

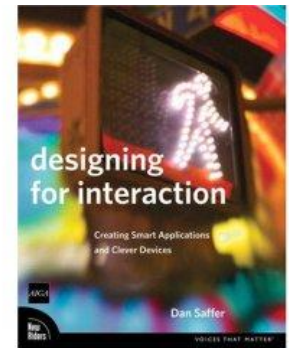
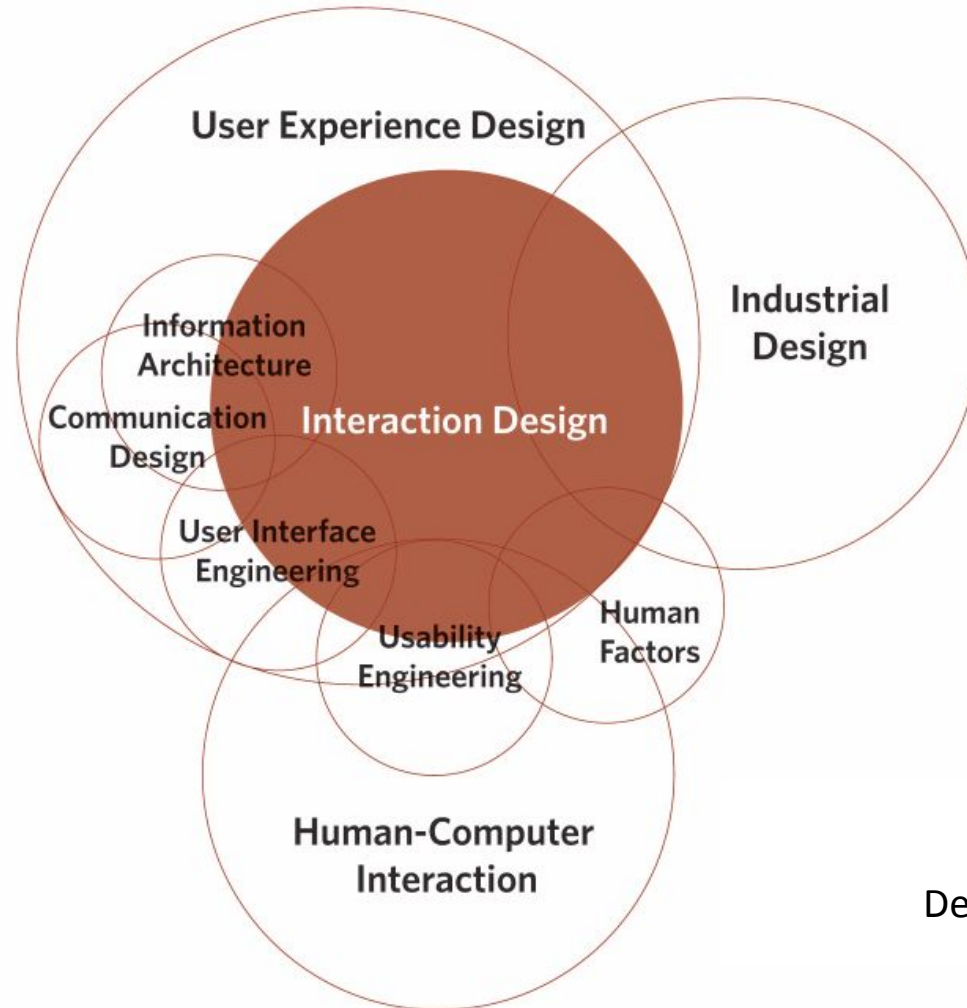
Дизайнер в отечественном ИТ бизнесе:

**многообразии деятельности, недооцененные
компоненты профессионализма, стратегия роста**

Сергей Мордович

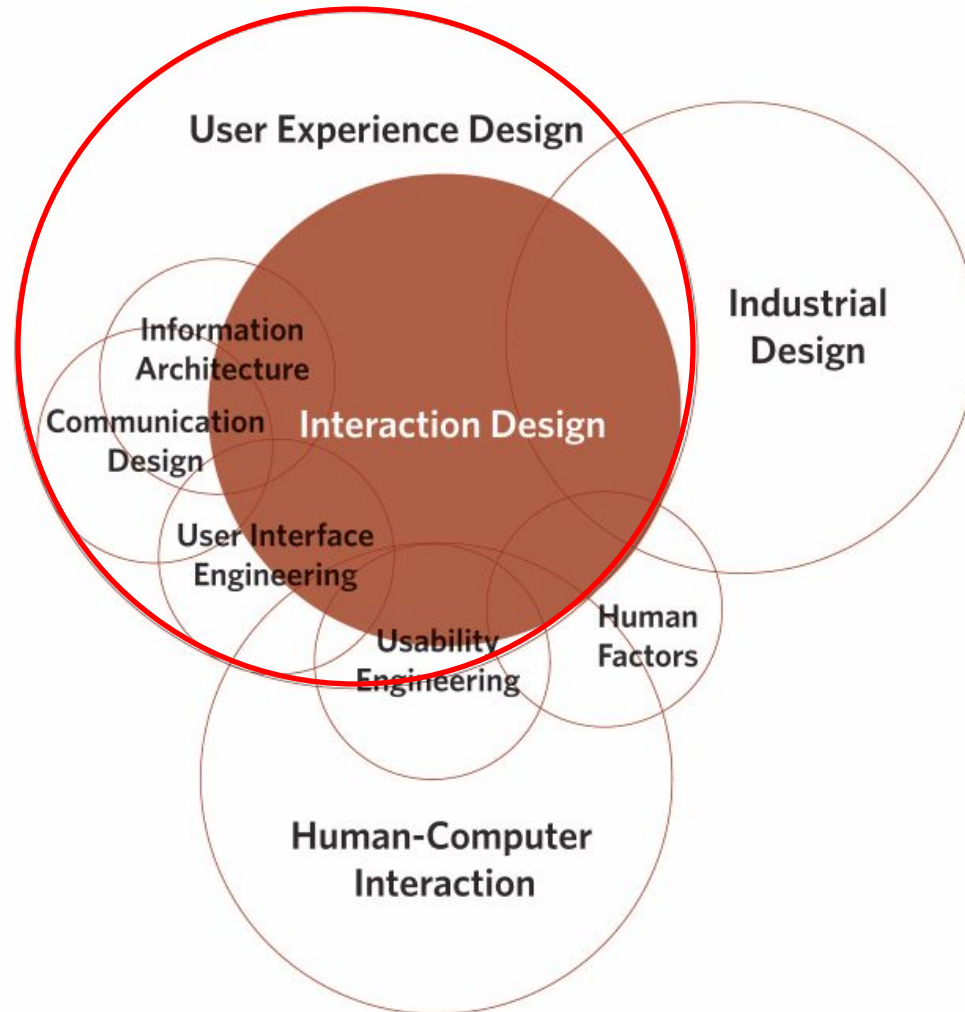
ООО «Байлектрик», usability.by

Многообразие дизайнерской деятельности в ИТ

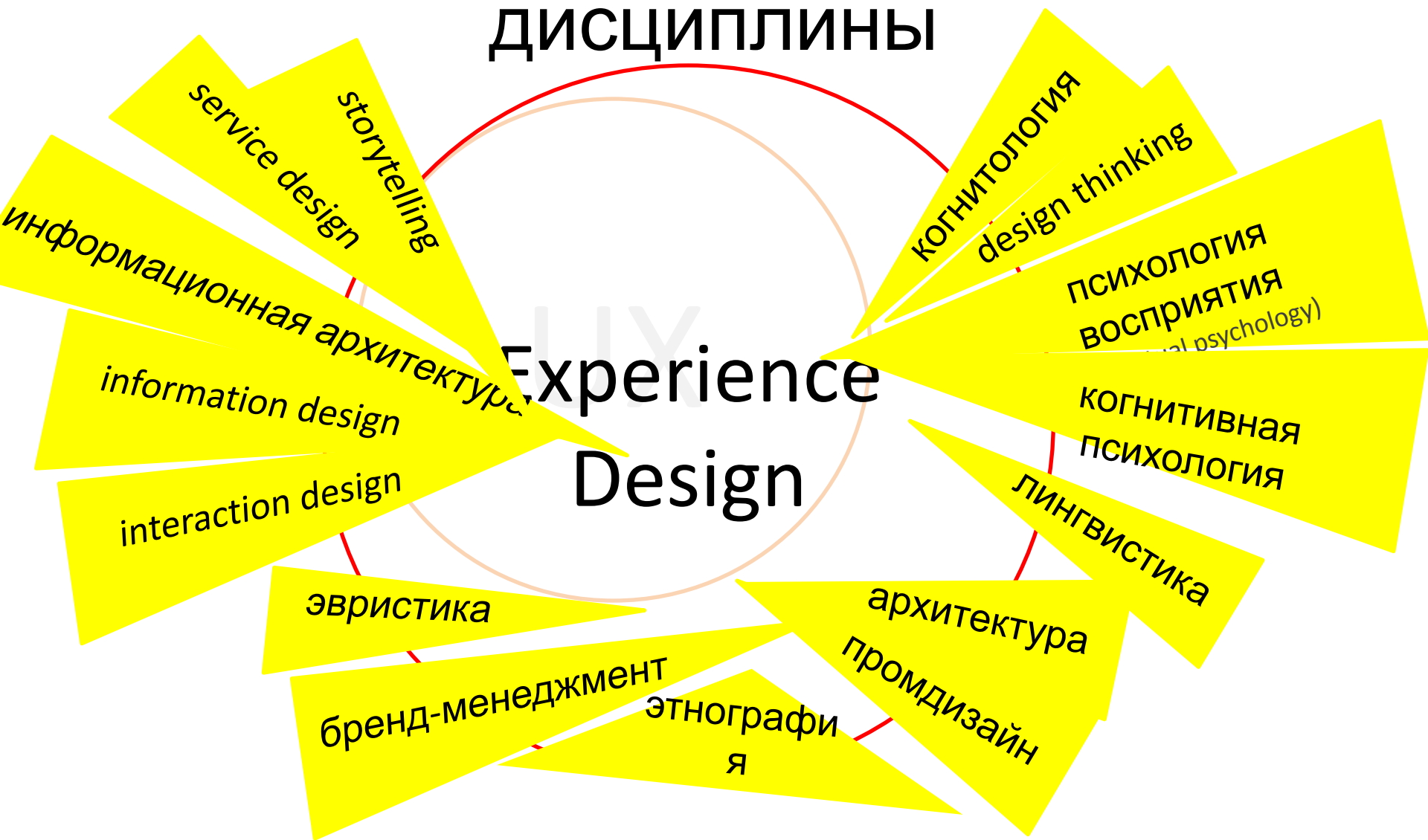


Dan Saffer
Designing for Interaction

User Experience Design

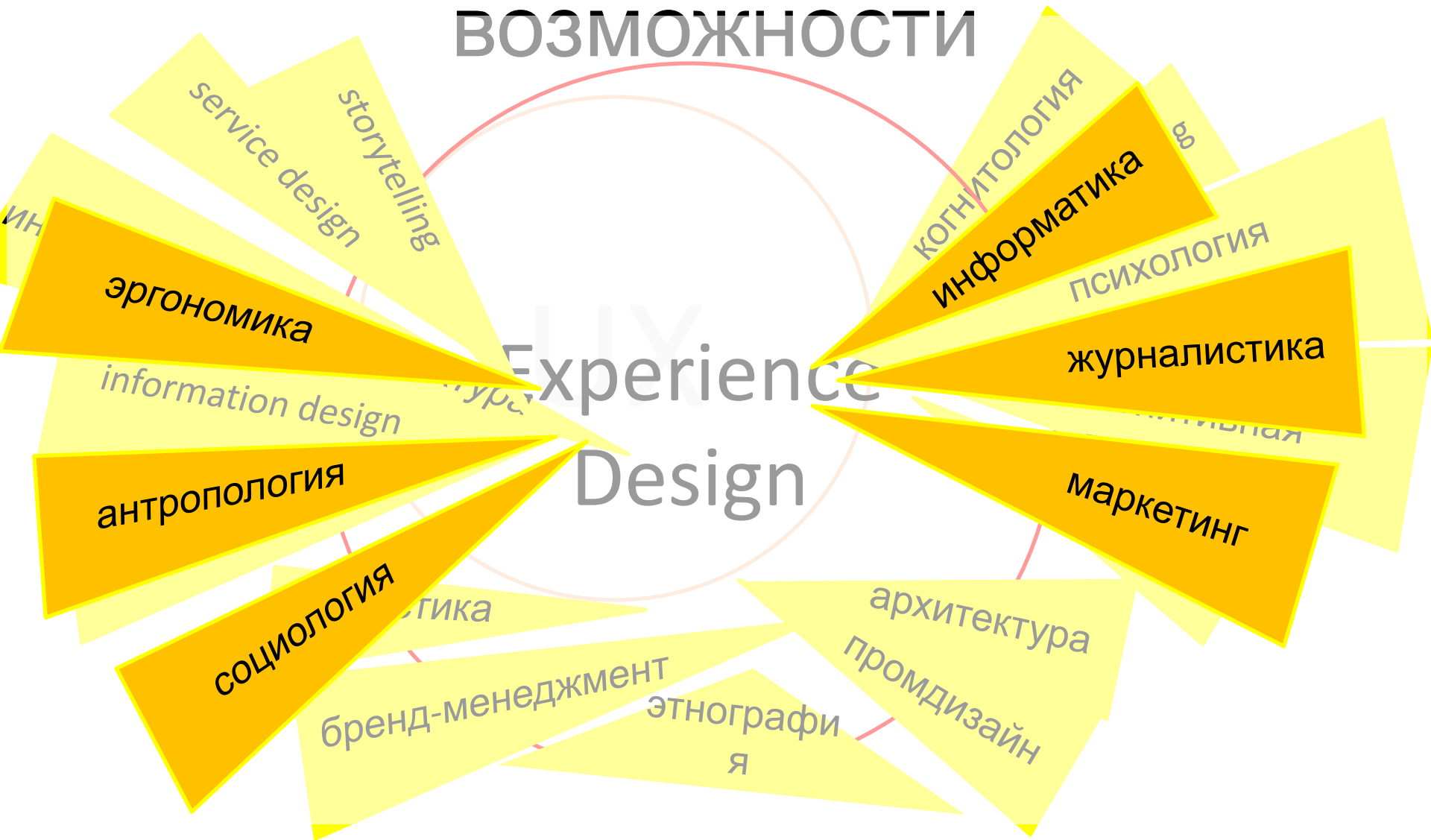


Experience Design и смежные ДИСЦИПЛИНЫ



Новые карьерные

ВОЗМОЖНОСТИ



Экономика впечатлений

Впечатления так же разительно отличаются от услуг,
как услуги от товаров

Компании предлагают впечатления тогда, когда они
вовлекают в развивающееся действие покупателей
на личном уровне и стремятся сделать это событие
незабываемым для них



Джозеф Пайн и Джеймс Гилмор
Экономика впечатлений

Экономика впечатлений

Массовая персонализация

Режиссеры впечатлений должны постоянно
освежать
предлагаемое впечатление

Работа – театр

Впечатление может стать основой для
трансформации

(покупатели трансформаций хотят получить помощь или наставления на пути к своей цели. Они претендуют на то, чтобы стать кем-то другим)

Опасность маргинализации для дизайнеров



Имитация дизайнерской деятельности

- имитация работ влечет за собой имитацию способов их выполнения
- подготовка выступает как бы стеной между имитацией способов и их осуществлением: в подготовке нет внутренней логики, отвечающей за уже достигнутую готовность

Виталий Сааков

Дизайн: культурно-историческое предприятие

Процесс важнее результата

- Процесс важнее результата. Когда результат довлеет над процессом, вы начинаете с того места, откуда начинали. Когда процесс ведет нас, мы не знаем, куда мы зайдем, но если окажемся там, где нужно, то сразу поймем это

Брюс Мау

Неполный манифест творческого роста

Процесс в ИТ компании

PMBOK

JAD

Waterfall

RUP

XP

SCRUM

*Alan
Cooper*

HCD

V

&

model

UCD

Эффективная коммуникация
имеет (решающее) значение



Дизайнерские расследования

- Sometimes the detail wags the dog
- Способность и желание дизайнера вести 2 расследования параллельно (изучение масштабной проблемы и мелких деталей) без необходимости завершать их в кратчайший срок

Robert Venturi

Дизайнерские расследования

- Погружение в среду
- Выявление паттернов деятельности других специалистов



Визуализация: недооцененные поля деятельности

- Инфографика
- Коллажи и mood boards
- Видео-прототипирование

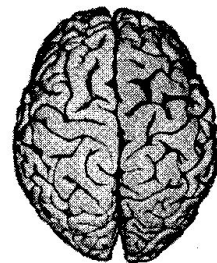


Арсенал методов генерирования идей

контрольные
вопросы

морфолог.
анализ

ТРИЗ



штурм

...

фокальные
объекты

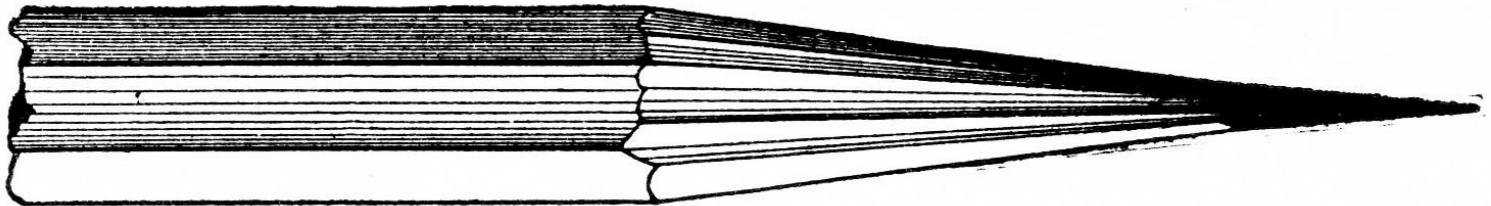
Mind
mapping

ПОТОК
СОЗНАНИЯ

синектика

Постоянное (само) усовершенствование

- We become what we behold. We shape our tools, and thereafter our tools shape us



Marshall McLuhan

Типографика как актуальный показатель уровня

- Первичность контента
- Управляя шрифтом, ты управляешь дизайном как таковым

Мышление дизайнера vs. мышление аналитика

- Работающий пример vs. обобщенное правило
- Удовлетворение vs. оптимизация
- Синтетические методы vs. аналитические
- Быстрое создание серии решений vs. долгий анализ
- Дизайнер не стесняется менять *Lawson, Peng* проблему
- Метафоры среди алгоритмов

Стратегия роста для отечественных дизайнеров в ИТ

[сеть
потребителей]
[контакты
]

[деловое
общение]

портфолио

[рыночные ниши]

[позиционировани
е]

[компетенции
]

[продукция
]

Сообщество *usability.by*

- Сообщество специалистов по юзабилити, проектированию пользовательских интерфейсов и user experience Беларуси.

Создано в начале весны 2009 года

Сообщество *usability.by*: цели

- Популяризовать юзабилити, проектирование интерфейсов и user experience на ИТ-рынке
- Стать информационным источником для всех участников ИТ-рынка
- Объединить специалистов отрасли из Беларуси, предоставить платформу для обмена опытом
- Оказать информационную поддержку мероприятиям

Сообщество *usability.by*: on-line

- Новости
- Статьи и кейсы
- Переводы
- Вакансии
- Анонсы мероприятий
- Рецензии на книги
- Видео и аудио подкасты, вебкасты и вебинары

Сообщество *usability.by*: off-line

- 9 участников из Москвы и Минска
- Участие с докладами и организация секций по юзабилити на отраслевых ИТ-конференциях: SQA Days (Минск и Питер), User Experience (Москва), SEF (Минск), Softwarepeople (Москва), Байнет (Минск), Webconf (Минск)
- Проведение обучающих тренингов и семинаров (планируется)

Сообщество *usability.by*: успехи

- Более 530 RSS-подписчиков, посещаемость соизмеримая с любым российским ресурсом по этой тематике
- Совместно с EDU проведение в Минске первой миниконференции по юзабилити
- Содействие в появлении в продаже первой практической книги по проектированию интерфейсов Алана Купера «Об интерфейсе» и других материалов по тематике

Вопросы

???