

Как и зачем подружиться дизайнеру и разработчику?

Павел Малышев
@pavelmalyshev

Коротко о себе

Коротко о себе: опыт



2001	2004	2008	2012	2016
Разработка собственного продукта	Веб-разработчик	UX-специалист – UX design director	Собственный бизнес digital product outsourcing	Куратор направления в группе компаний
C++ Builder	PHP, JS, HTML			

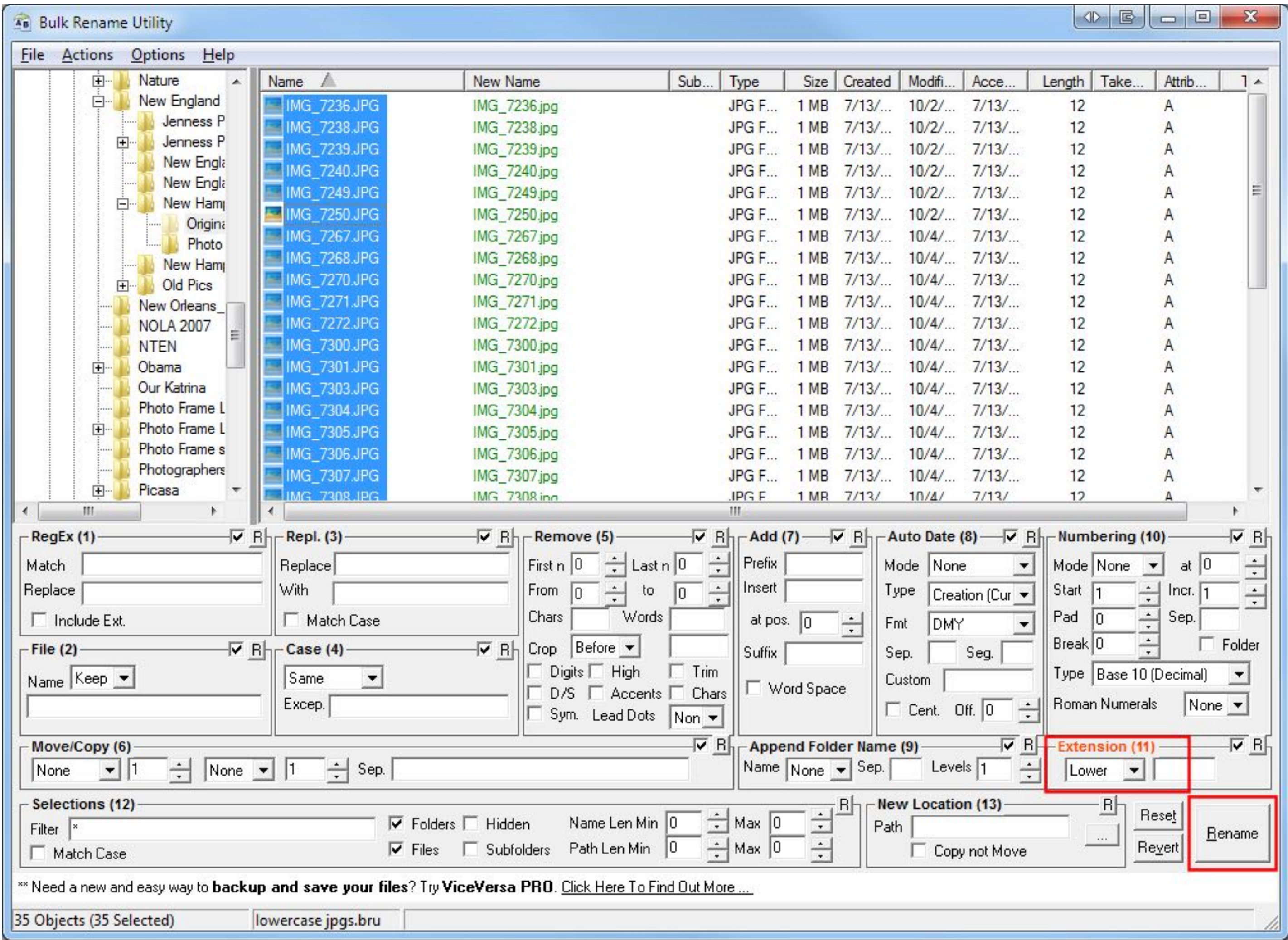
Определение проблемы

Раньше было shareware

“

Исторически, под термином shareware обозначались программы, свободно распространявшиеся третьими лицами (например, через BBS или FidoNet, в сборниках программ на компакт-дисках)

Раньше было shareware



Раньше было shageware

- a. Разработчик = владелец продукта
- b. Разработчик = дизайнер UI
- c. Разработчик = специалист по UX
- d. Разработчик = совладелец бизнеса

Разработчики:дизайнеры

“

никто не знает «идеального» или даже наиболее обычного соотношения
[разработчики:дизайнеры]

Разработчики:дизайнеры – трэнды



1:25 → 1:9

2012

2017



1:10 → 1:6

2013

2017



1:5

2017



1:11 → 1:8

2010

2017



1:8

2017



1:72 → 1:8

2012

2017

Разработчики:дизайнеры – ещё одно мнение



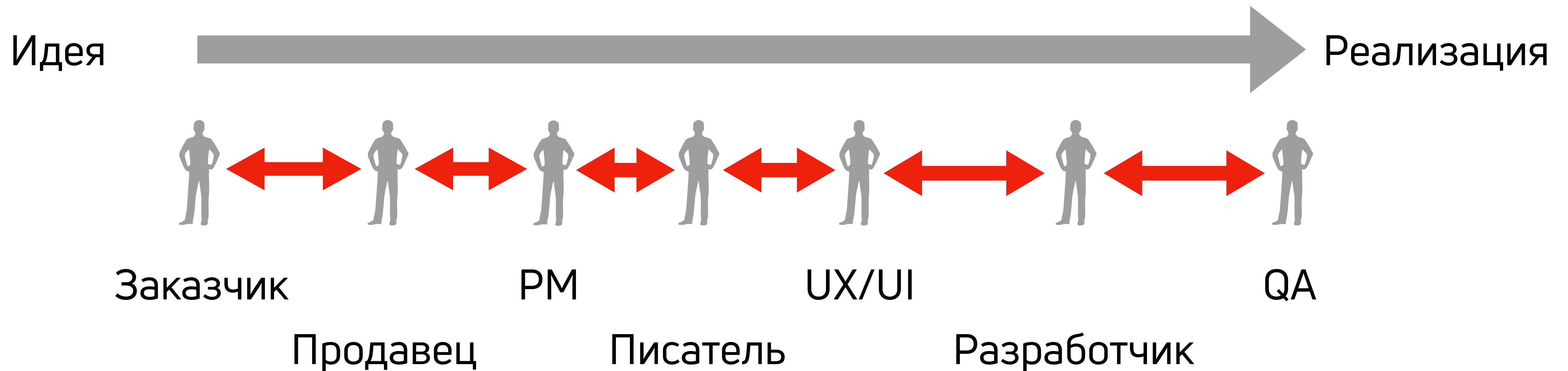
Designer to Developer Ratio
IBM's Mobile team

Больше коммуникаций, больше мискоммуникаций

“

Miscommunication – неудачная попытка донести идею или намерение

Больше коммуникаций, передача знаний



Определение проблемы: коммуникации

- a. Увеличение времени на передачу знаний
- b. Увеличение количества точек возникновения мискоммуникаций
- c. Увеличение цены ошибки

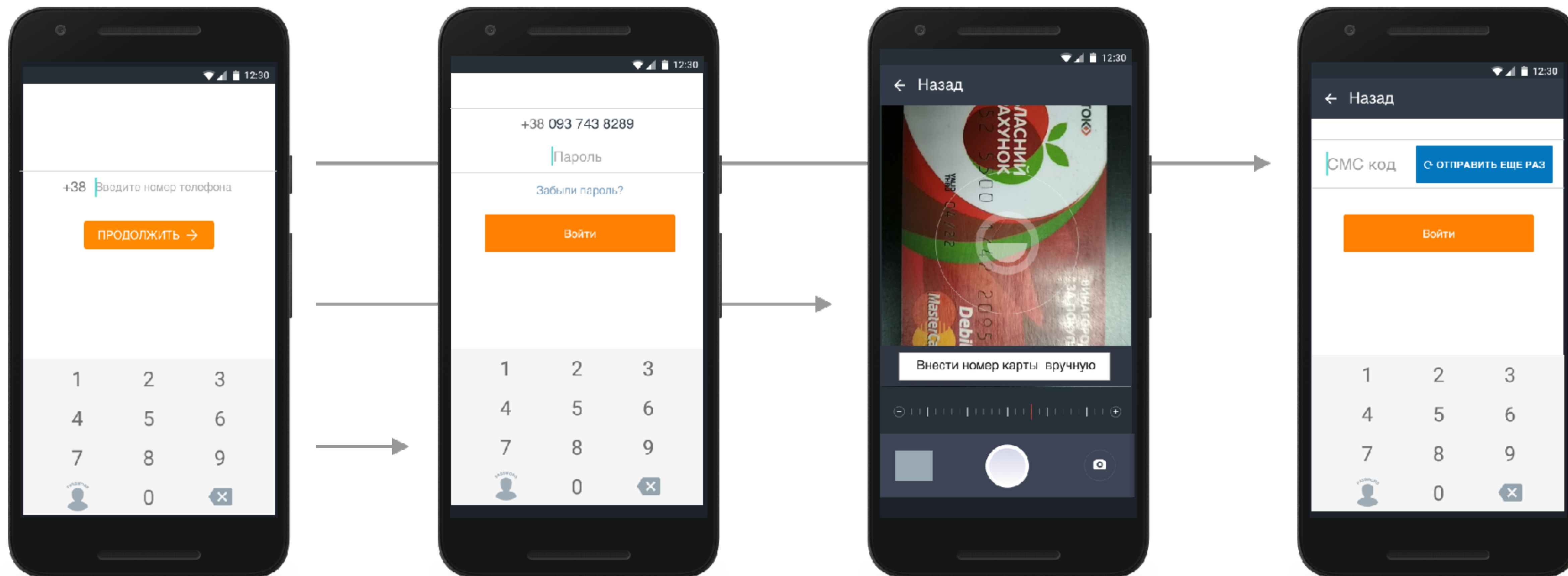
Примеры из опыта

#1 – отсутствие коммуникаций с risk management

Бизнес-задача

Возможность регистрации клиента в мобильном приложении банка

#1 – отсутствие коммуникаций с risk management



#1 – отсутствие коммуникаций с risk management

Ошибка

Недостаточное количество информации на начальном этапе проектирования пользовательского опыта

Результат

Разработанный процесс регистрации клиента в мобильном приложении пришлось менять после прохождения аудита безопасности

#2 – отсутствие коммуникаций с конечным потребителем

Бизнес-задача

Автоматизация и контроль за операцией приёмки топлива на АЗС

#2 – отсутствие коммуникаций с конечным потребителем



#2 – отсутствие коммуникаций с конечным потребителем

Ошибка

Неточное определение ролей и конечных пользователей, отсутствие коммуникаций с конечными пользователями на этапе проверки UX-гипотез

Результат

Один из бизнес-процессов не прошел испытание пилотной эксплуатацией, потребовал перепроектирования

#3 – коммуникации team-to-team

Бизнес-задача

Реализовать требуемый пользовательский опыт бесконтактных платежей в мобильном приложении

#3 – коммунікації team-to-team



#3 – коммуникации team-to-team

Ошибка

Нежелание коммуницировать с «соседней» командой уже реализовавшей (или не реализовавшей) требуемый продукт

Результат

Около 4 недель потраченного времени на изучение спецификаций, тестирования на эмуляторах, чтобы прийти к выводу, что все требования бизнеса удовлетворить физически невозможно

#4 – отсутствие коммуникаций с бизнесом

Бизнес-задача

Опыт финального шага процесса самообслуживания в супермаркете

#4 – отсутствие коммуникаций с бизнесом

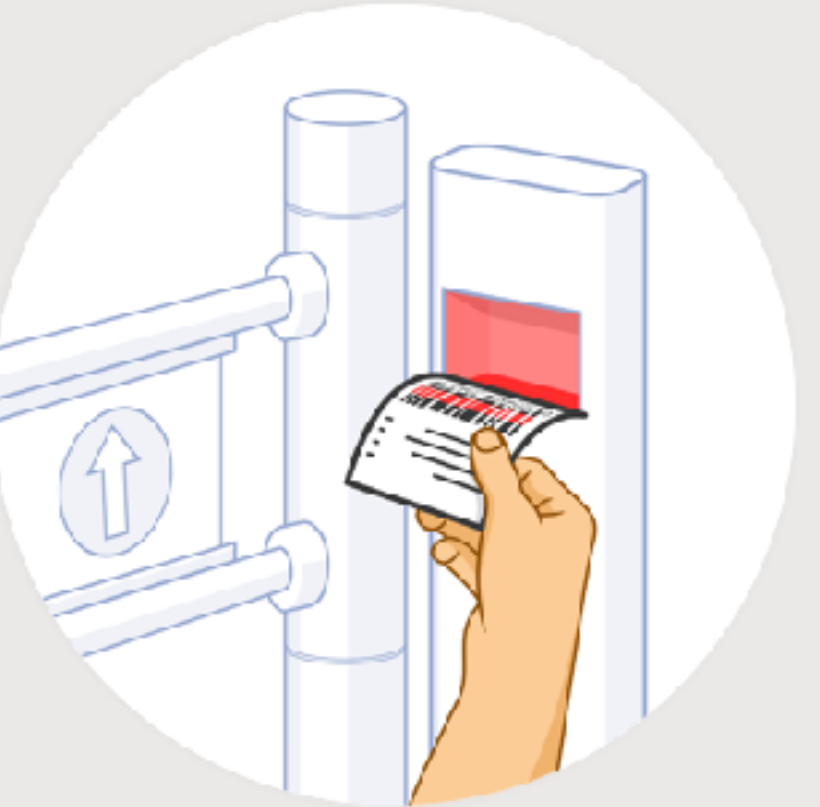


1. Вставьте или проведите карту в терминале

2. Введите пинкод

Итого без скидок	Номер карты 4878 794 683	Всего товаров 7
1 211,64	Скидка 11,64	К оплате 1 200,00

Помощник



1. Возьмите чек

2. Просканируйте чек у выхода

✓
Оплата прошла успешно

Помощник

#4 – отсутствие коммуникаций с бизнесом

Ошибка

Отсутствие коммуникаций с бизнес-подразделением на этапе проектирования пользовательского опыта ключевого сценария

Результат

Необходимость модификации программного сценария после пилотной эксплуатации, уменьшение финансовых показателей пилотного проекта

Что из всего этого следует? (выводы)

Дизайнерам (UI/UX/СХ и т.д.)

- a. Вовлекать на ранних этапах проектирования разработчиков, бизнес, риск-менеджмент
- b. Проверять гипотезы до начала процесса разработки
- c. Максимально полно передавать результаты своих работ
- d. Принять факт ответственности за решения на ранних этапах

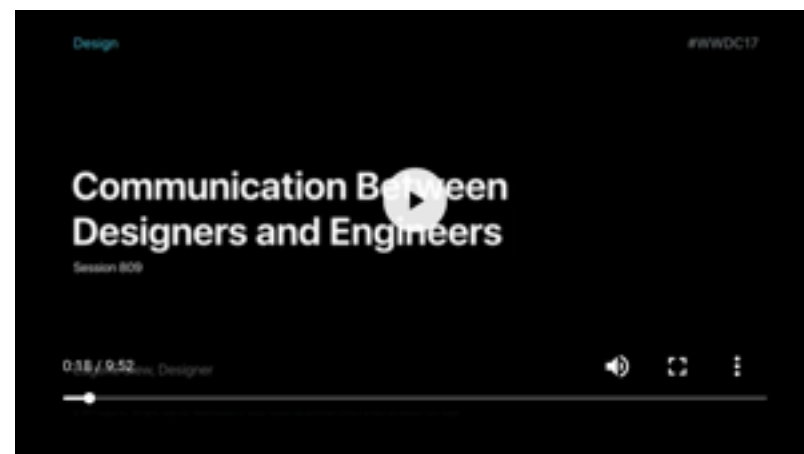
Разработчикам (front-end, back-end, devops и т.д.)

- a. На ранних этапах вносить свою экспертизу с целью предотвращения затратных с точки зрения ресурсов решений
- b. Коммуницировать с бизнес-подразделениями для понимания возможных «виллок» до начала процесса производства
- c. Коммуницировать с соседними командами на предмет реализации похожих проектов/задач

Бизнесу (проектный менеджмент, руководство и т.д.)

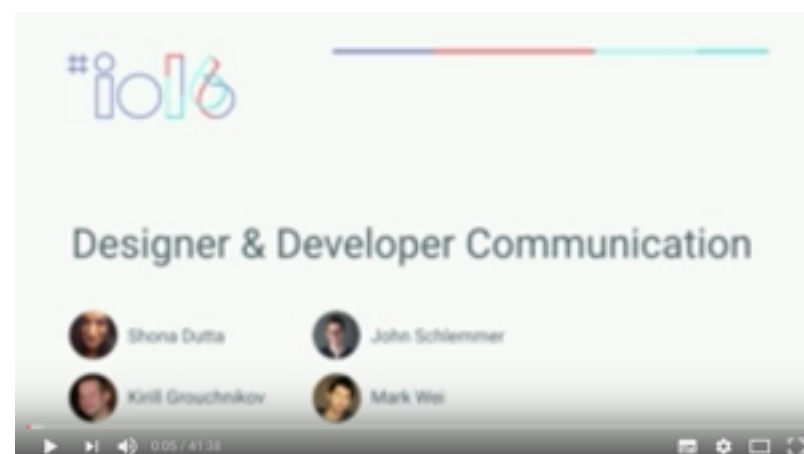
- a. Выступать модератором и катализатором процессов коммуникаций
- b. Извлекать из процессов коммуникаций моменты, влияющие на бизнес-показатели проекта
- c. Настраивать рабочие процессы не препятствующие коммуникациям

Детализация темы



WWDC 17

Communication Between Designers and Engineers



Google I/O 16

Designer & developer communication

Спасибо

Павел Малышев
@pavelmalyshev

