12-385496-4
- **Дэвид Майстер. Управление фирмой, оказывающей профессиональные услуги.** Манн, Иванов и Фербер. ISBN 978-5-91657-083-0