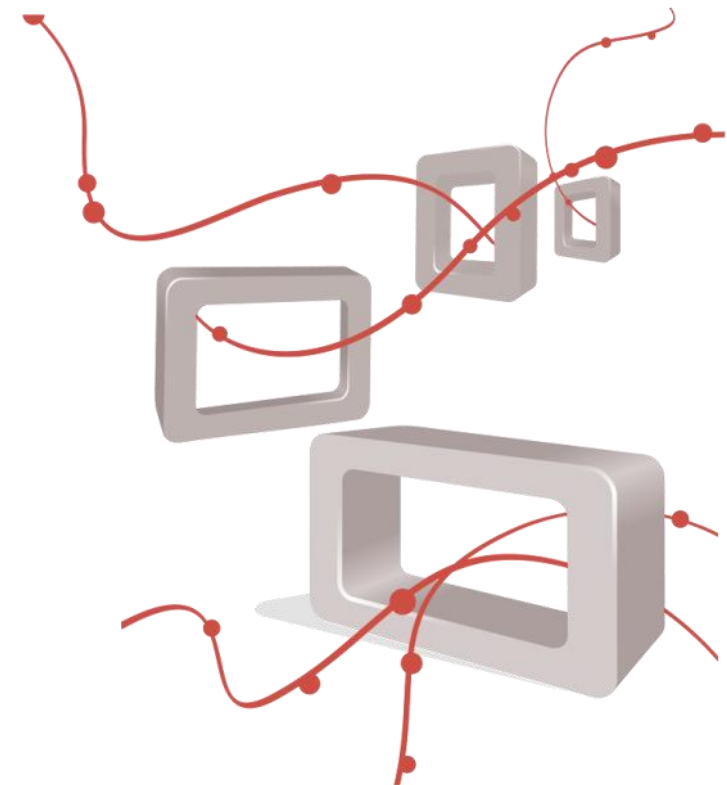


User eXperience ^{Ru} 2011

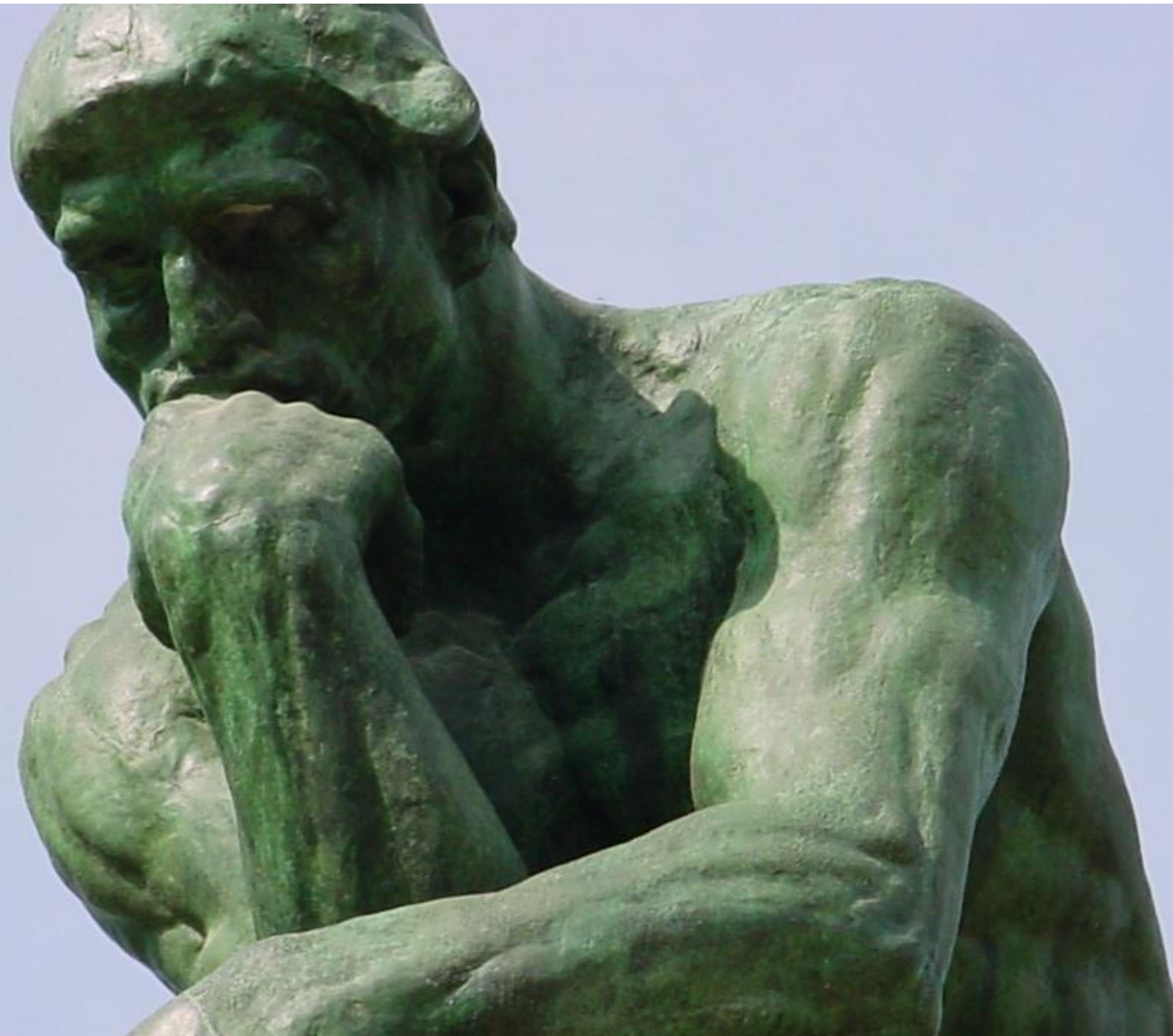
Борьба за смысл: зачем проводить анализ
потребностей перед началом проекта

Мария Новикова
Октябрь, 7 2011





Проект должен начинаться с исследований



Поговорим о философии



Это не жажда наживы



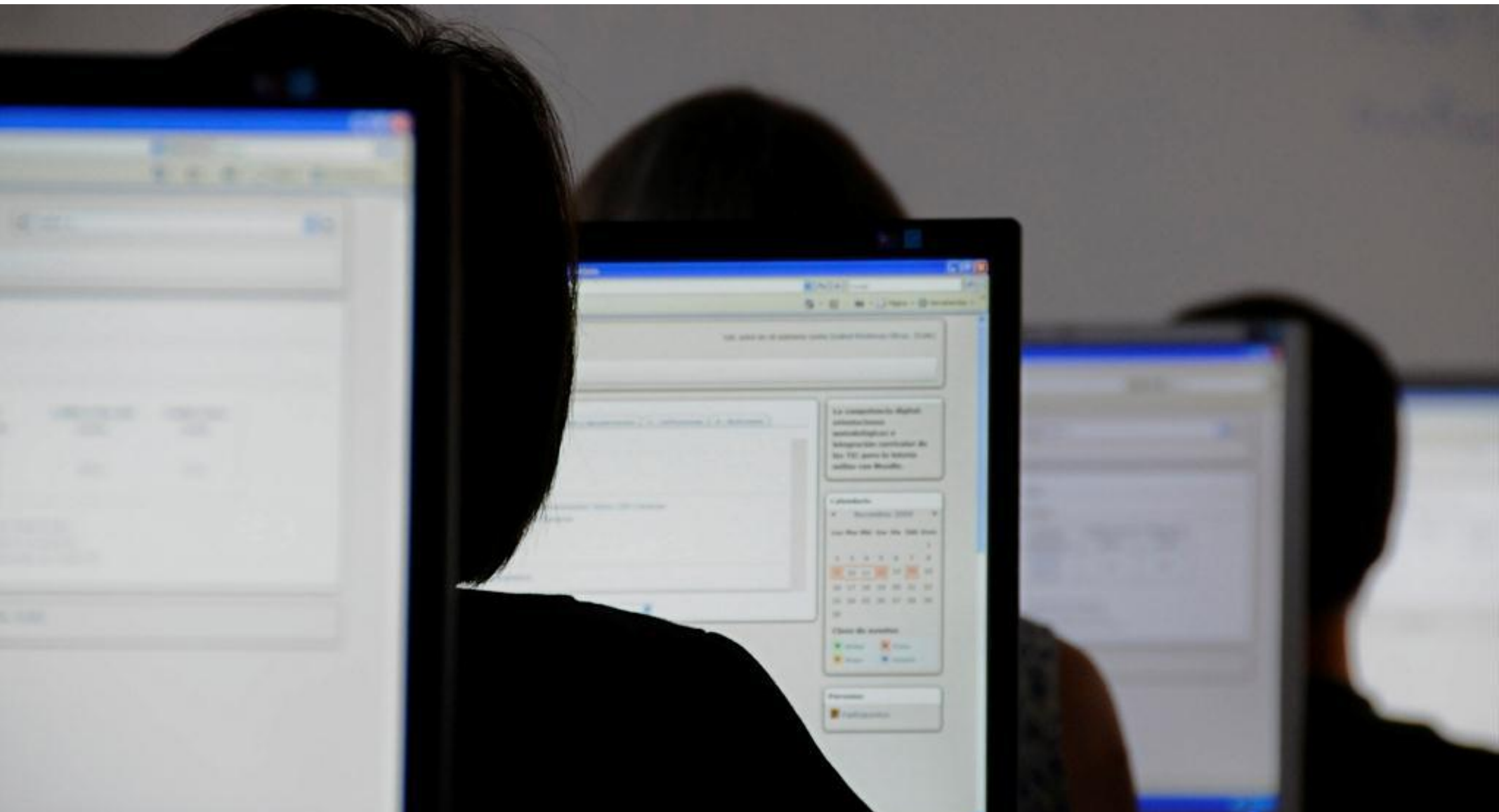
Это не лень



Важно для специалистов по юзабилити



Важно для специалистов по презентациям



Важно для специалистов по eLearning



Важно даже для кулинаров!



Посмотрим немного шире



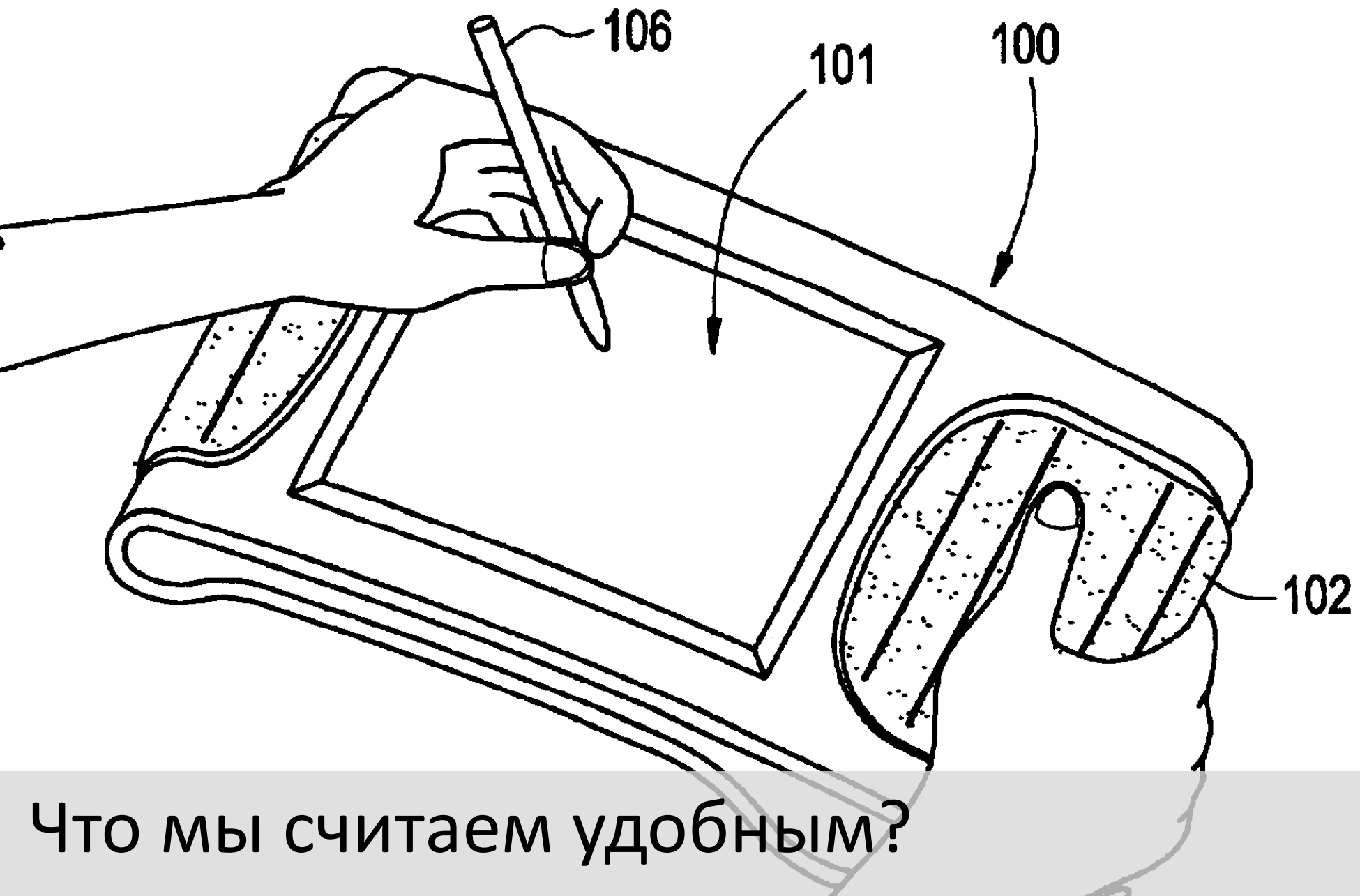
Два самых главных секрета



Первый секрет



Наши действия – это сообщения людям



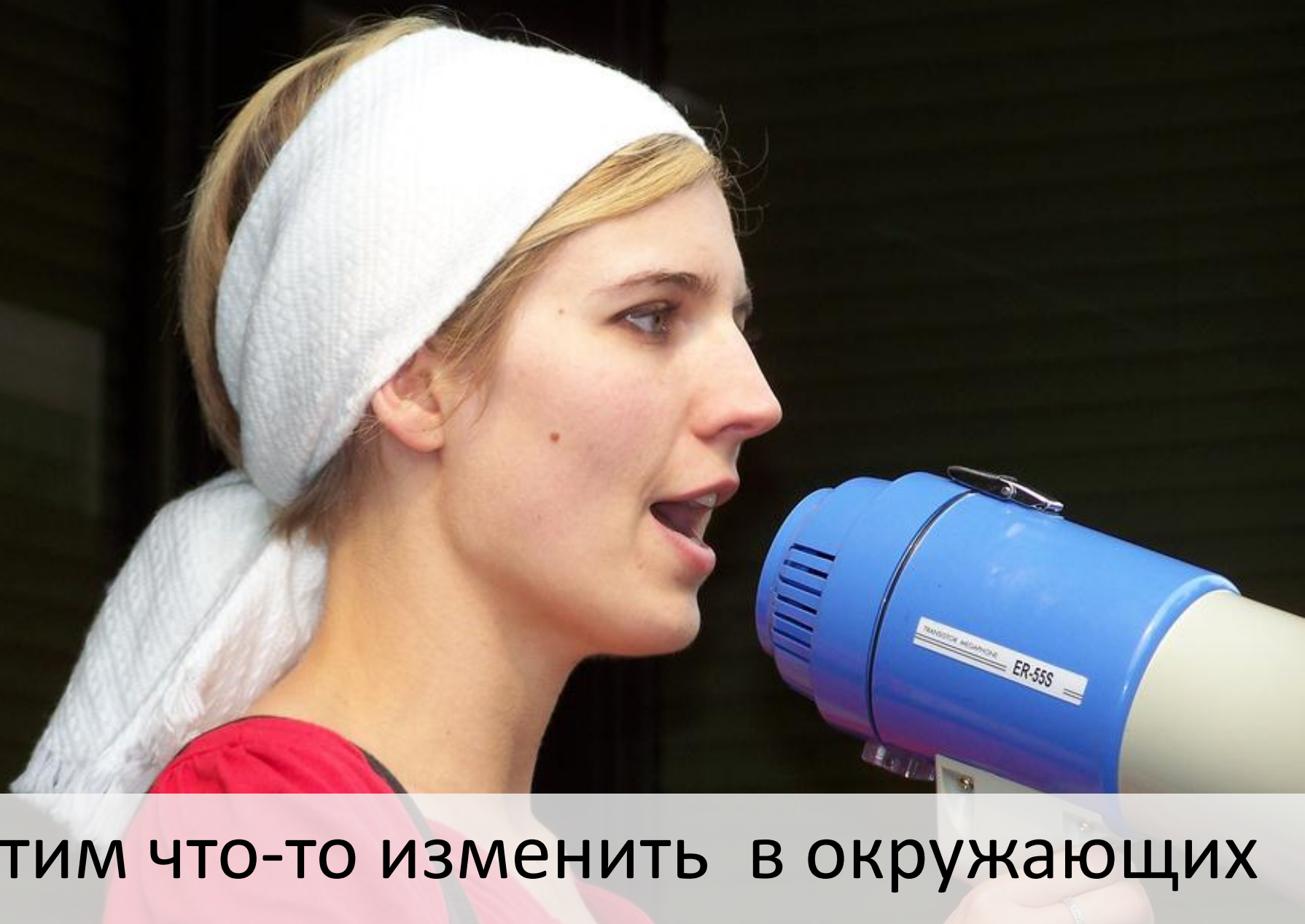
Что мы считаем удобным?



Что мы считаем красивым?



Что мы считаем важным?



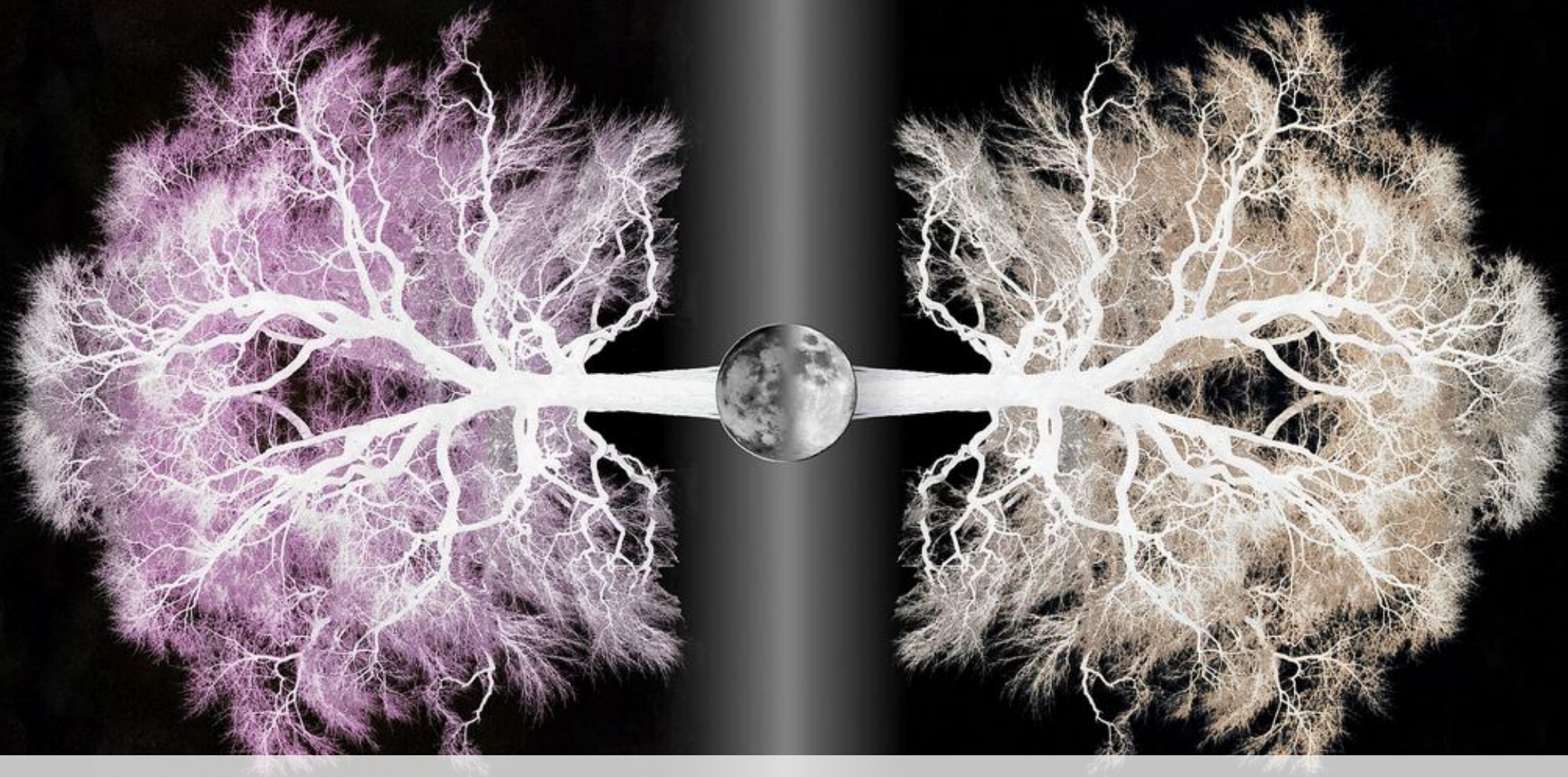
Мы хотим что-то изменить в окружающих



Хорошо, если нас понимают



Чаще нас не понимают







Причина: мы слишком разные



Удобно мне – неудобно всем остальным



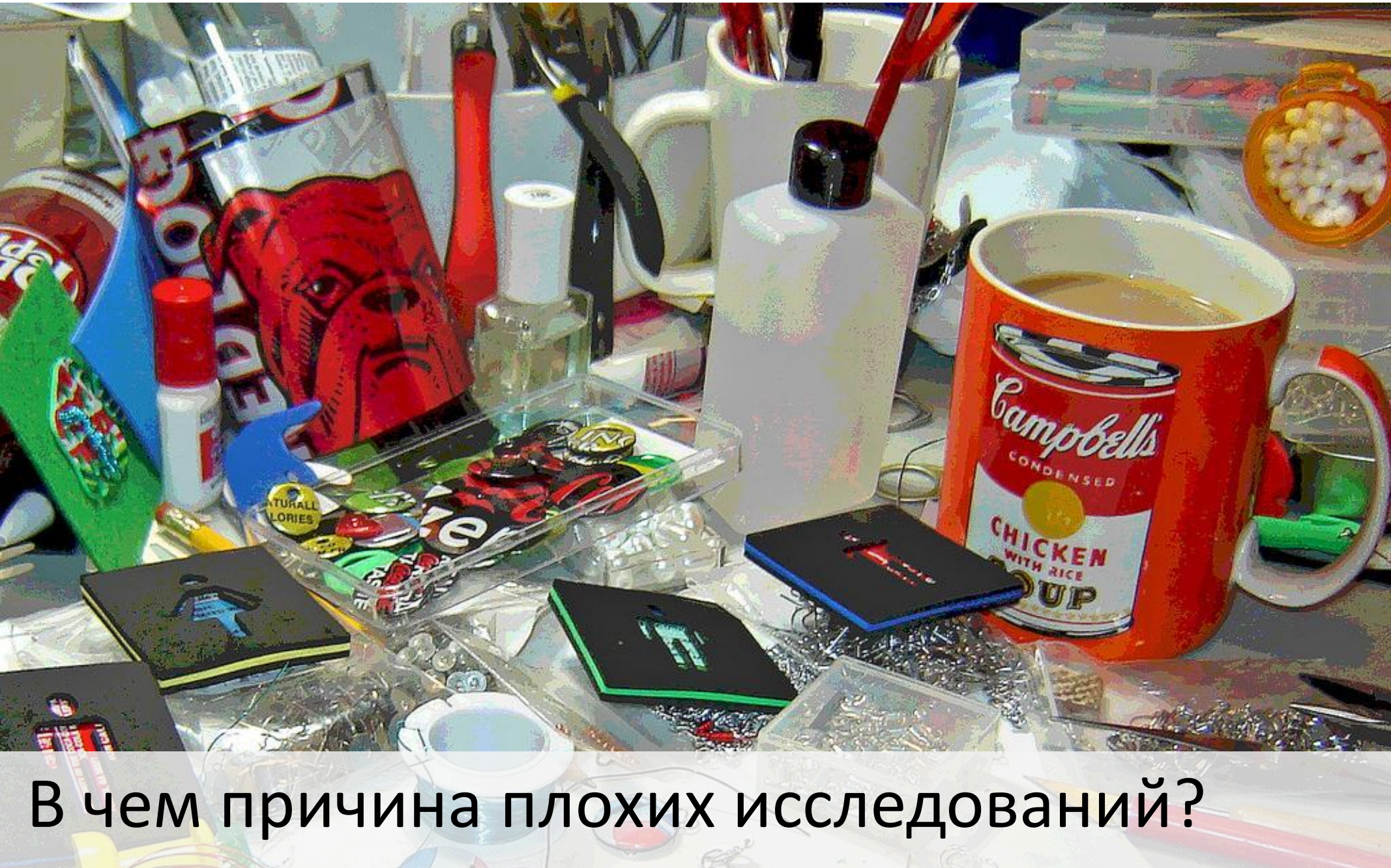
Что такое «интерактивный»?

Hieroglyphs	MdC	English
	sStA	secret
	Hry sStA	one who is over the secrets
	Smaw	musician; singer
	Smayt	chantress

Цель: узнать «язык» окружающих!



Второй секрет



В чем причина плохих исследований?



Зачем это нужно?



Кому это нужно?



Что с этим делать?



Исследование: зачем, для кого, что потом?



Коротко о главном



Стремитесь быть понятыми для других



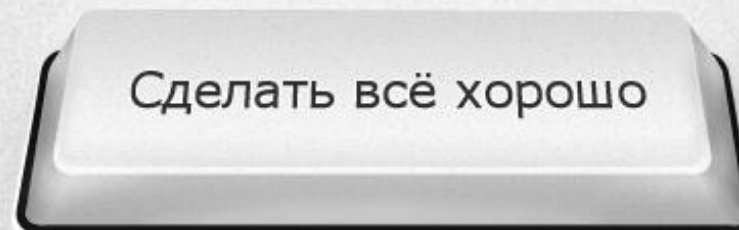
Зачем это, для кого и что с этим делать?



Донести свое сообщение до окружающих



В будущем: объединение направлений



Осмысленная вещь

User eXperience 2011

Спасибо за внимание

Вопросы?