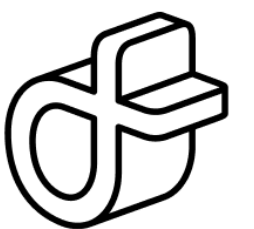


UX на примере кетчупа и топора

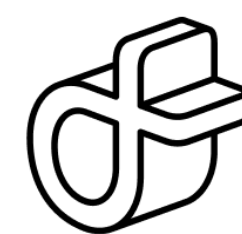
Ивакин Алексей
Dataduck



Все название и продукты в этой презентации
выдуманы, а все совпадения случайны

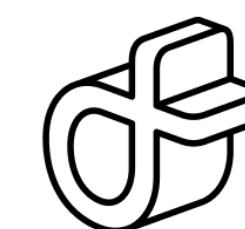
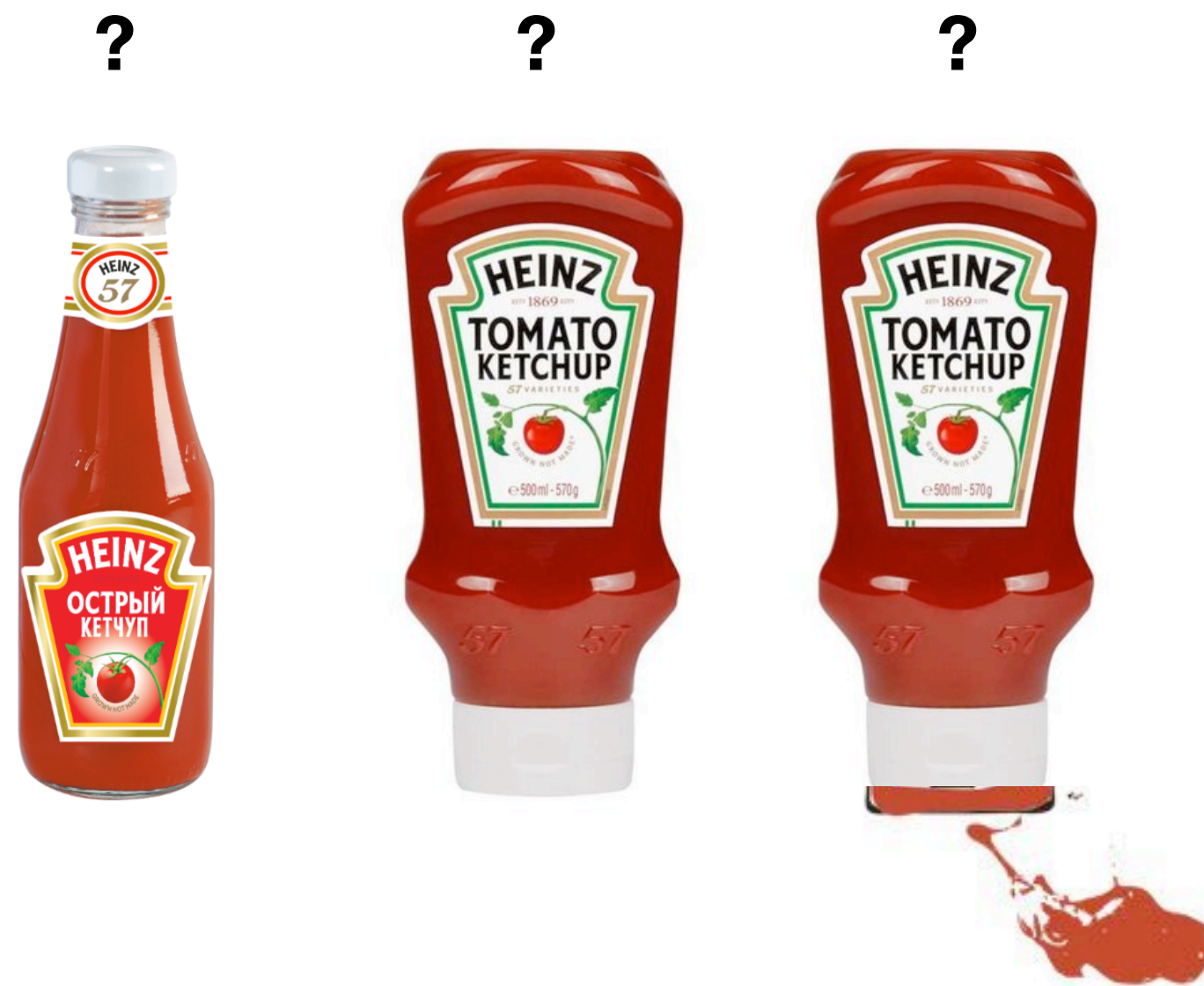


dataduck.



dataduck.

UX, UI, USABILITY



dataduck.

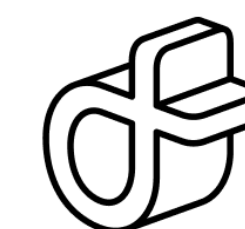
UI



UX



USABILITY

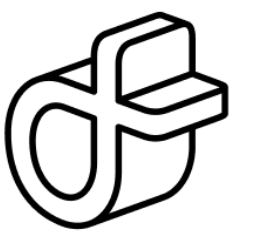


dataduck.

UI 1.0



UI 2.0



dataduck.

UI 1.0



UI 2.0 Попытка улучшить юзабилити



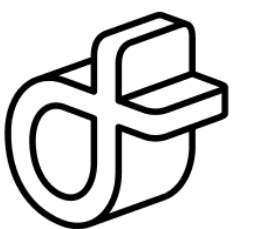
UI 1.0



UI 2.0 Попытка улучшить юзабилити



UI 2.0 Проваленный юзабилити тест

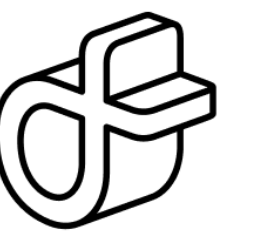


dataduck.

UX



Полная бутылка



dataduck.

UX

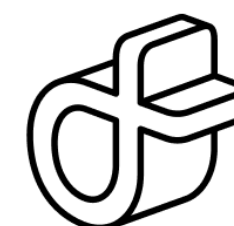
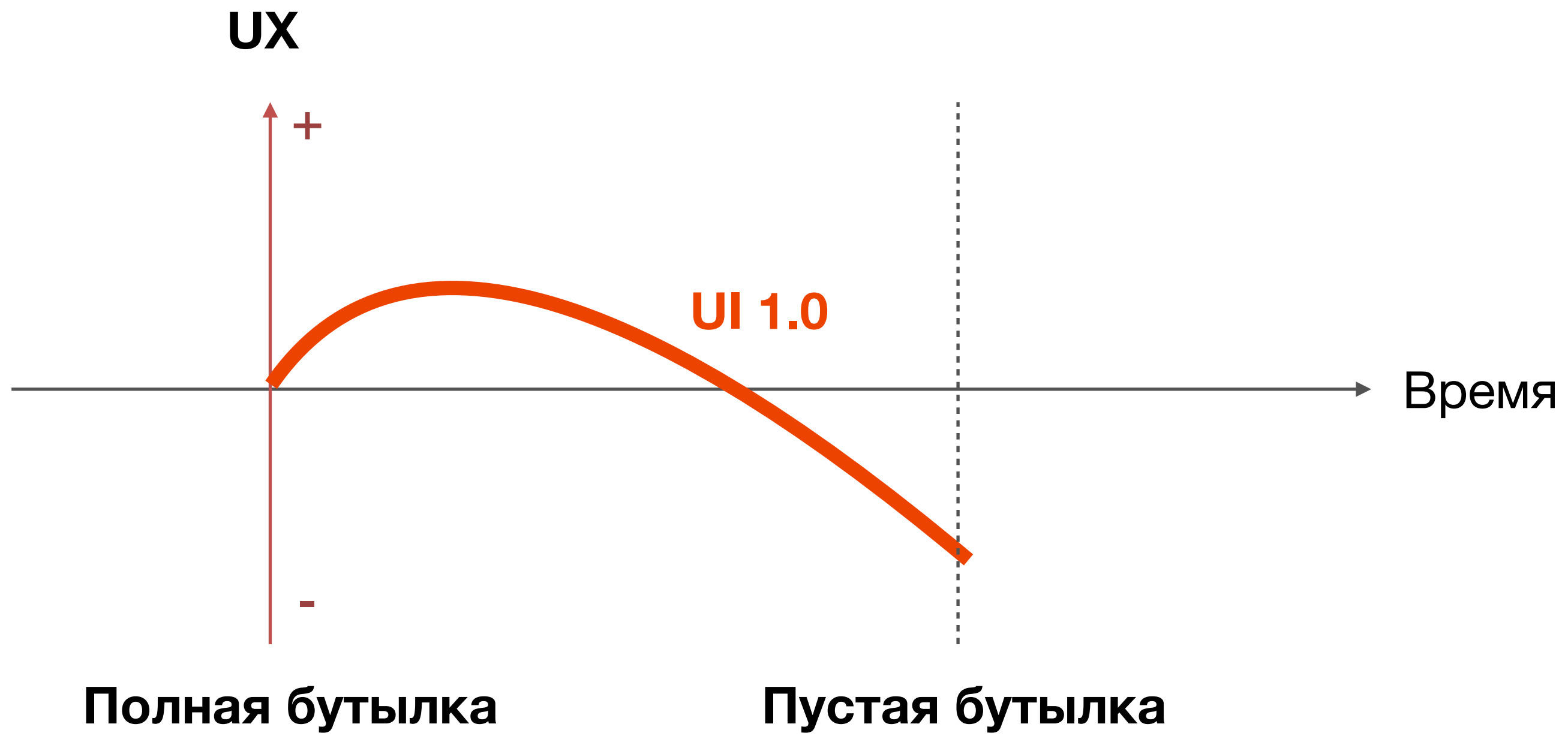


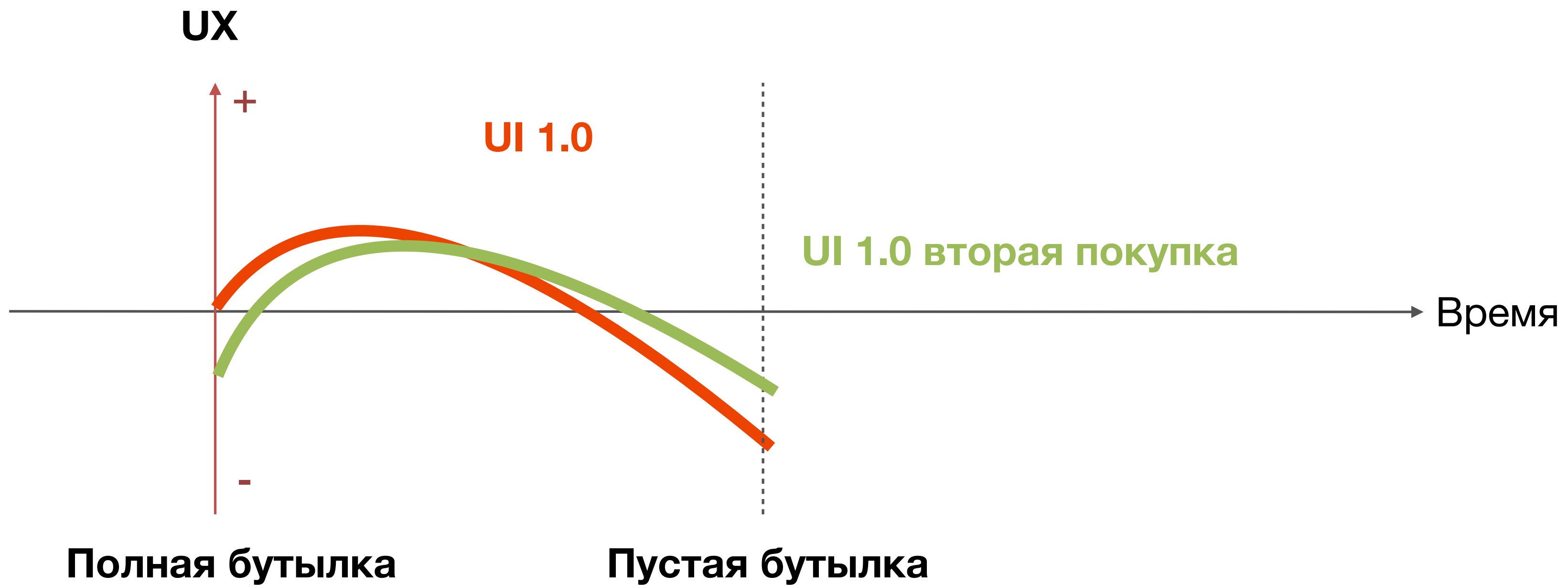
UI 1.0

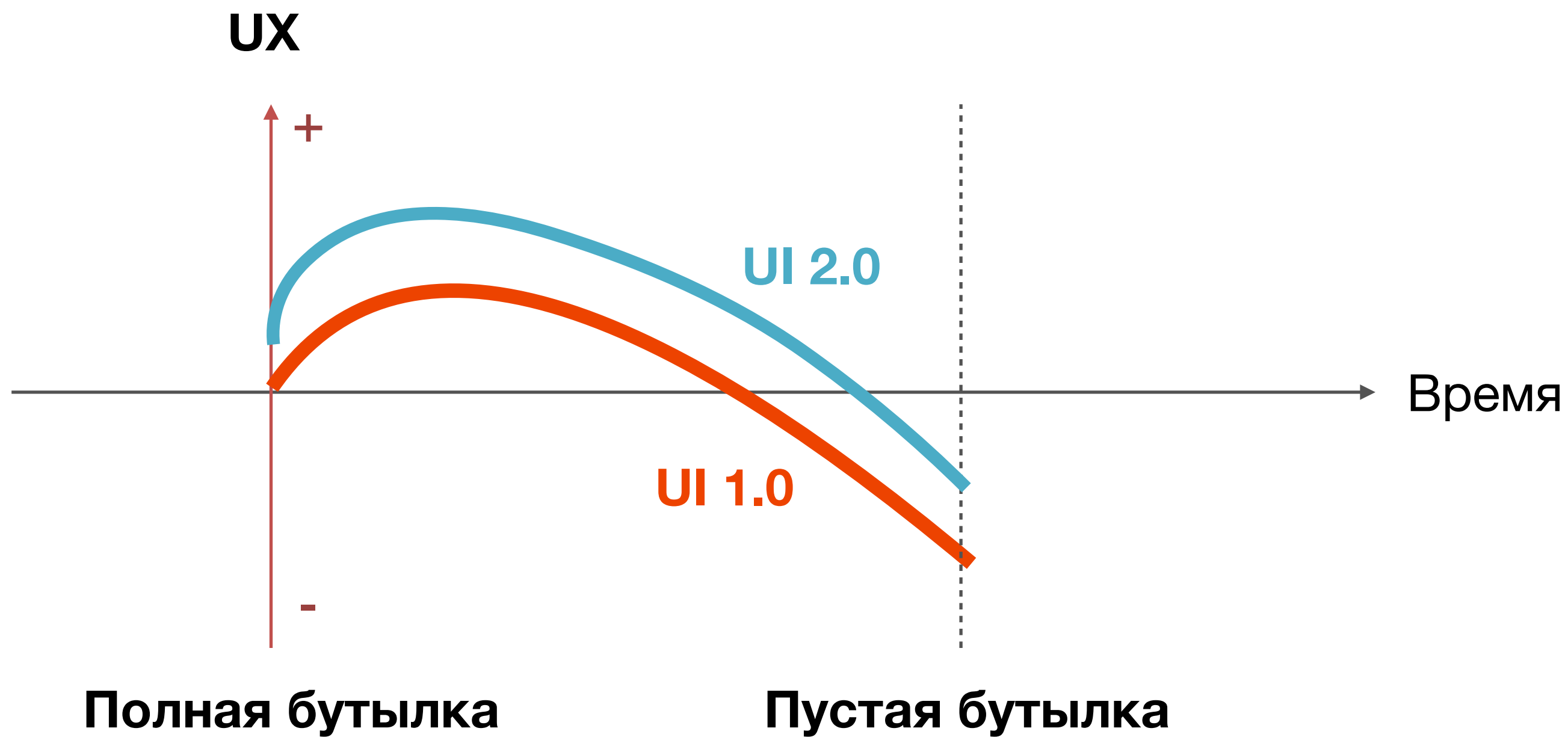


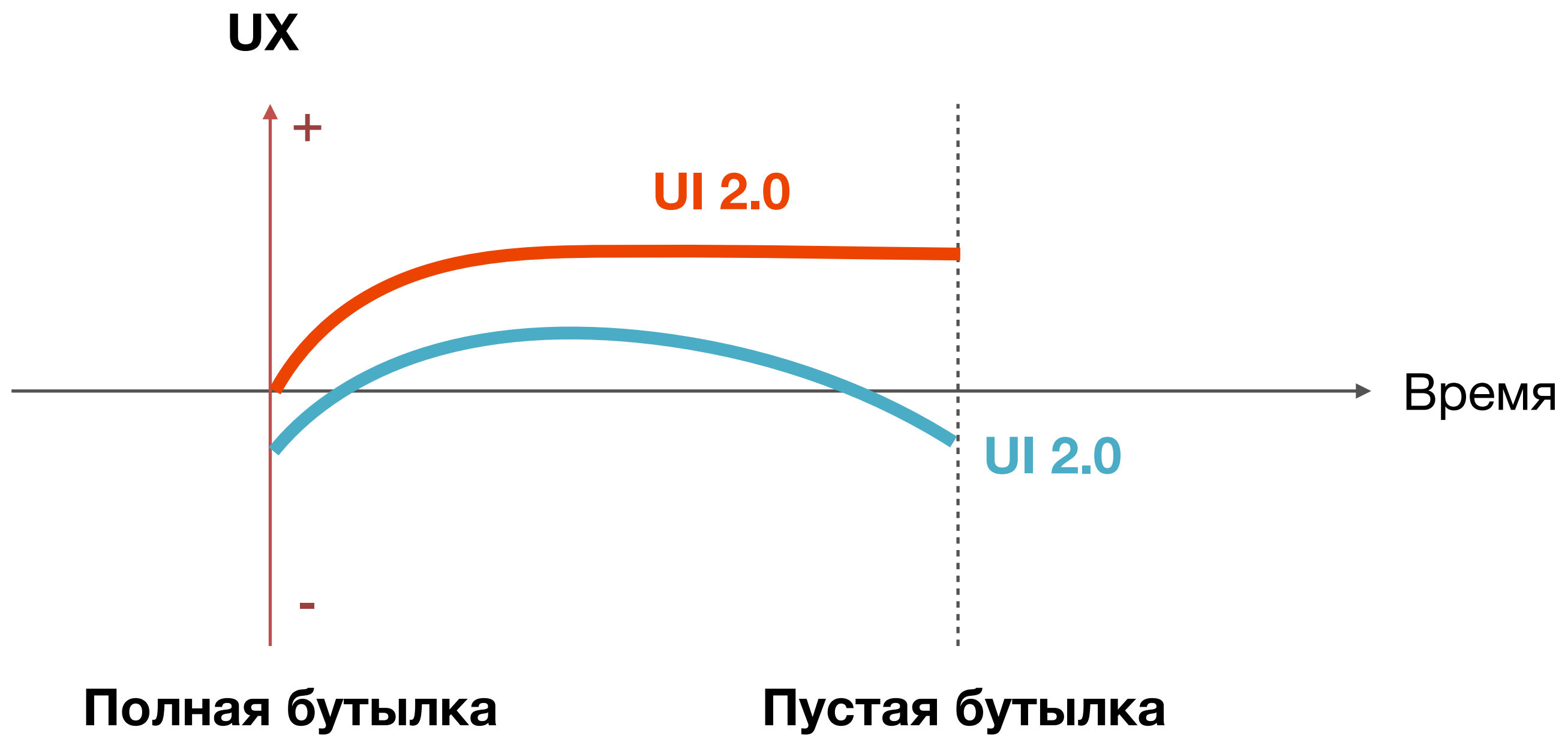
UI 2.0 Попытка улучшить юзабилити

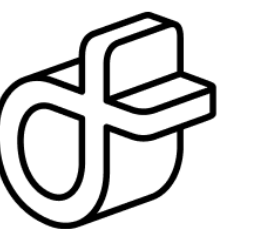
Время











dataduck.



1968



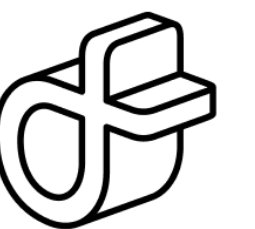
1983



2002



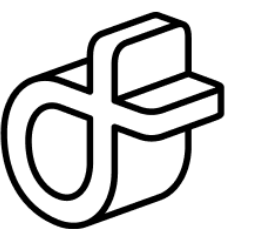
2010



dataduck.



2021

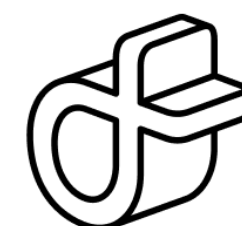


dataduck.



UX

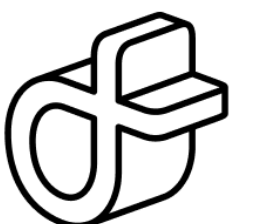
- ≠ IT
- ≠ Занятие
- ≠ Ретроспектива
- ≠ Счастье пользователя
- ≠ Usability



dataduck.

Опыт пользователя(UX) — ощущения, возникающие у **человека** при непосредственном взаимодействии с объектами окружающего мира

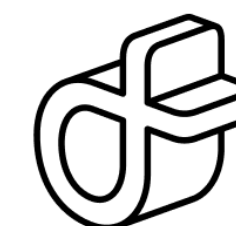
Эмоции + убеждения + предпочтения + ощущения физические и психологические реакции пользователя + поведение + достижения





UX

Динамичен
Не обнуляется
Зависим
Измерим
Ооооочень важен

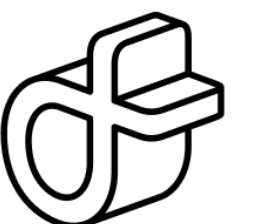


dataduck.

Дизайн опыта пользователя(UXD) — процесс проектирования, в котором нужды пользователя играют главную роль в каждом аспекте взаимодействия с продуктом, включая все, что окружает продукт

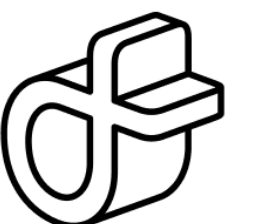
Don Norman, 1992

<https://jnd.org/>



dataduck.

Дизайн опыта пользователя(UXD) — процесс проектирования и создания пользовательского опыта, при помощи специальных техник/инструментов, с учетом интересов пользователя и бизнеса



dataduck.

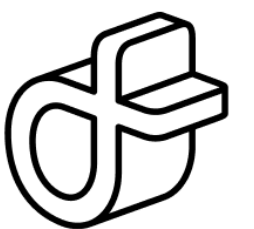
Зашел
в магазин

Купил
Кетчуп

Полил
картошечку

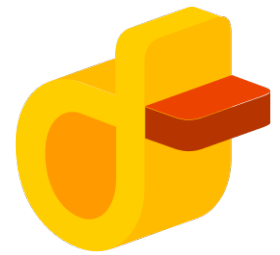
Выбросил
пустую тару

Время

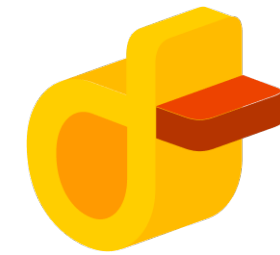


dataduck.

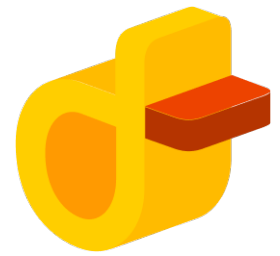
UX MIX



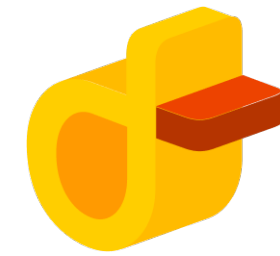
User



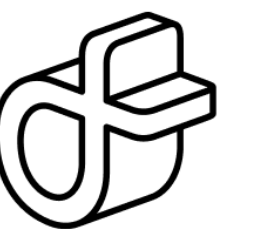
Interaction



Context



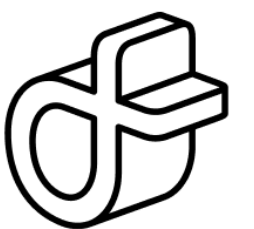
Product



dataduck.

User

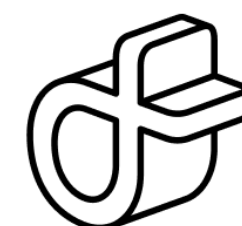
Мотивация и причины
использования продукта/
интерфейса, навыки



dataduck.

Context

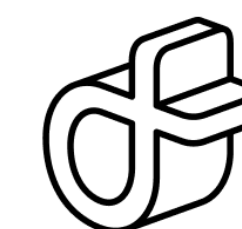
Окружение в момент
использования продукта,
ситуация, информационное
поле



dataduck.

Interaction

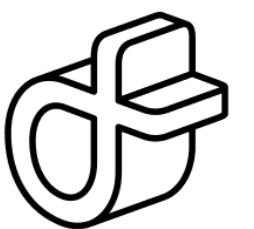
Качество, эффективность,
результативность, время,
периодичность касаний



dataduck.

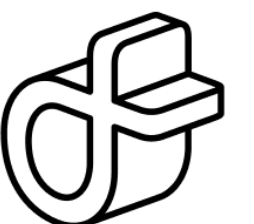
Product

**Суть продукта для
пользователя,
коммуникации, цена
и ценность**



dataduck.

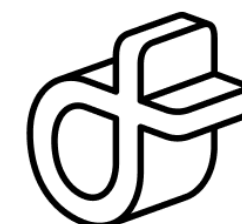
Юзабіліти (от англ. usability — «удобство и простота использования, степень удобства использования»[1]), также **удóбство испóльзования, пригóдность испóльзования, эргономі́чность** — способность продукта быть понимаемым, изучаемым, используемым и привлекательным для пользователя в заданных условиях (ISO/IEC 25010)[2]; свойство системы, продукта или услуги, при наличии которого конкретный пользователь может эксплуатировать систему в определенных условиях для достижения установленных целей с необходимой результативностью, эффективностью и удовлетворённостью (ISO 9241-210)[3].



Степень

Юзабилити можно измерить.

Для этого есть специальные тесты и методики.

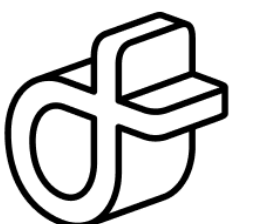


dataduck.

Юзабилити-тестирование — эксперимент, направленный на измерение **качества взаимодействия** или же поиск конкретных проблем в нем



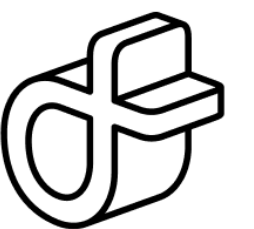
**2 часа потраченных за ЮТ
заменяет 10 часов проектирования**



dataduck.

Конкретный пользователь

Юзабилити понятие относительное.
Относительно пользователя.

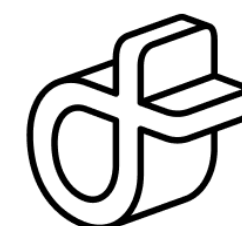


dataduck.



Определенные условия

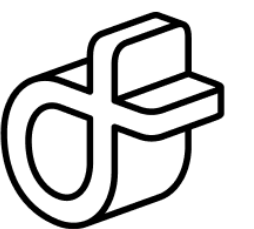
Условия использования продукта/сервиса



dataduck.

Достижение целей

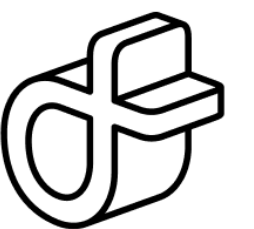
Достижимость целей, на которые вы нанимаете продукт (JTBD)



dataduck.

Эффективность и результативность

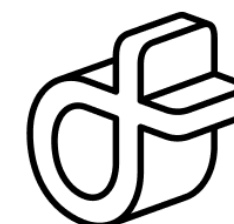
Быстрее, проще и т.д.



dataduck.

Удовлетворенность

Комплексное субъективное ощущение удовлетворенности выполнением работы. Складывается из всех предыдущих пунктов

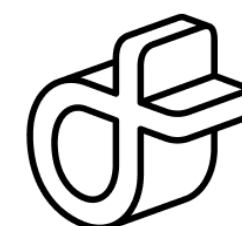


**Высокая степень
юзабилити рождает
положительный UX**



KPI ЭФФЕКТИВНОСТЬ

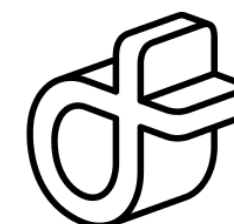
Скорость работы пользователя



dataduck.

KPI УСПЕШНОСТЬ

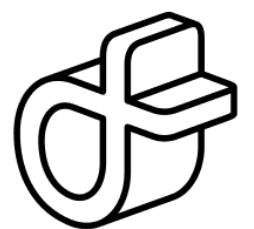
Соотношение выполненных тестовых заданий
к невыполненным или выполненным
полностью неправильно



dataduck.

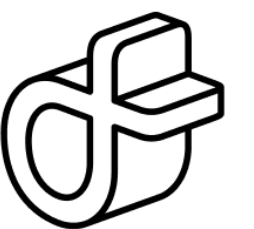
KPI УДОВЛЕТВОРЕННОСТЬ

Субъективное восприятие пользователя



dataduck.

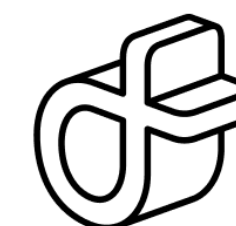
КАЧЕСТВО *vs* КОЛИЧЕСТВО



dataduck.

~~КАЧЕСТВО VS КОЛИЧЕСТВО~~

ДИНАМИКА

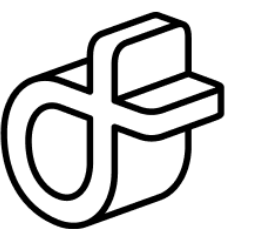


dataduck.





Концептуальная модель — то, как продукт спроектирован для работы



dataduck.

Ментальная модель — это восприятие или представление, которое пользователь имеет в своем сознании о продукте, с которым он взаимодействует



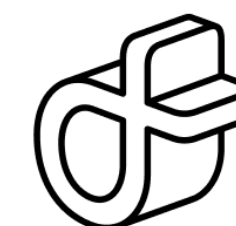


Концептуальная модель

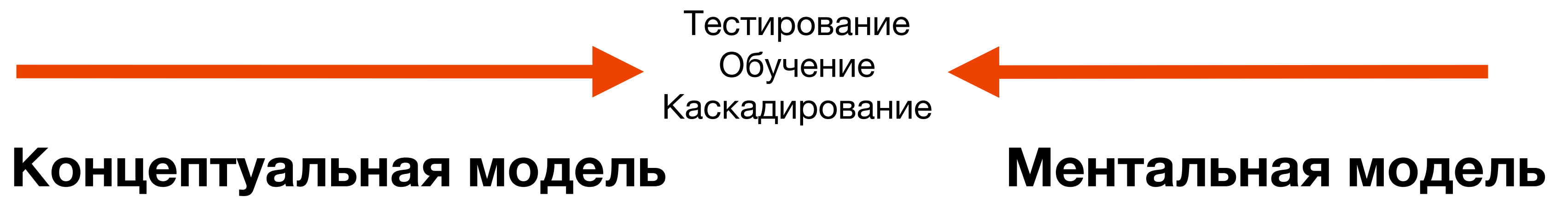
?



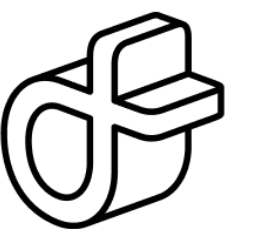
Ментальная модель



dataduck.



UX-дизайн хорош хотя бы тем,
**что им можно заниматься у себя
в голове**



dataduck.

**Спасибо
за внимание!**

Ивакин Алексей
Dataduck

