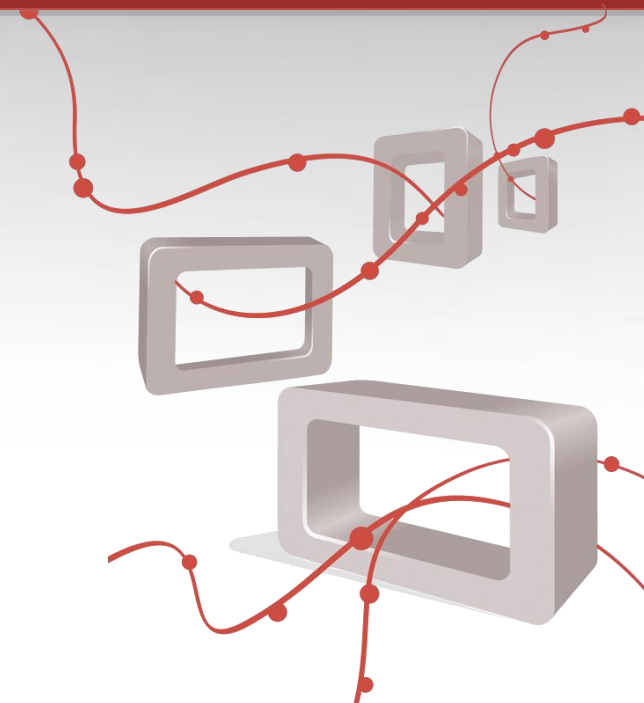


User eXperience ^{Ru} 2011

Сказ о том, почему небольшие команды лучше и как в них работать

Sergey Kudryashov
October, 7 2011



**Мы не делаем _____, мы делаем
продукт!**

Мы не делаем процессы, мы делаем продукт!

- Наша задача донести до разработчиков идею любым способом
- Процессы, спущенные сверху не работают

Мы не делаем дизайн, мы делаем продукт!

- Дизайн-компании ориентированы на «продажу» дизайна, а не его реализацию
- Инкубационный период
- Красивые процессы Купера

Команда

Команда

- Лучше меньше, да лучше
- Маленькая команда - это маленькая семья
- Хвост задач? Работаешь по 12 часов?

Команда

- Набирайте только "своих" людей
- Люди должны прекрасно взаимодействовать и дополнять друг друга
- Начальник не глава, а "наблюдатель" и "арбитр"

Отдел vs Проект vs Процессы

- Проект правильнее!
- Руководитель – артдиректор, не начальник
- Процессы могут отличаться в разных проектах

Удаленное взаимодействие

- Или вы все распределены
- Или все в одном месте
- «Там» может быть и другая страна и другая комната

**Меньше команда – больше риск –
больше новых возможностей!**

Experience Designer

Experience Designer

- Это не Proj/Prog/Prod manager, не Product Owner
- Это координатор
- Все равны, никакого подчинения

Business Card?

Business Card

- Сегодня каждый основатель – CEO, а каждый разработчик СТО
- Визитка должна говорить о вашей специальности через 2 месяца после получения

Экспериментируйте.

Каждая компания - это живой организм и ДНК у всех разная!