

Занятие 9

#system

#analyst



Аналитики и дизайнеры

Люба Вайгель

Ментор ASAP Education

Михаил Школьников

Ментор ASAP Education

Кто такой **аналитик
в широком смысле?**

**Кто такой дизайнер
в широком смысле?**

Что **общего** у аналитика
и дизайнера?

План занятия

Как работать вместе

Про взаимодействие аналитика и дизайнера

UX исследования

Что это такое, когда и для чего используется

Варфреймы

Зачем нужны и как связаны с исследованиями

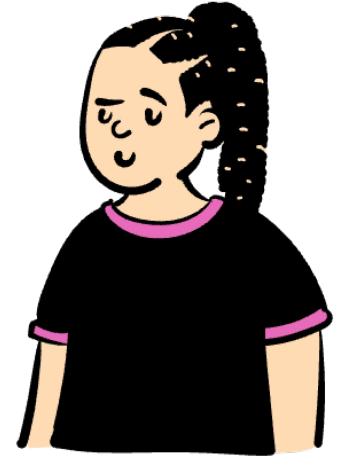
UI



UX



Взаимодействие аналитика и дизайнера



Роли дизайнера и аналитика

- Аналитик собирает и интерпретирует данные, анализирует требования пользователей и бизнеса, формулирует гипотезы и сценарии использования
- Дизайнер, на основе этих данных, разрабатывает интерфейсы, ориентированные на пользователя

Роли дизайнера и аналитика

в методологии Duable Diamond

- **Исследование.** Первый алмаз помогает людям понять в чем заключается проблема. Для этого необходимо поговорить и провести время с людьми, которых затрагивают проблемы
- **Определение.** Понимание, полученное на этапе исследования, может помочь по-другому определить проблему



Роли дизайнера и аналитика

в методологии Duable Diamond

- **Разработка.** Второй алмаз побуждает дать различные ответы на определенную проблему, искать вдохновение в других местах и совместно разрабатывать проект с разными людьми
- **Реализация.** Включает в себя тестирование различных решений в небольших масштабах, отказ от тех, которые не будут работать, и улучшение тех, которые будут



Варианты совместной работы

1 Ответственность за макеты на аналитике

- Аналитик ставит задачу дизайнеру
- Аналитик и дизайнер обсуждают дизайн
- Аналитик дает первичное согласование дизайна и получает подтверждение от менеджера



anna laura art

Варианты совместной работы

2 Ответственность за макеты на менеджере

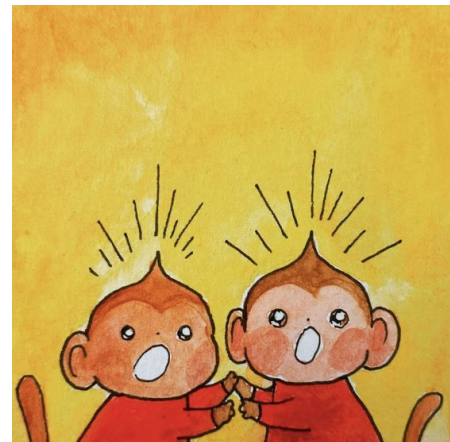
- Менеджер ставит задачу дизайнера и обсуждает с ним дизайн
- Аналитик получает готовые макеты от менеджера
- Аналитик может предлагать изменения, но окончательное решение за менеджером



anna laura art

Из-за чего возникают проблемы

- **Недостаточно взаимопонимания:** нужно понимать как распределены роли и обязанности
- **Недостаток или избыток информации:** нужно давать ту информацию, которая действительно нужна
- **Различные цели и приоритеты:** нужно находить компромиссы между технической реализацией и пользовательским опытом
- **Ограниченность ресурсов:** нужно учитывать время на работу дизайнера при планировании задачи



anna laura art

Секреты эффективного взаимодействия

1. Изучать поставленную задачу вместе или хотя бы одновременно, фиксировать открытые вопросы
2. Периодически синхронизироваться и обсуждать прогресс работы над задачей
3. При обновлении требований новый круг обсуждения может инициировать как аналитик, так и дизайнер
4. Привлекать дизайнера к обсуждению спорных моментов в разработке интерфейса
5. Доверять экспертизе друг друга



anna laura art

Ключ к успеху - совместная работа

Советы по работе с дизайнерами

- Составьте общее описание задачи, сформулируйте цель и проблему: важно дать дизайнеру **все вводные**, которые есть у вас
- Прикрепите к задаче варианты решения похожей задачи у конкурентов, которые могут стать референсом
- Если задача большая, составьте **схему взаимодействия** пользователя с Системой, которое нужно отразить в дизайне
- Отправьте описание задачи дизайнеру для ознакомления **заранее**
- Задача с большой вероятностью будет дополняться и изменяться в процессе работы, главное, чтобы **основные вводные оставались неизменными**



anna laura art

UX исследования



Исследования в UX

Это процесс сбора и анализа данных, направленный на понимание поведения пользователей, их нужд, предпочтений и проблем

Цели исследований

- Определение целевой аудитории
- Выявление болевых точек
- Проверка гипотез
- Оценка пользовательского опыта

Типы исследований

- Качественные (интервью, фокус-группы)
- Количественные (опросы, аналитика данных)

Они могут быть как **первичными**, так и **вторичными** (использование имеющихся данных)

Когда нужны?

- **Планирование:** понимание потребностей и проблем пользователей
- **Проектирование:** проверка концепций и прототипов на реальных пользователях
- **Разработка:** оценка юзабилити и тестирование готового продукта
- **Эксплуатация:** мониторинг использования и выявление новых потребностей



Зачем нужны?

- **Уменьшение рисков:** позволяют выявить проблемы на ранних этапах, что снижает риск неудачи продукта
- **Понимание пользователей:** глубокое понимание целевой аудитории помогает создавать продукты, которые действительно решают их задачи
- **Оптимизация ресурсов:** позволяют лучше распределить усилия и бюджет, сосредоточив их на ключевых аспектах разработки



Какой профит?

- **Повышение качества продукта:** продукт лучше соответствует ожиданиям пользователей, что повышает удовлетворенность и лояльность
- **Снижение затрат:** исследования на ранних этапах позволяют избежать дорогостоящих переделок на этапе разработки
- **Улучшение пользовательского опыта:** более глубокое понимание пользователей позволяет создать интуитивно понятный и удобный интерфейс

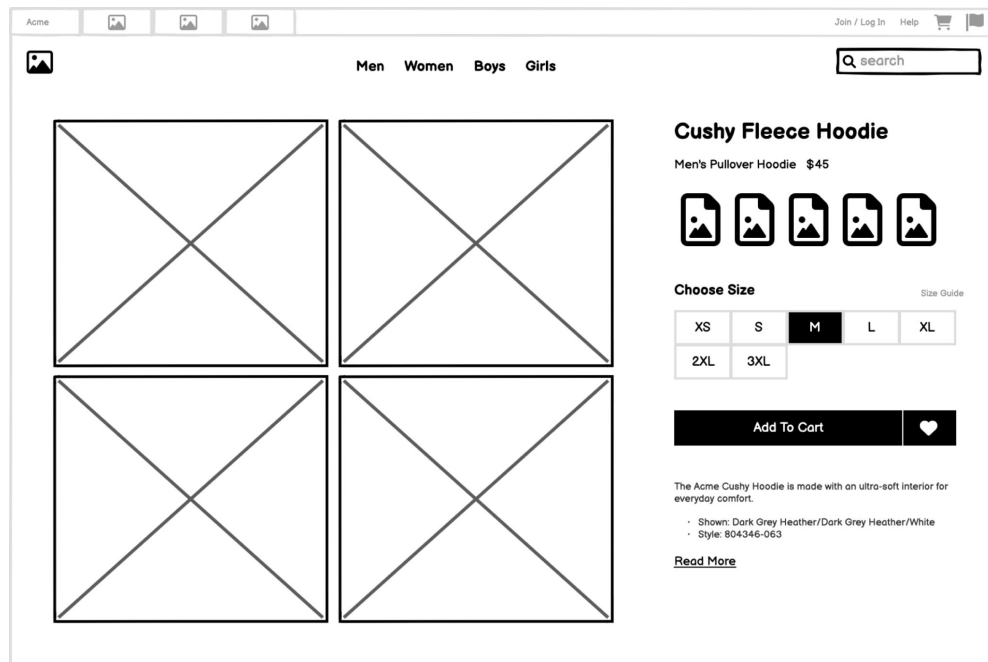


Какой процесс?

1. **Определение целей:** чёткое формулирование задач, которые нужно решить
2. **Выбор методов:** выбор подходящих методов исследования (качественные или количественные)
3. **Сбор данных:** проведение опросов, интервью, тестов или аналитики данных
4. **Анализ данных:** интерпретация собранной информации, выявление паттернов и инсайтов
5. **Формулирование выводов:** подготовка отчёта с рекомендациями для дальнейших шагов в проектировании и разработке



Варфреймы

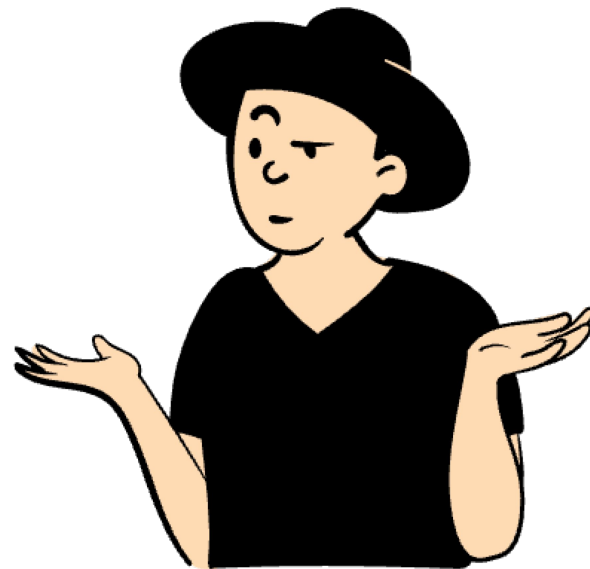


Вайрфреймы — это скелетные макеты интерфейсов, которые отображают структуру страниц и расположение основных элементов (меню, кнопки, текстовые блоки и т.д.) без детализированного дизайна.

Вайрфреймы помогают визуализировать идею и структуру интерфейса на ранних этапах разработки.

Когда нужны?

- **Визуализировать структуру:** показывают, как будут расположены элементы на странице
- **Проверить логику и навигацию:** позволяют протестировать пользовательские сценарии без отвлечения на визуальные детали
- **Согласовать видение:** служат инструментом для обсуждения и согласования идей между аналитиками, дизайнерами и другими заинтересованными сторонами



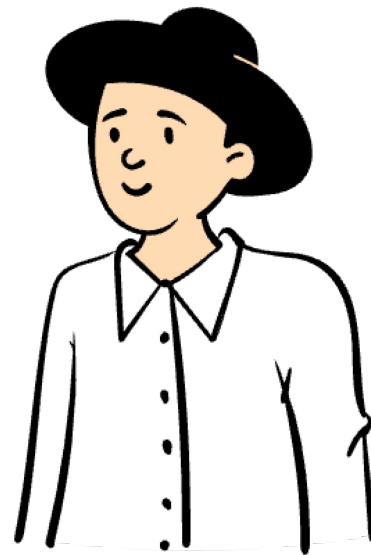
Причем тут исследования?

- Результаты исследований используются для создания вайрфреймов, чтобы структура интерфейса соответствовала потребностям пользователей
- Вайрфреймы также могут тестироваться на пользователях для выявления проблем в логике взаимодействия



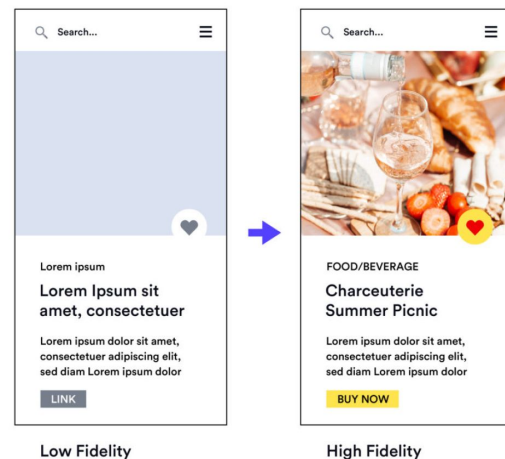
Какой профит?

- Быстрая проверка гипотез: вайрфреймы позволяют быстро протестировать различные концепции и сценарии взаимодействия
- Экономия времени и ресурсов: избегая детализированной проработки на ранних этапах, можно сосредоточиться на ключевых аспектах интерфейса
- Коммуникация внутри команды: Вайрфреймы являются эффективным инструментом для обсуждения и уточнения требований между всеми участниками проекта



Какие бывают?

- **Low-fidelity** (низкая детализация): простые схемы с минимальной детализацией, показывающие только основные элементы
- **High-fidelity** (высокая детализация): подробные макеты, включающие более точное отображение интерфейса, иногда с элементами реального контента



Кто их делает?

- **Аналитик:** создаёт вайрфреймы на основе бизнес-требований и пользовательских сценариев, чтобы проиллюстрировать логику взаимодействия
- **Дизайнер:** превращает идеи и структуры в визуальные макеты, улучшая их визуально и добавляя детализацию
- **Совместная работа:** в некоторых случаях вайрфреймы разрабатываются совместно, где аналитик определяет структуру и логику, а дизайнер добавляет эстетические и функциональные элементы

