

UX + Agile. Роман в двух частях.

 @akatuhin

О себе

- Старший менеджер продуктов в Acronis
- До этого 3 года возглавлял команду проектировщиков

Часть 1:

AGILE ПРАКТИКИ В КОМАНДЕ ПРОЕКТИРОВЩИКОВ

Задача

- Адаптировать интерфейс, чтобы удовлетворить новых пользователей (не распугав старых)
- Решили сменить концепцию))
- Куча работы, а требований еще нет

Полезные практики

- Standup meetings - 15'
- Story map
- Task board
- Story time
- + персоны, коридорное тестирование и пр.

Task Sync
for
Windows

Introduction

Setup

Get
Started

Shell

Extras

WELCOME
TO
SETUP

LOGIN
OR
CREATE
ACCOUNT

①
PLACE
FILES
INTO
TRUE SYNC
FOLDER

TRUE SYNC
FOLDER

- Windows
- Apple Mac

NEW
SYNC

INSTALLATION
PROGRESS

CHOOSE
TARIFF


②
INSTALL
ON
OTHER
DEVICES

CONTEXT
MENU

LIST OF
SYNC'S

CHOOSE
TRUE SYNC
LOCATION

③
SHARE

OVERLAYS


GENERAL
SETTINGS

TRAY ICON
ANIMATION

TRAY ICON
BEHAVIOR

- Menu
- Icons
- Settings

ADS
AND
SUBSCRIPTION
STATUS

ANIMATION
FOR
TRUE SYNC
FOLDER

JOIN TO
SYNC
FROM
SHELL

BONUSES

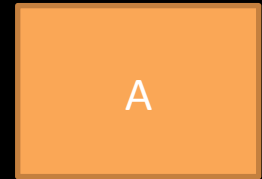
NOTIFICATIONS

UX

Graphics

QT

Done



Story time

- Еженедельно собираем разработчиков и обсуждаем истории, которые им еще предстоит сделать
- Проектировщики показывают свои наработки и собирают фидбэк

Возможные проблемы

- Post it VS Jira
- Если проект очень большой, то Jira wins
- В случае распределенной команды надо все равно устраивать писанину и Jira wins

Что еще надо бы...

- Демонстрации результатов спринта
- Большое пользовательское тестирование каждый спринт





Часть 2:

ПРОЕКТИРОВЩИК В SCRUM КОМАНДЕ

Задача

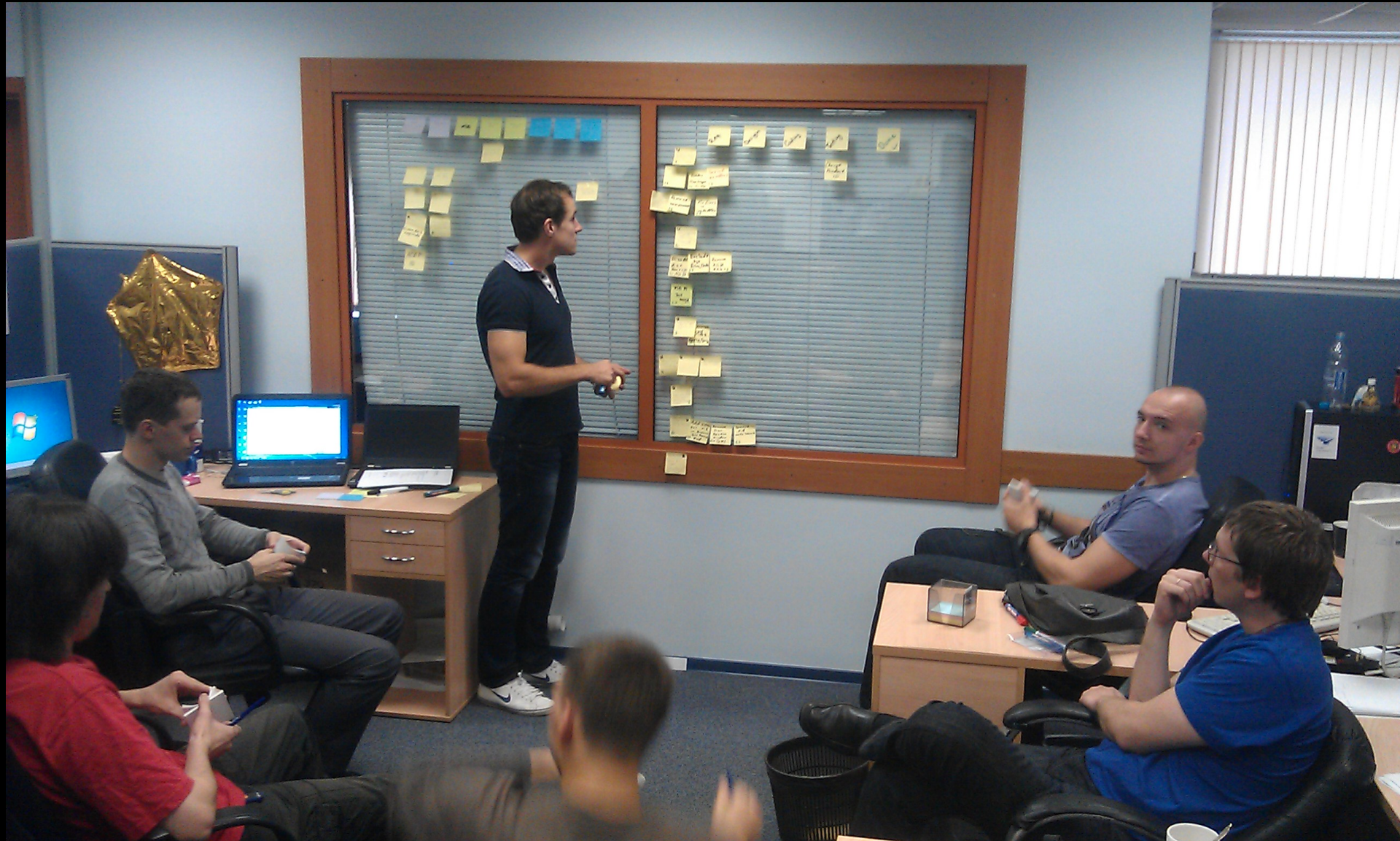
- Объединенная команда разработчиков, тестеров, менеджера и ~~пользовины~~ проектировщика должна выпустить продукт за 4 месяца
- На крупные изменения интерфейса нет времени
- Хочется опробовать Agile практики на всех

Практики

- Проектировщик и менеджер сильно заранее прорабатывают концепцию продукта
- Не нужно требовать с проектировщика оценки в часах
- еженедельно обсуждаем истории на следующий спринт с тестерами, разработчиками и менеджером

Возможные проблемы

- Проектировщику скучно на митингах с разработчиками, они там говорят про всякую фигню
- Проектировщик забил на требования



Вот он))



- Проектировщик – евангелист юзабилити



Проектировщик должен решать проблемы,
а не создавать их

SHREK
.COM



КОНЕЦ

