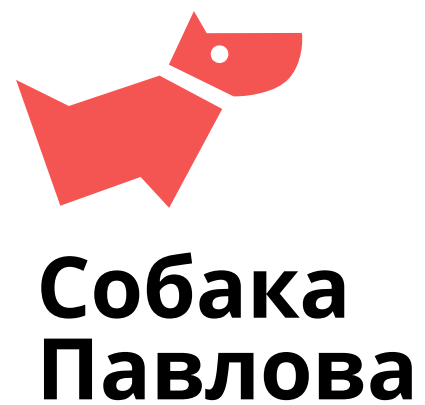


# Внедрение Continuous UX в производственный цикл IT-компании



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?

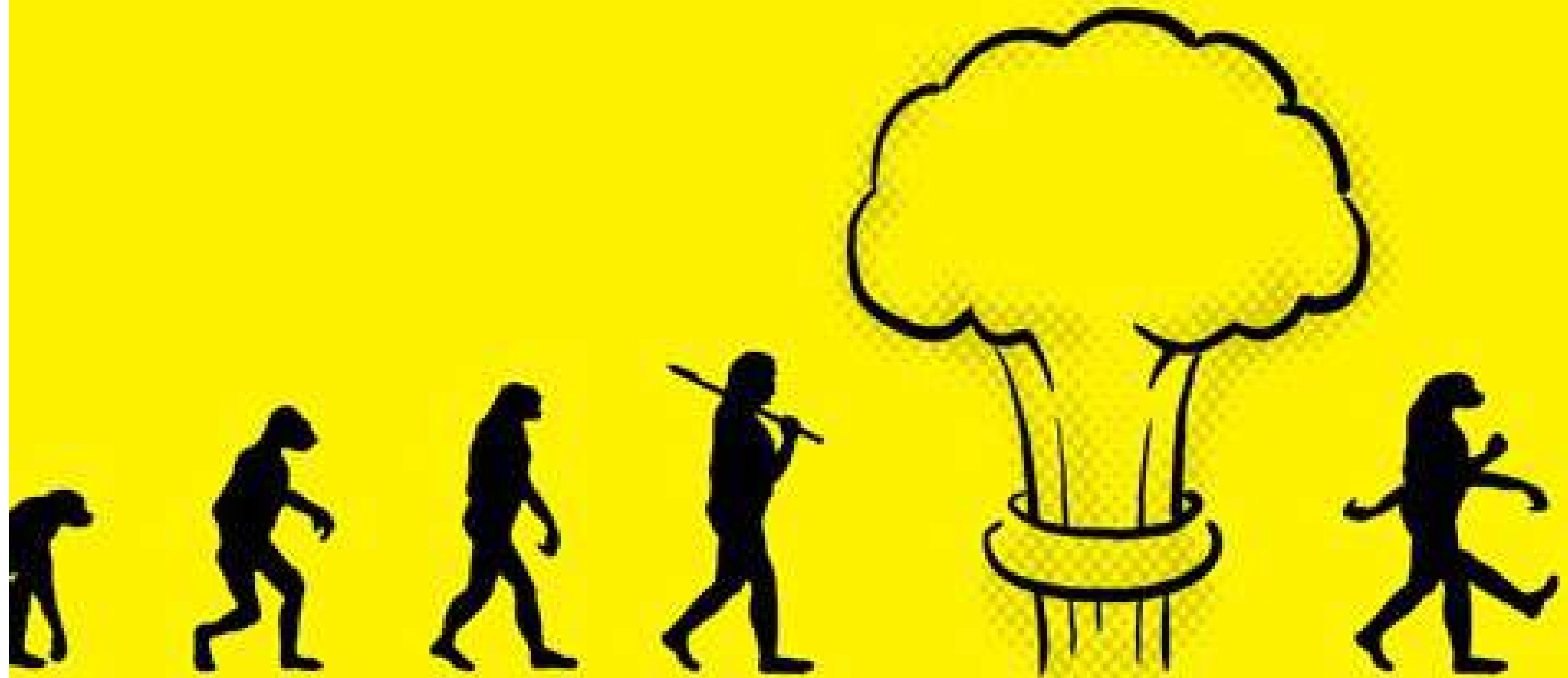
— давайте против ветра!





# 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.



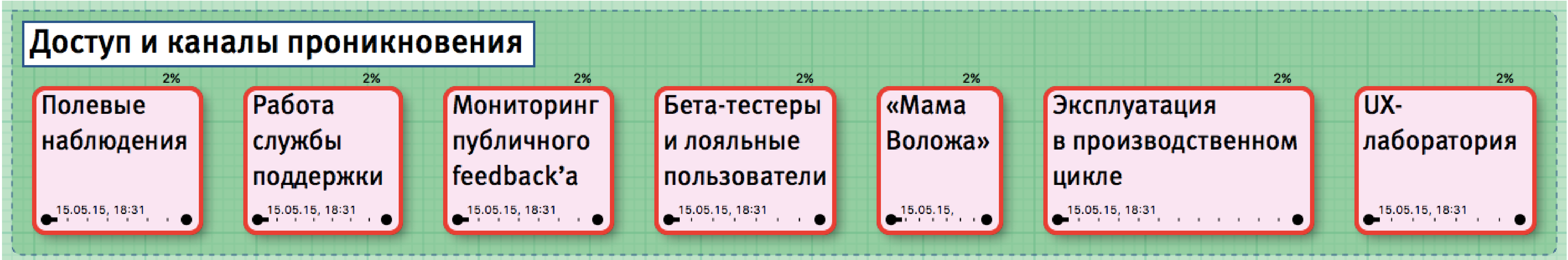


# Квалификация внедренцев

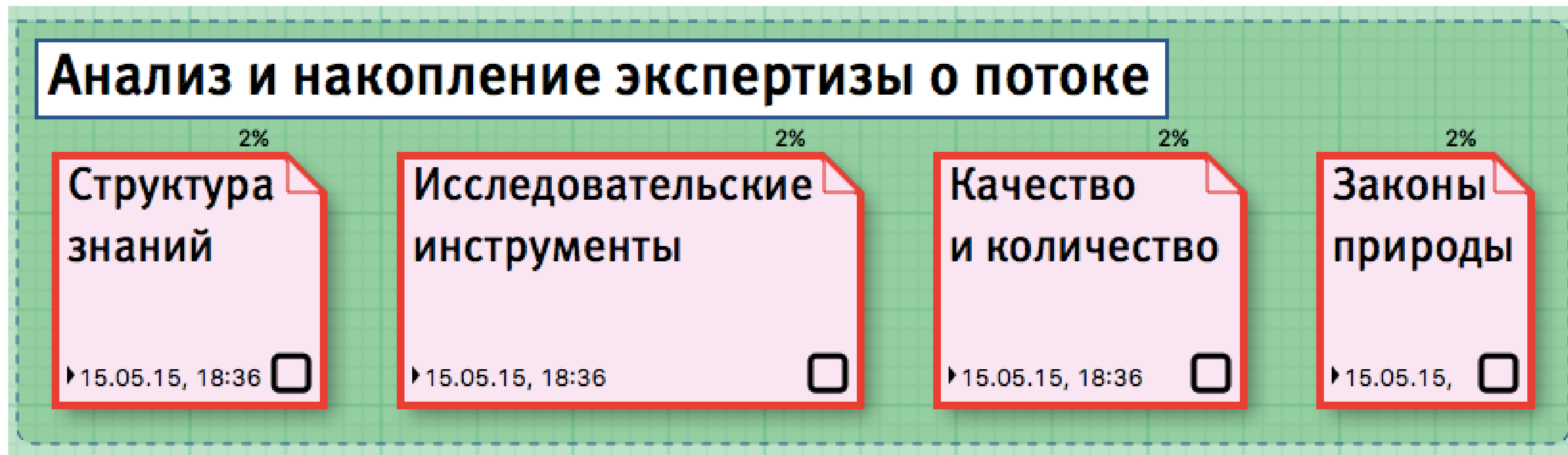
- теория реализации организационных изменений;
- практический опыт UX-внедрения.



# Каналы проникновения

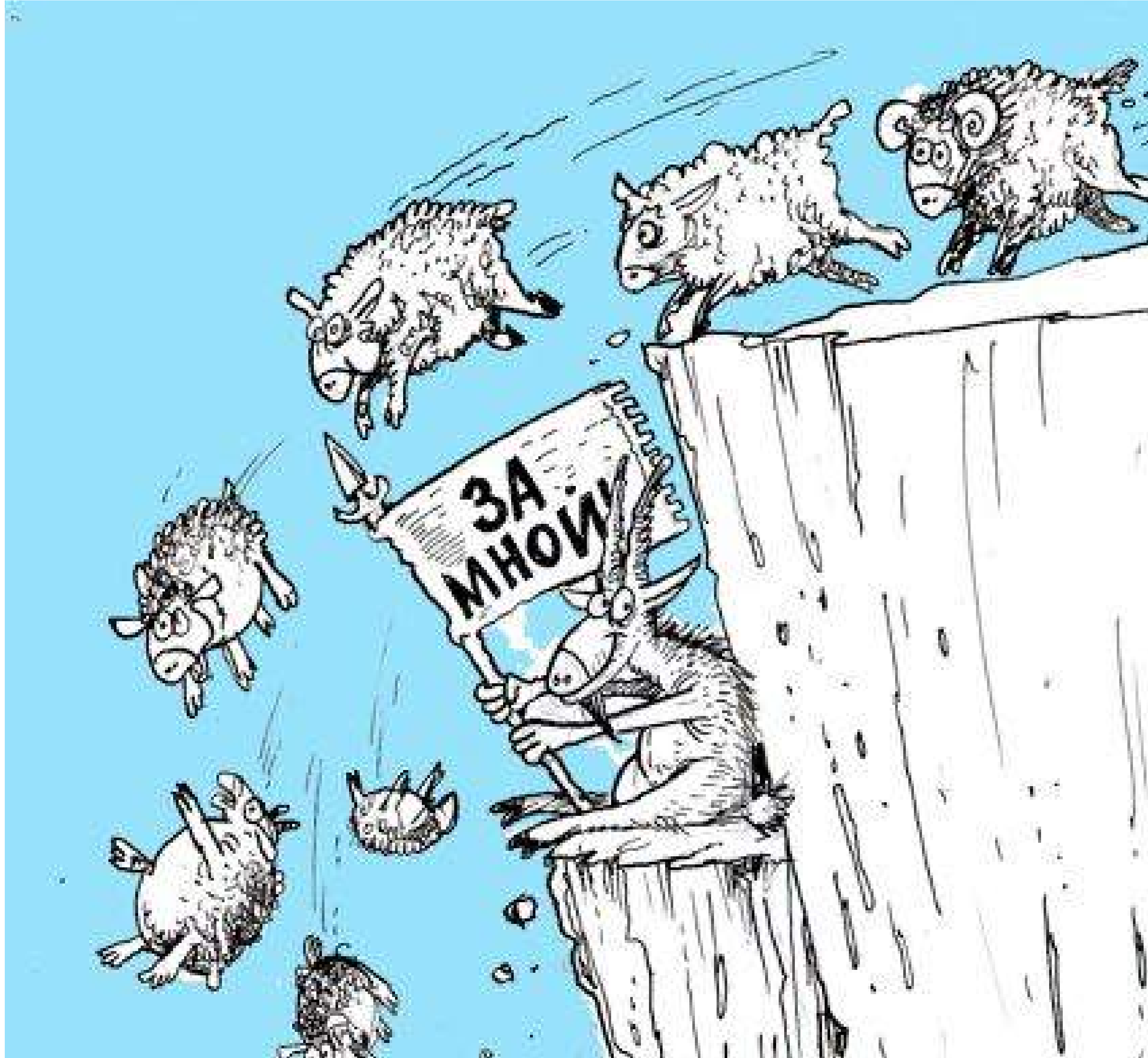


# Анализ и накопление экспертизы



# 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

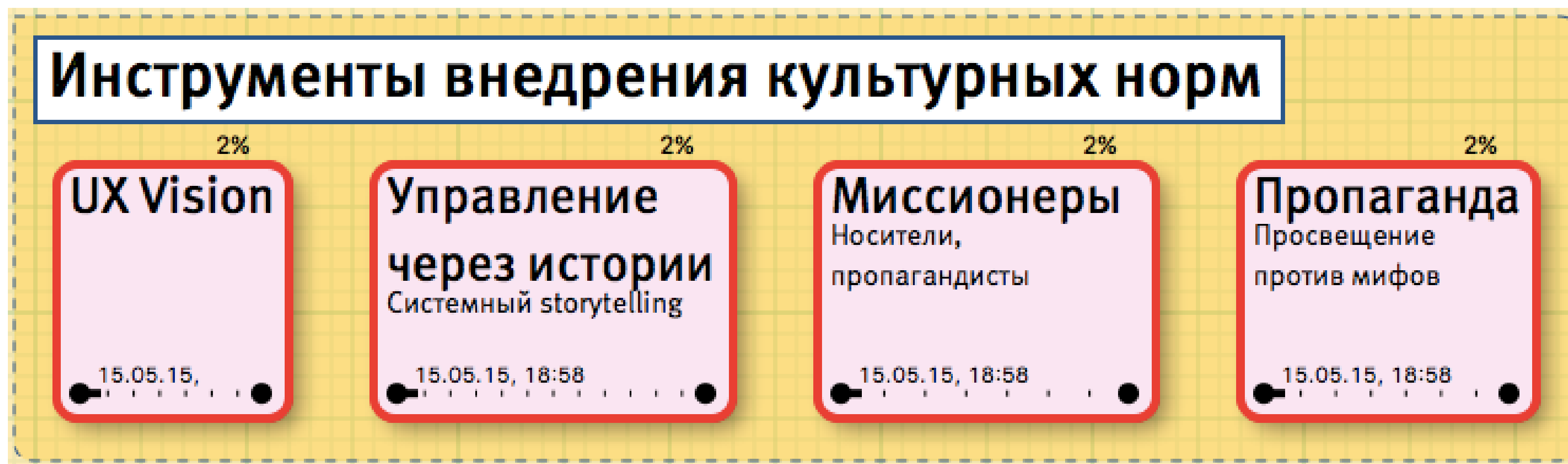
▶ 15.05.15, 18:47



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%

**Единообразии  
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 недоиспользование 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**

▶ 15.05.15, 19:11

**Offline-материалы**

▶ 15.05.15, 19:11

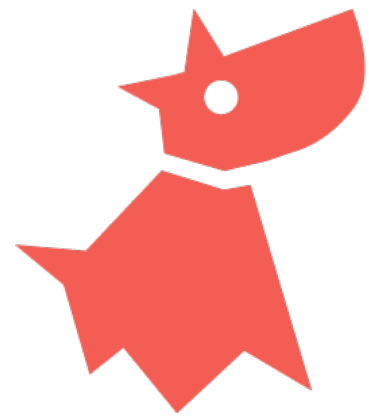
Играем с артефактами,  
да не заигрываемся



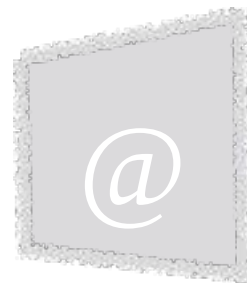
А навьікі?

# Спасибо

!



[www.pavlova.cc](http://www.pavlova.cc)



[sobaka@pavlova.cc](mailto:sobaka@pavlova.cc)



[PavlovaPage](#)

Оставляйте  
ВИЗИТКУ —  
получайте  
шпаргалку