

UX DESIGN. MIDDLE NOTION CASE STUDY





Notion To-Do's улучшение UX

Челлендж:

Улучшаем пользовательский опыт при создании нового To-Do - листа в рамках курса UX middle в Projector

Моя роль:

UX-дизайнер

Временной интервал:

Январь - май 2019



Заметки, тудушка

Базы знаний



Командные таски



Базы данных

ЧТО ТАКОЕ NOTION

По словам самих авторов и разработчиков, Notion - это All-in-one workspace, то есть мультиплатформенный сервис, который включает в себя не только работу с личными и командными задачами, но и работу с БД и базами знаний. И все это - в одном инструменте.

Офис Ноушн находится в Сан-Франциско, компания начала свою деятельность в 2015 году. Так что, можно сказать, что это типичный стартап из силиконовой долины, доказавший, что имеет право на жизнь.

Веб-сайт:

<https://www.notion.so>



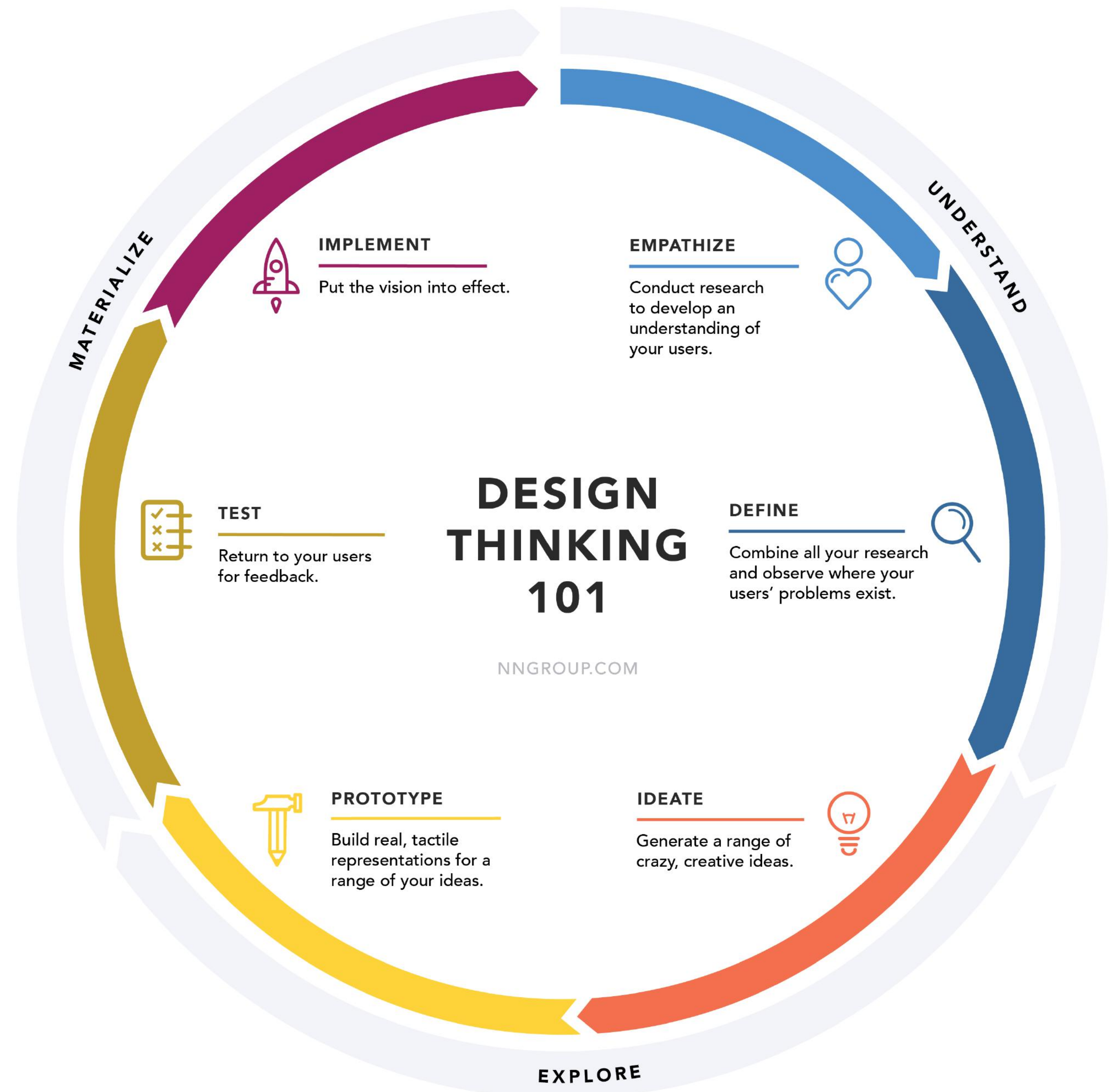
DESIGN THINKING

В работе над курсом UX-дизайна мы использовали популярную методологию “Дизайн-мышление 101” от Nielsen Norman Group, основоположников и отцов основателей UX.

Суть данной методологии состоит в улучшении продукта посредством циклического прохождения шести стадий:

- Проявление эмпатии
- Поиск проблем
- Генерация идей
- Создание прототипа
- Тестирование на пользователях
- Внедрение / отказ.

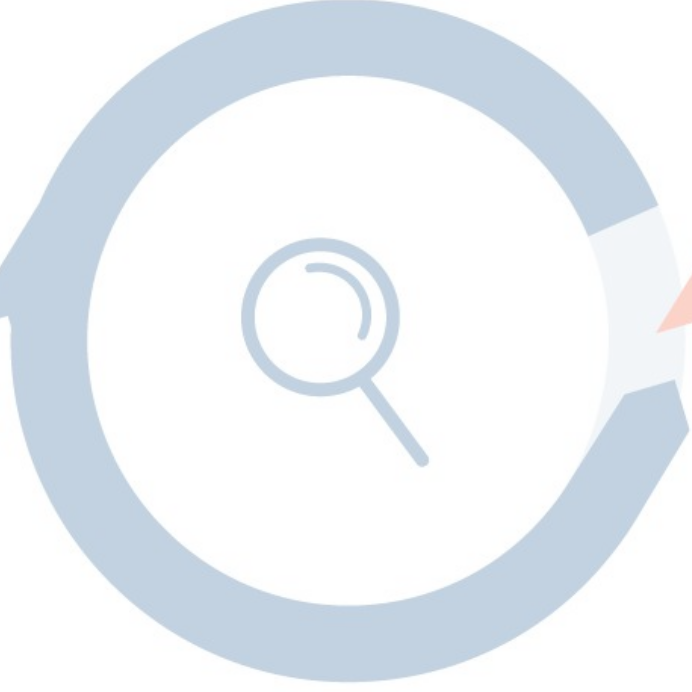
Веб-сайт: <https://www.nngroup.com>



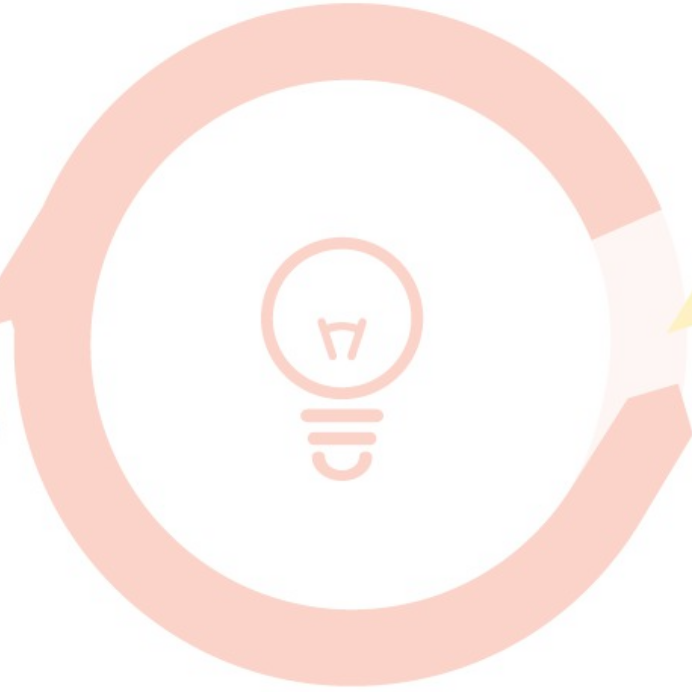
EMPATHIZE



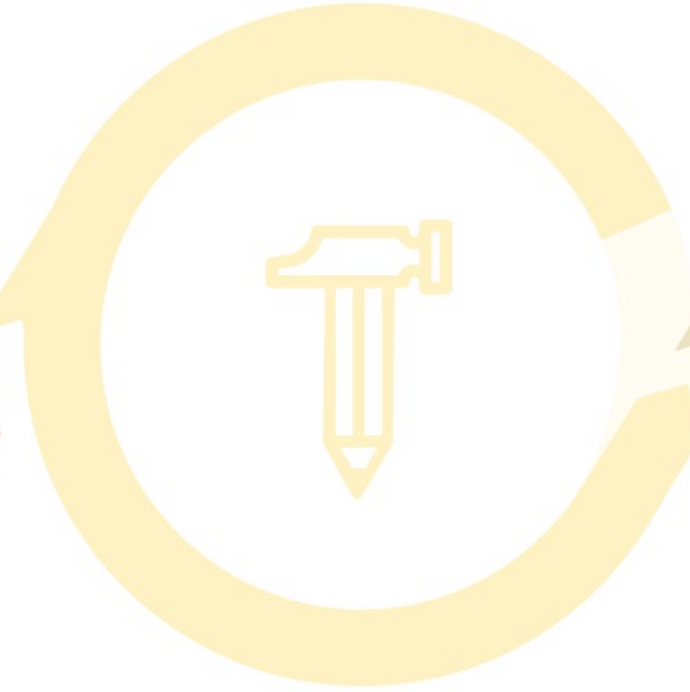
DEFINE



IDEATE



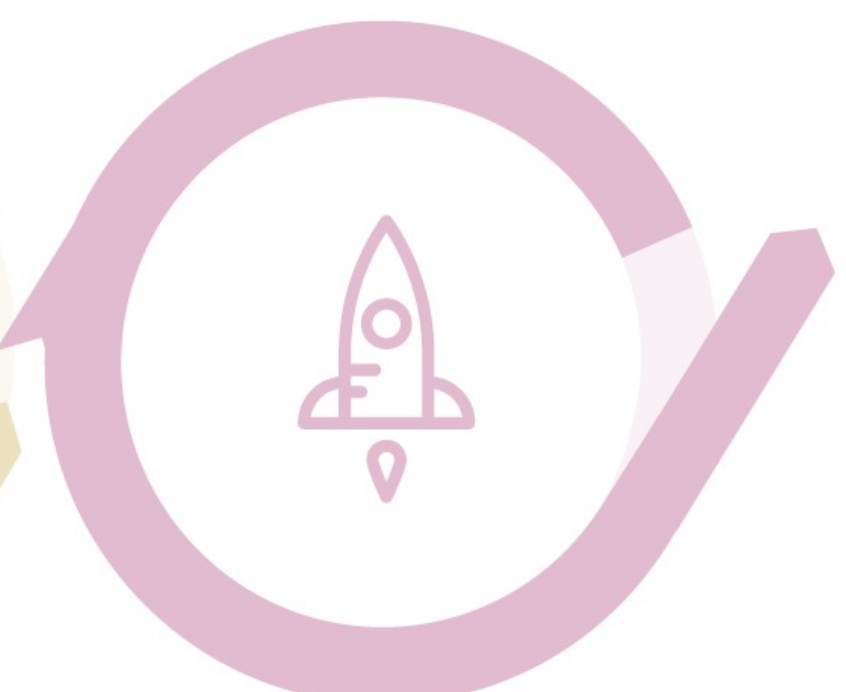
PROTOTYPE



TEST



IMPLEMENT



USER INTERVIEW

Тема опроса: Пользуетесь ли Вы какими-либо программами для планирования личных дел?

Чтобы стать более организованным, не пропустить какие-то важные дела или, в принципе, потому что любите во всем системность и контроль выполнения.

1 Ваш возраст

- 18 - 24
- 25 - 34
- 35 - 44
- 45+

2 Собственно, используете ли Вы какие-либо календари, ремайндеры или т.н. TODOшки для планирования своих дел?

- Да, использую web-решение
- Да, мобильное приложение
- Да, программу для PC/Mac
- Записываю на бумажке, я старовер
- Нет, не использую ничего такого
- Другое: _____

3 Если используете, то что именно?

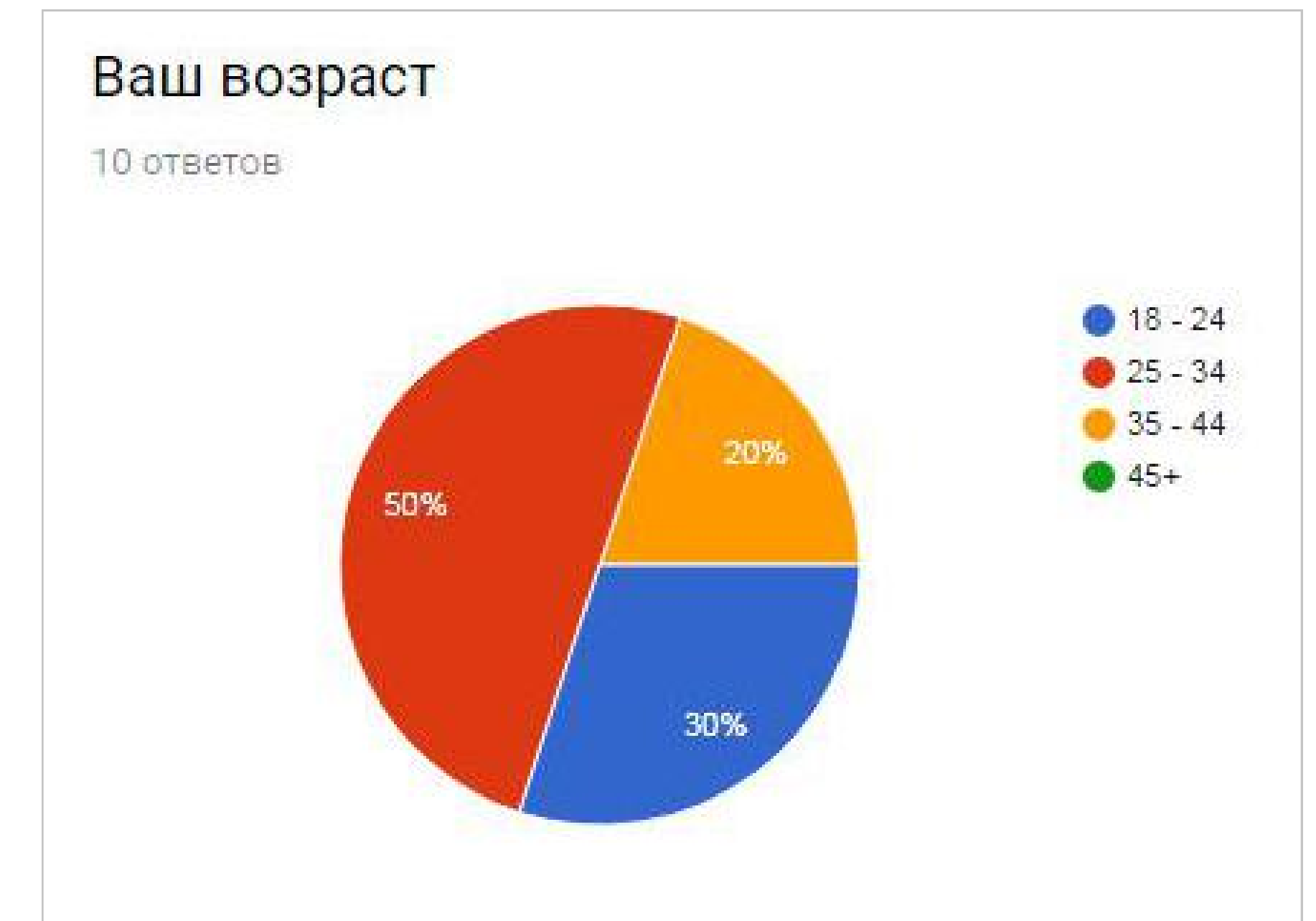
4 Почему именно это решение и как часто?

5 Имя (не обязательно)

ОТПРАВИТЬ

Ссылка на форму - https://docs.google.com/forms/d/1n0Ft1U8cJbgW_L7IWstj_GK-FNn-HQ4LVHB7K_yFZjc

Результаты интервью: Для своих исследований я использовал гугл-форму и чатик в телеграме из дизайнеров и преподавателей с других моих курсов. Я посчитал, что эти люди, в принципе, изначально очень лояльные к такого рода опросам, многих из опрошенных я знаю лично, поэтому честно и написал для чего я провожу свое исследование. Всего группа насчитывает 43 человека, я получил 10 ответов, чего мне хватило, группа не подкачала :) Большинство оказалось пользователями каких-либо тудушек или календарей, работающих как в виде приложения, так и в виде веб-сервиса. Работая же над реальным продуктом, следует опрашивать пользователей именно вашего продукта!



Аудитория: 43 человека
Получено всего ответов: 10
Развернутых ответов: 2



Пользователь 1
Владимир Д.
Использует
Гибрид web/mobile
А именно
Notion

Почему именно это решение

По частоте использования: 20% - вебсервис (тело таблицы и чеклисты), 75% - приложение (прогресс и статусы), 5% - десктоп (вечером сверить список дел на завтра, посмотреть результаты).



Пользователь 2
Александра
Использует
Web-решение
А именно
Google календарь

Почему именно это решение

Ежедневно, есть разные типы напоминаний/задач, возможность приглашать на мероприятия коллег, видеть их планы на день, эффективно использовать рабочее время.



Пользователь 3
Анастасия
Использует
Приложение (Android)
А именно
Color Note

Почему именно это решение

1. Удобно выделяет разные списки.
2. Есть выбор заметка/список.
3. Можно архивировать записи, но при этом достать в любой момент.



Пользователь 4
Кела
Использует
Гибрид web/mobile
А именно
Заметки в избранном в телеграме

Почему именно это решение

Удобно, часто открываю, все что необходимо рядом от дел до покупок.



Пользователь 5
Анонимно
Использует
Web-решение
А именно
To Do from Microsoft

Почему именно это решение

Интеграция с Outlook, удобные уведомления. Использую почти каждый день.



Пользователь 6
Анонимно
Использует
Гибрид web/mobile
А именно
Remente App

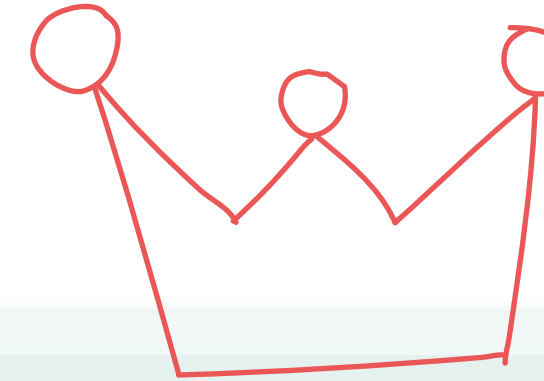
Почему именно это решение

1. Низкий порог вхождения при знакомстве.
2. Не перегруженный функционал и предсказуемый юикс.
3. Синхронизация данных между устройствами и возможность вносить изменения с ПК.



Почему именно это решение и как часто?

8 ответов



Для личных нужд использую моб. приложение Remente, так как это самый эффективный и быстрый способ поставить задачу и не забыть о ней) Долгое время писала все в ежедневник, пока не нашла приложение с подходящим для моих целей юикс, в котором очень быстро разобралась (это важно, потому что до этого многие приложения закрывались мной на этапе тьюториала, так как не было времени разбираться «что к чему» и быстрее было сделать заметку на бумажке). Важная вещь в этом приложении - напоминки, возможность разбить большие цели на подзадачи, для которых можно выставить таймлайны и реитерацию одного и того же действия на протяжении заданного периода. Плюс так же в том, что у приложения есть ПК версия, которой я пользуюсь реже, но это очень удобно если нужно спланировать крупное событие и разбить его на кучу мелких задач (то есть «основательно» подойти к вопросу). Какое-то время я пользовалась обычным календарем на iOS, там достаточно объемный функционал для составления задач и планирования, однако это же в какой-то момент и отбило желание пользоваться им, к тому же синхронизация календаря с ПК не осуществлялась.

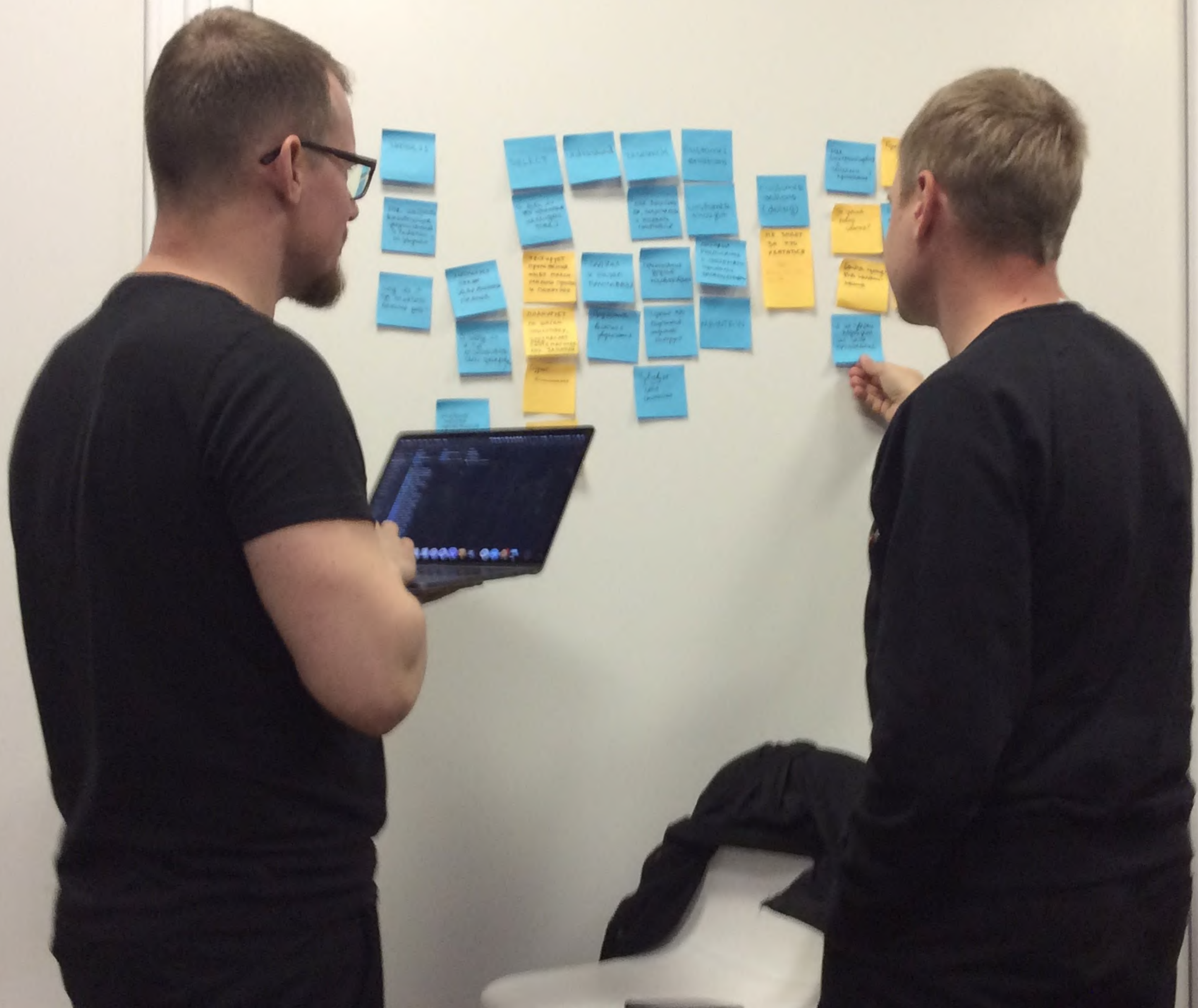
В общем коротко о главном для меня в подобных приложениях:

1. Низкий порог вхождения при знакомстве с приложением
2. Не перегруженный функционал и предсказуемый юикс
3. Синхронизация данных между устройствами и возможность вносить изменения с ПК

Потому что гугл календарь наиболее известен в данном сегменте, использую время от времени.

Интеграция с Outlook, удобные нотификации. Использую почти каждый день.

то что было, особо не вникал в эту тему если честно, и пока хватает



The whiteboard contains several columns of sticky notes. The notes are organized into a grid-like structure, with blue notes forming the main body and yellow notes interspersed. The text on the notes is handwritten and appears to be technical or project-related. Some of the visible text includes:

- Top row (blue notes): "Project X", "Phase 1", "Phase 2", "Phase 3", "Phase 4", "Phase 5", "Phase 6", "Phase 7", "Phase 8", "Phase 9", "Phase 10", "Phase 11", "Phase 12", "Phase 13", "Phase 14", "Phase 15", "Phase 16", "Phase 17", "Phase 18", "Phase 19", "Phase 20", "Phase 21", "Phase 22", "Phase 23", "Phase 24", "Phase 25", "Phase 26", "Phase 27", "Phase 28", "Phase 29", "Phase 30", "Phase 31", "Phase 32", "Phase 33", "Phase 34", "Phase 35", "Phase 36", "Phase 37", "Phase 38", "Phase 39", "Phase 40", "Phase 41", "Phase 42", "Phase 43", "Phase 44", "Phase 45", "Phase 46", "Phase 47", "Phase 48", "Phase 49", "Phase 50", "Phase 51", "Phase 52", "Phase 53", "Phase 54", "Phase 55", "Phase 56", "Phase 57", "Phase 58", "Phase 59", "Phase 60", "Phase 61", "Phase 62", "Phase 63", "Phase 64", "Phase 65", "Phase 66", "Phase 67", "Phase 68", "Phase 69", "Phase 70", "Phase 71", "Phase 72", "Phase 73", "Phase 74", "Phase 75", "Phase 76", "Phase 77", "Phase 78", "Phase 79", "Phase 80", "Phase 81", "Phase 82", "Phase 83", "Phase 84", "Phase 85", "Phase 86", "Phase 87", "Phase 88", "Phase 89", "Phase 90", "Phase 91", "Phase 92", "Phase 93", "Phase 94", "Phase 95", "Phase 96", "Phase 97", "Phase 98", "Phase 99", "Phase 100".

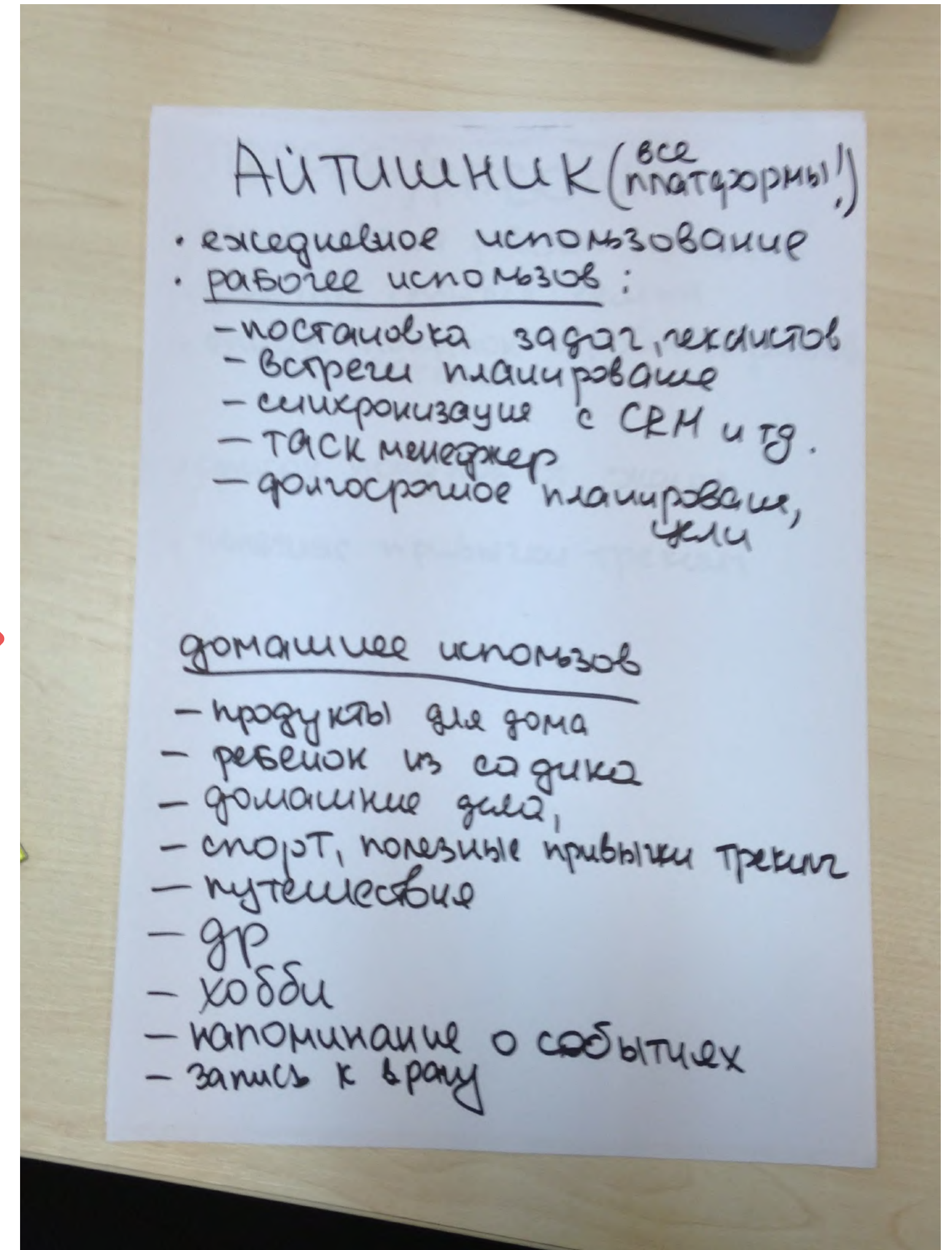
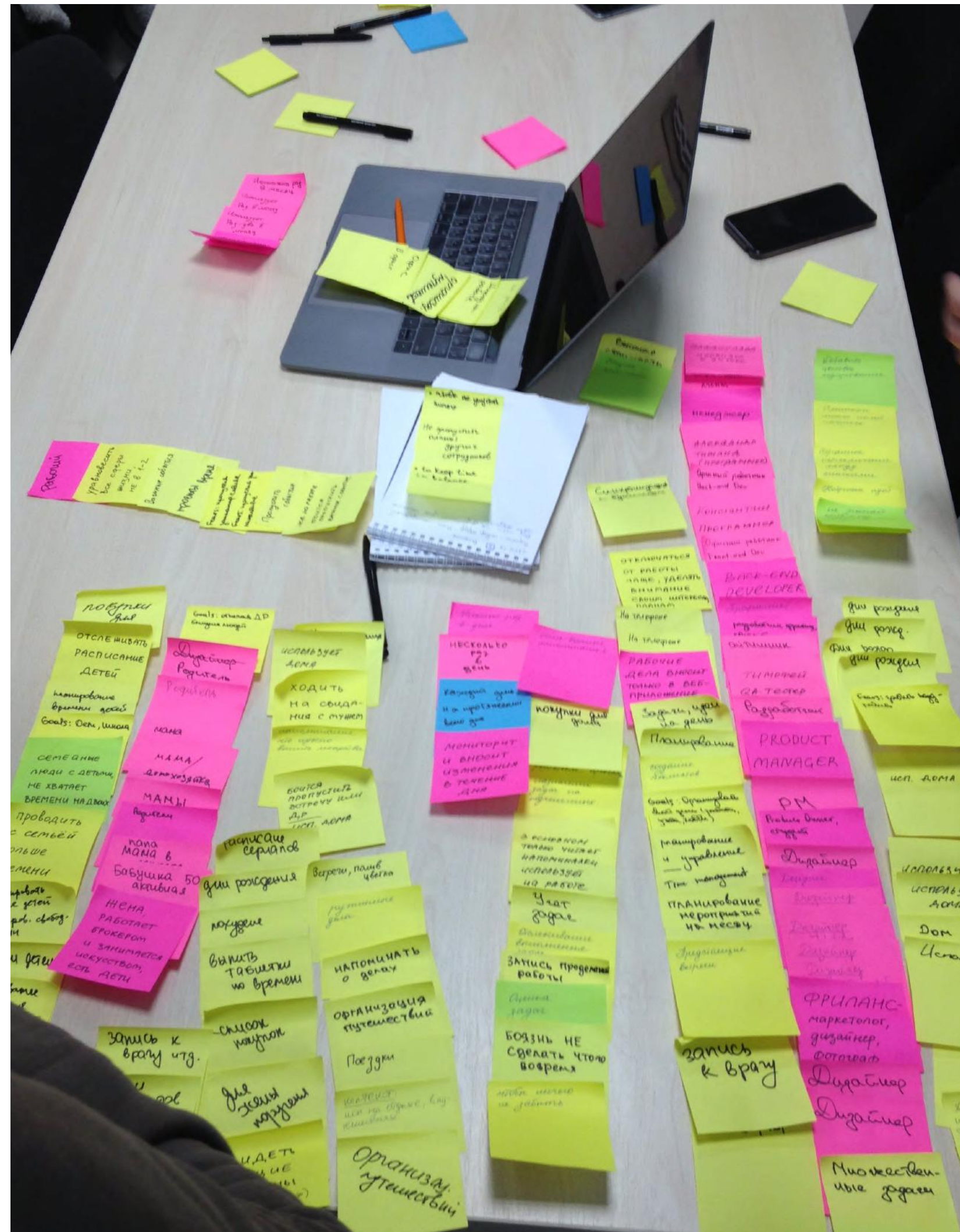
A vertical column of pink sticky notes is attached to the wall on the right side of the image. The notes are stacked vertically and contain handwritten text, which is mostly illegible due to the distance and angle.

PERSONA

В результате работы с карточками группой было сформировано 4 персоны:

- спортсмен
- студент
- родитель
- айтишник

Мне “достался” айтишник, для удобства назвали его Александром) Остальные вводные данные взяты из карточек, основанных на проведенных интервью.



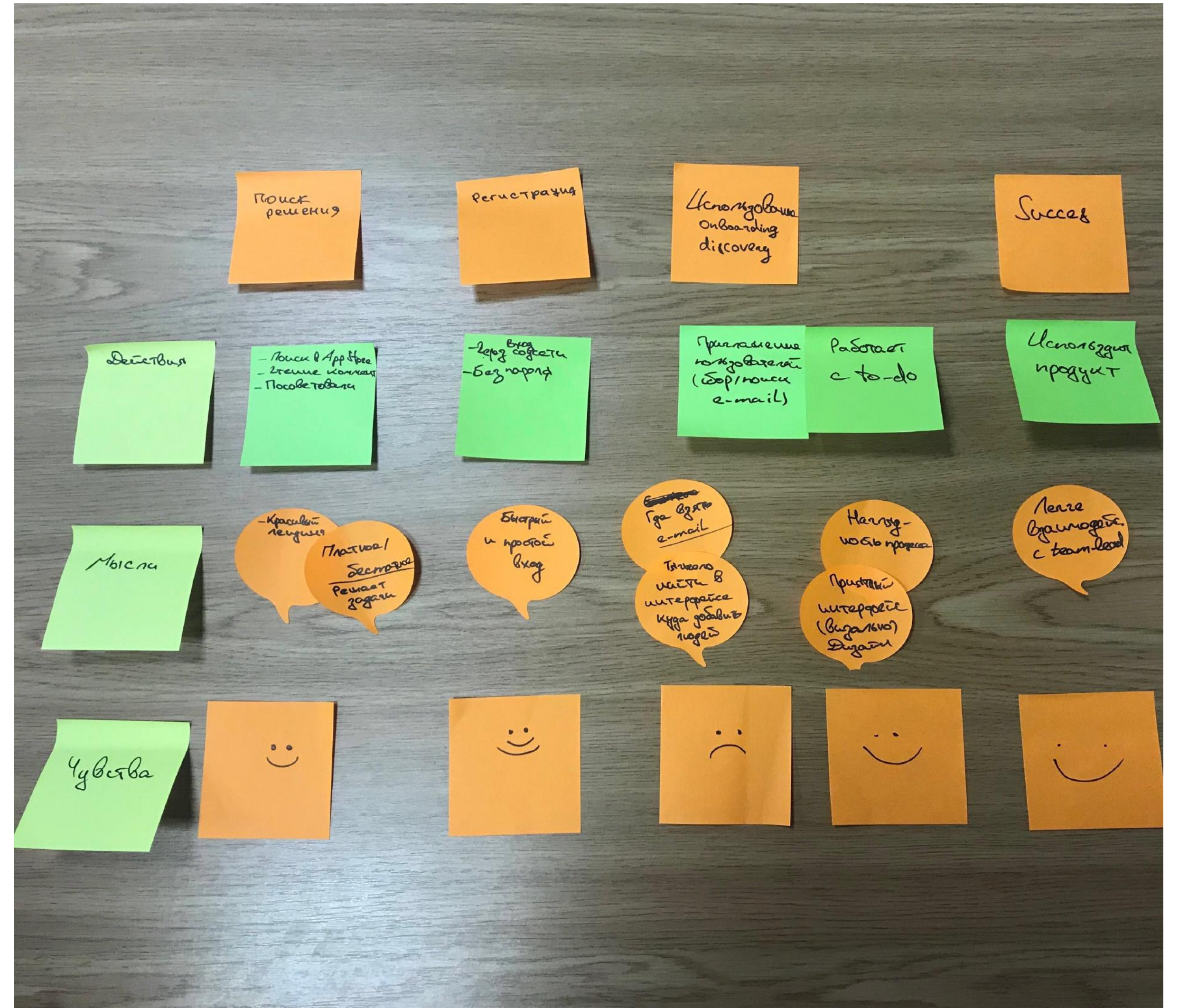
Айтишник (все платформы!)

- ежедневное использование
- рабочее использование:
 - установка задач, лекций
 - встречи планирование
 - синхронизация с CRM и т.д.
 - task менеджер
 - долгосрочное планирование, цели

домашнее использование

- продукты для дома
- ребенок из садика
- домашние дела,
- спорт, полезные привычки трекинг
- путешествия
- др
- хобби
- напоминание о событиях
- запись к врачу

КАРТА ЭМПАТИИ, CJM



Что говорит

Что думает

Регистрироваться нужно

Много настроек

Неудобно



Кого назначить?

Как систематизировать?

Статус задач

Мультиплатформенно

Что делает

Что чувствует

Создает задачи

Назначает задачи

Тегирование

Личные задачи

Контроль выполнения

Эмоции при получении уведомлений

Гибкость отображения информации

Простота и скорость работы

Напоминания

Гордость от проделанной работы

Решение проблемы эффективно

Наглядность рабочего процесса

Напоминания

Управление задачами команды

Подведение итогов

Goals

АНАЛИЗ КОНКУРЕНТОВ

Notion

“Основной претендент” для улучшений по проведенному User research всей команды, фигурировал не только у меня. Работает на всех платформах, включая веб, поэтому оптимально подходит нашей персоне. Есть возможность назначать задачи. К тому же, есть что улучшать в интерфейсе.

Asana

Сервис для совместной работы над проектами, задачами, корпоративного общения, обмена файлами и проверки списка дел. Есть удобный календарь. Тоже под все платформы, вкл. веб.

Trello

Популярный инструмент с драг-н-дроп управлением задачами - личными и командными. Легкий для восприятия, но улучшать (редизайнить) там особо нечего, поскольку уж очень популярен.

Jira

Платный, но очень мощный инструмент для командной разработки проектов с большим количеством участников. Один из лидеров рынка, интересен в качестве перспективы в будущем.

Wunderlist

Организатор и инструмент для эффективного распределения личного и рабочего времени.

Todoist

Сервис с простым и функциональным списком дел. Работает на всех платформах, включая веб.

Things

Менеджер задач для заведения и организации всех списков дел. Призван увеличить продуктивность, скорость достижения целей и хранения всех дел в одном месте.

Any.DO

Онлайн-сервис для создания списков дел, в том числе для совместного выполнения. Небольшой, но удобный инструмент доступен и в виде мобильных приложений.

TickTick

Менеджер задач с широкой функциональностью, списками и заметками.

Microsoft To-Do

Планировщик задач от Майкрософт, что и является фишкой. Позволяет составлять списки дел и ставить напоминания.

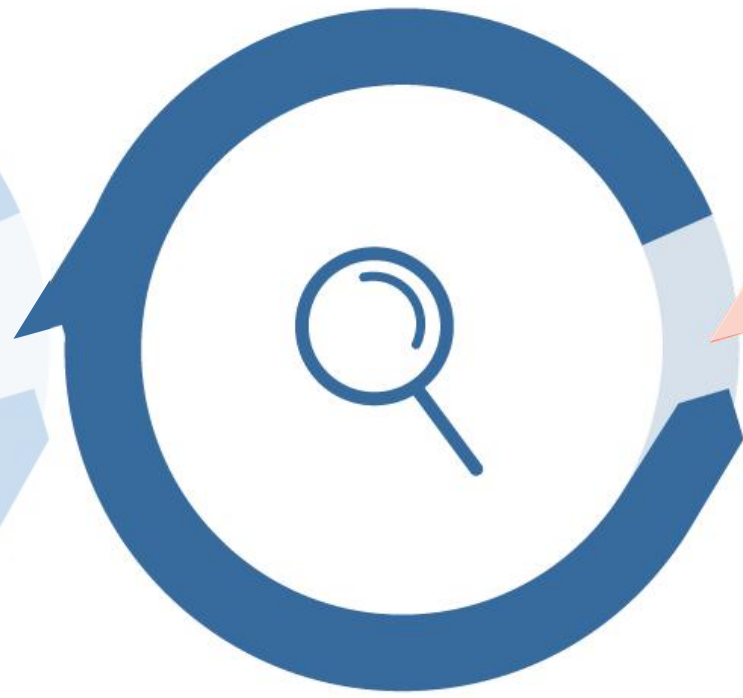
Taskify

Работает без регистрации. Очень простой и минималистичный, но при этом и маловостребованный планировщик задач.

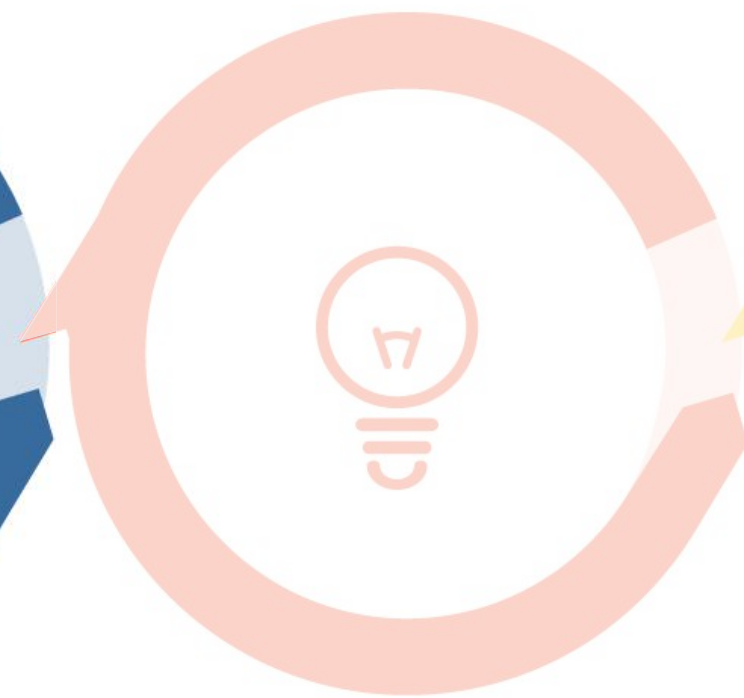
EMPATHIZE



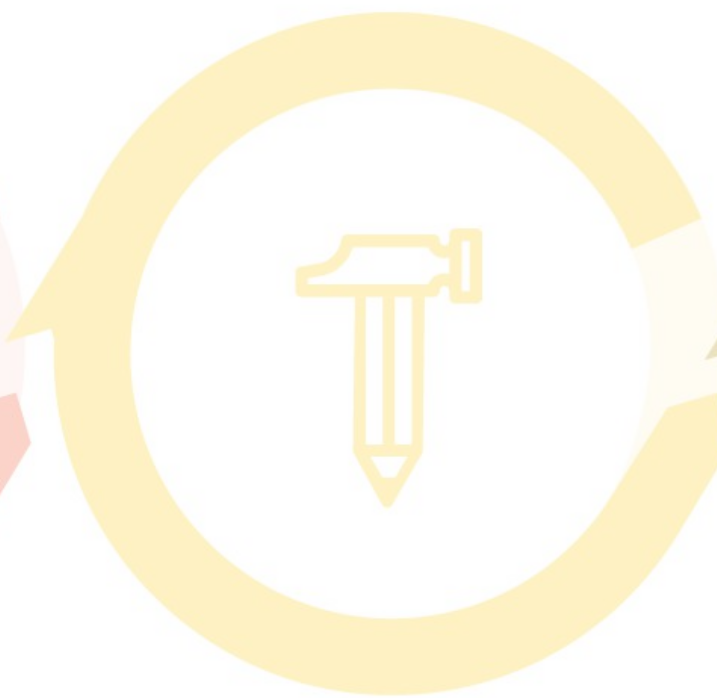
DEFINE



IDEATE



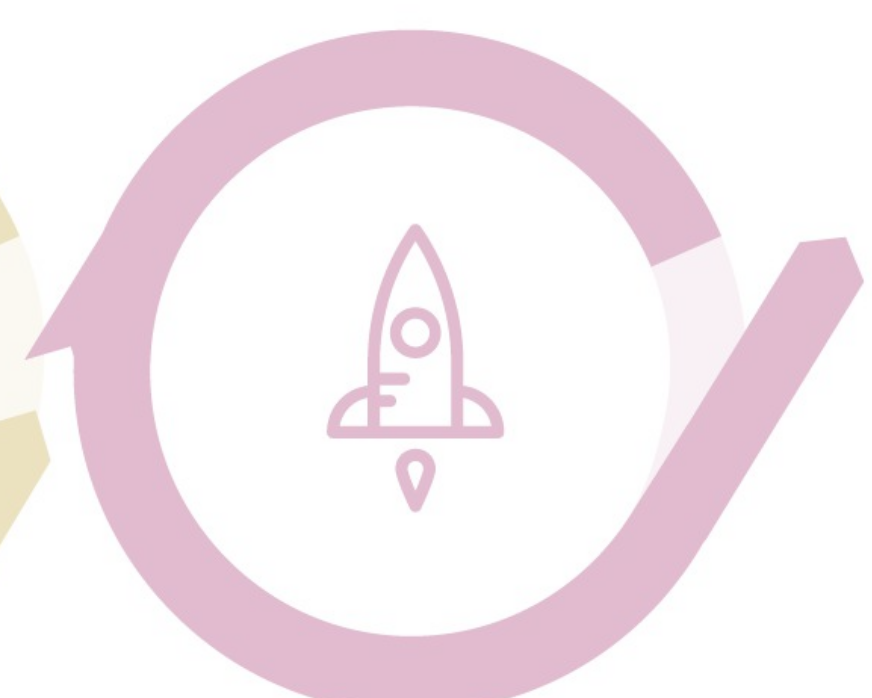
PROTOTYPE



TEST

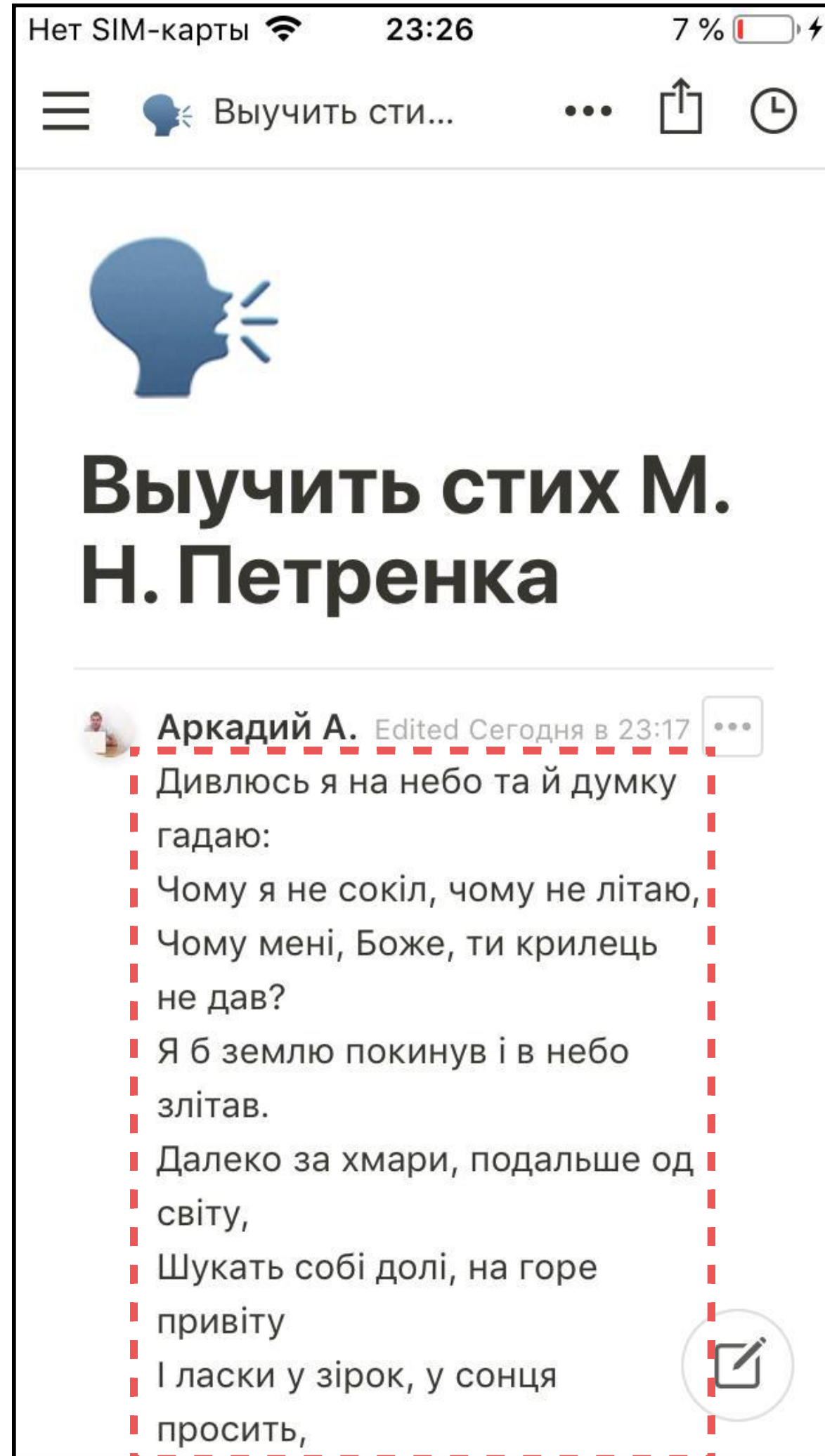


IMPLEMENT

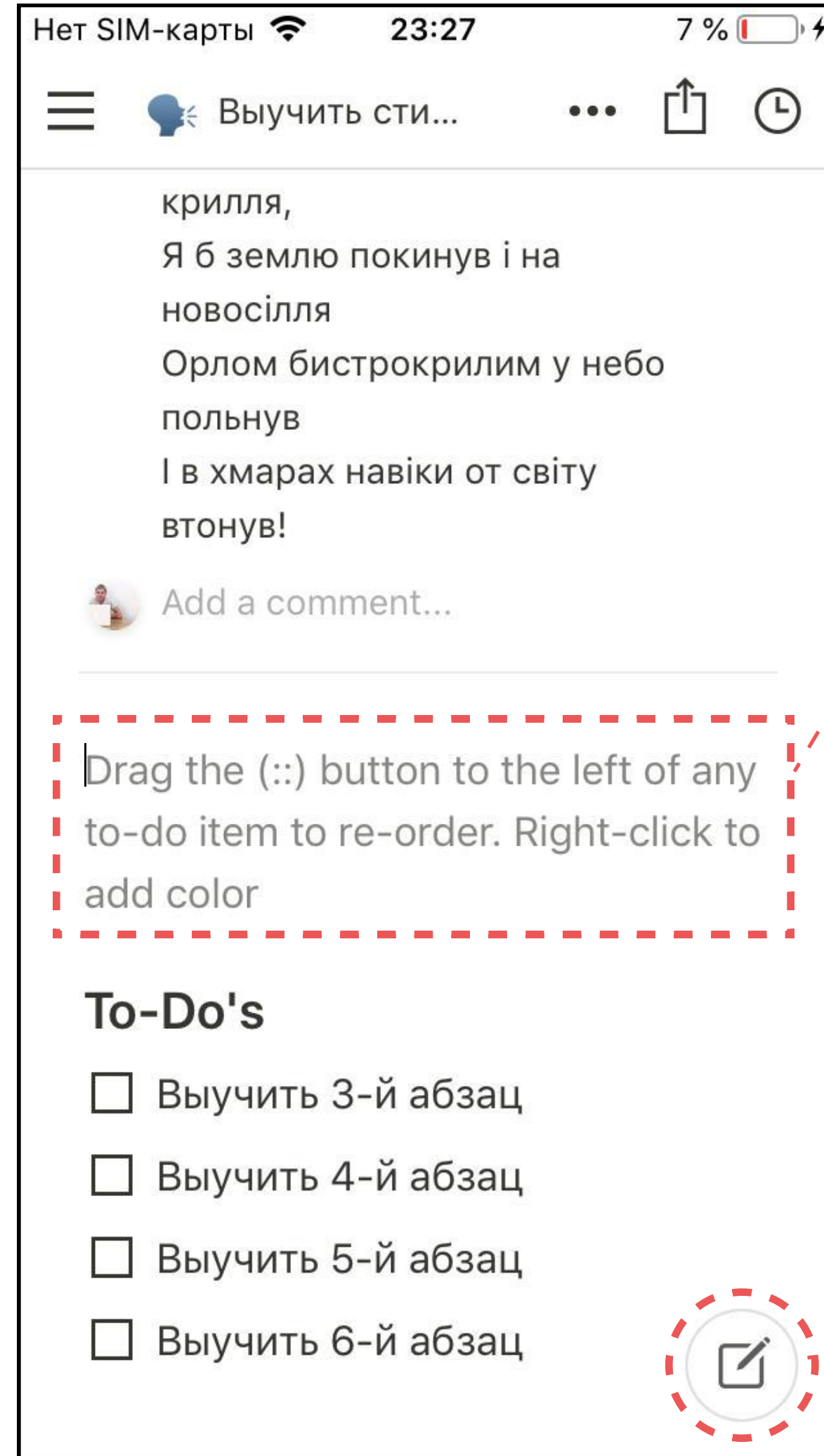


Who	What	Why	Where	Definition
Who actually has this problem? Have you validated that the problem is real? Can you prove it?	What is the nature of the problem? What research or supporting evidence do you have?	Why is the problem worth solving? What's the impact on the customer?	Where does this problem arise? Have you/your team observed this problem in its natural habitat?	How can this problem be solved?
Айтишник Александр	Регистрация, ознакомление и настройка	Без регистрации нельзя пользоваться. Настройка улучшит взаимодействие.	Офис. Веб (desktop / mobile) или приложение. Подтверждение рег-ции в почтовом ящике	Посмотреть гифки на главной стр. сайта для общего понимания как пользоваться сервисом. Потратить немного времени на регистрацию и подтверждение по e-мэйл.
	Создание, назначение, эстимейты и тегирование тасков	Обозначить решаемую задачу, назначить ответственного, указать сроки, создать и проставить теги	Добавление пользователей только через веб-интерфейс, остальное можно в аппе	Во-первых, необходимо выбрать наиболее подходящего ответственного (или нескольких) за выполнение конкретной задачи, при этом можно опираться на предыдущий опыт данного кандидата (решал ли он ранее похожие задачи?). Если задача в принципе новая для компании, нужно руководствоваться здравым смыслом и, возможно, заранее проговорить это с кандидатом (сможет или нет). Также следует вдумчиво проставлять эстимейты, если задача досталась джуну - не ждать от него быстрого и хорошего результата, лучше дать побольше времени, чтобы разобраться.
	Контроль выполнения	Ознакомление с таском в процессе, по выполнению закрытие	Офис, дом. Веб (desktop / mobile) или приложение	Убедиться, что задача выполнена в соответствии с ТЗ и можно передавать ее в дальнейшую работу. Это финальная итерация или будут еще правки? Выбран лучший вариант из предложенных? Данное решение ни с чем не конфликтует? Мы сможет его реализовать? Также проверить, есть ли документация по непонятным и двусмысленным моментам.
	Личные задачи	Добавление задач для улучшение личной эффективности и закрытие сделанных	Офис, дом, улица. Веб (desktop / mobile) или приложение	Проставить чекбокс сделано (или перенести в соответствующий борд) по выполнению задачи. Эта задача разовая или сможет повториться? Если разовая - можно удалить, чтобы не отвлекала от новых задач.
	Подведение итогов (статистика)	Для статистики	Офис. Вынесение в отдельный эксель-файл или trello для ежегодных отчетов.	Подбить основные и наиболее важные показатели, чтобы можно было продемонстрировать коллегам общий рост (или падение), относительно прошлых отчетных периодов. Для мотивации дальнейшей работы и общего понимания "где мы находимся". Главное - сделать наглядно и понятно, а также оперировать настоящими цифрами и не скрывать, где есть слабые места, а не только хвастаться в чем мы круты.
	Просмотр напоминаний	Быть в курсе происходящего	Офис, вне офиса - смартфон (планшет) - по дороге на работу, дома, в общ. местах в обеденное время.	Просмотреть и быстро отреагировать на происходящее или просто убедиться, что все идет по плану. Дать фидбек.
Команда Александра (подчиненные, руководство, коллеги из др. отделов)	Работа с поставленными тасками	Чтобы остальные участники команды были в курсе всех рабочих процессов	Офис. Веб (desktop / mobile) или приложение	Проставлять статусы (взял в работу, сделано и пр.) и приоритет (тегирование). Писать комменты по ходу выполнения, обсуждать с коллегами. Сообщить о завершении таска.

ПОИСК ПРОБЛЕМ

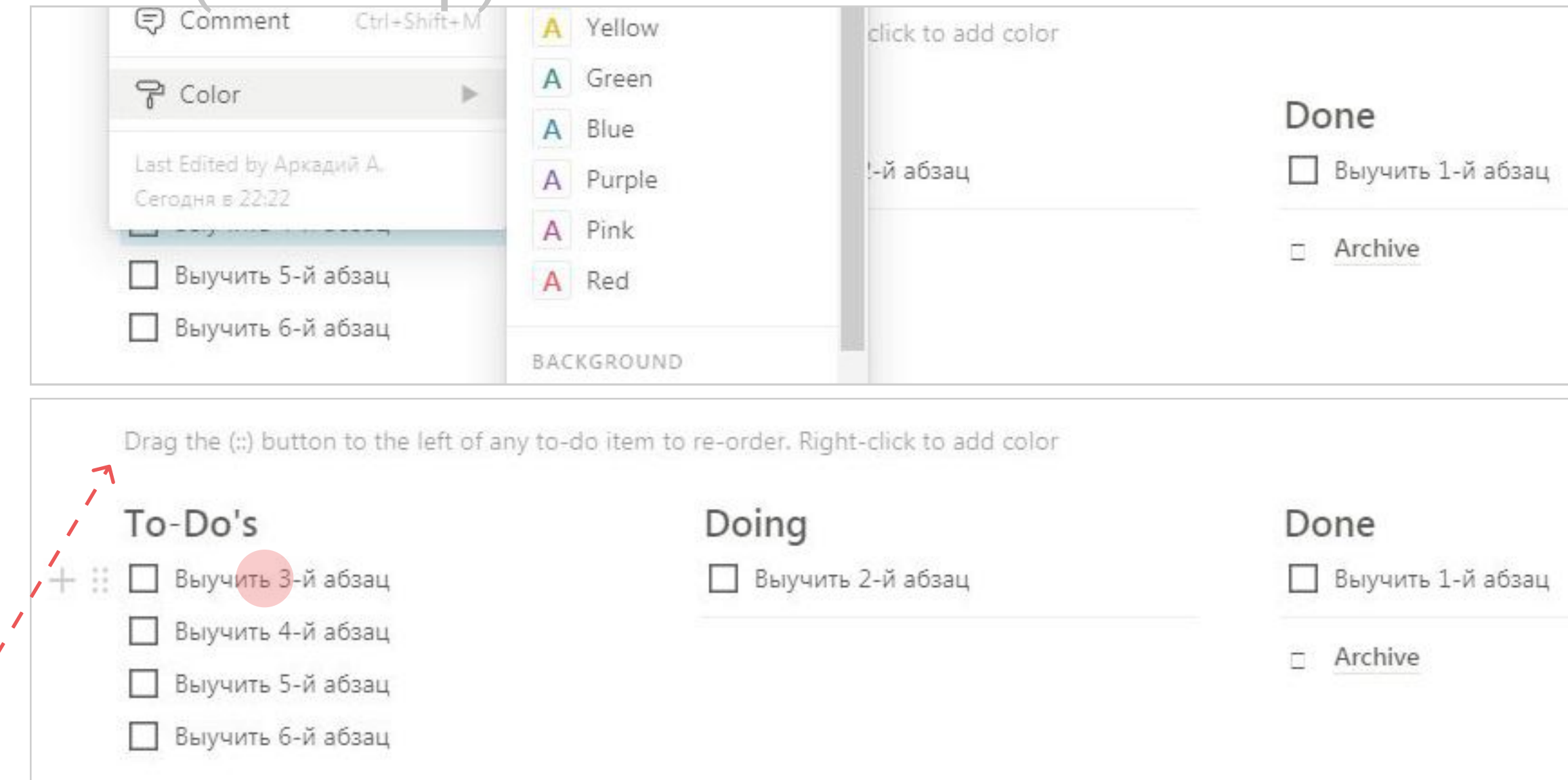


#1 Безразмерные комментарии



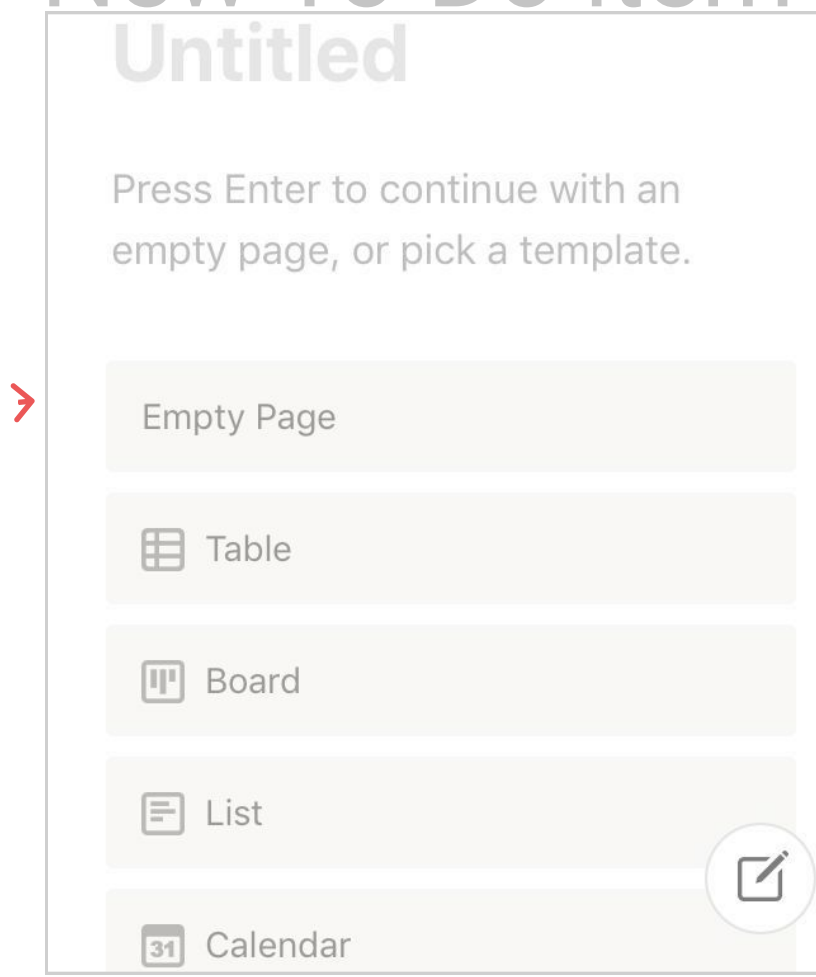
#3 Кнопка создания нового туду-листа

Web (Desktop)



#2 Текст-подсказка

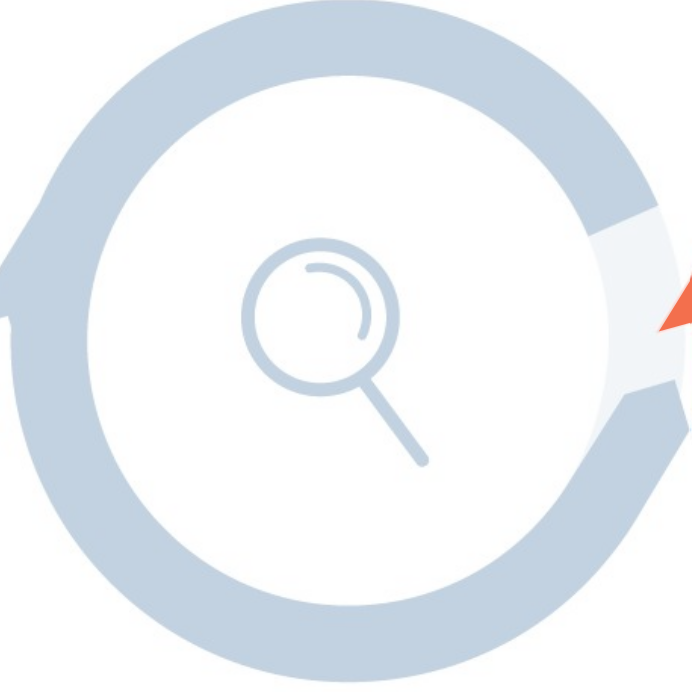
New To-Do item



EMPATHIZE



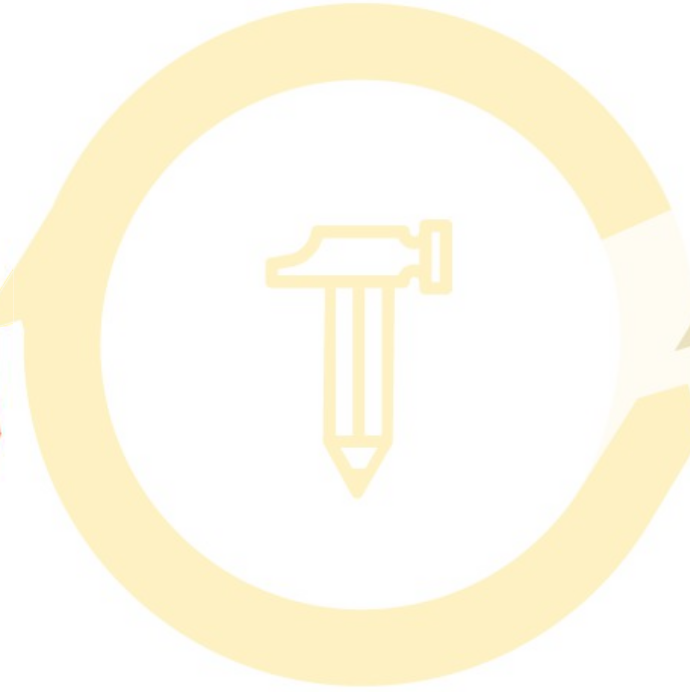
DEFINE



IDEATE



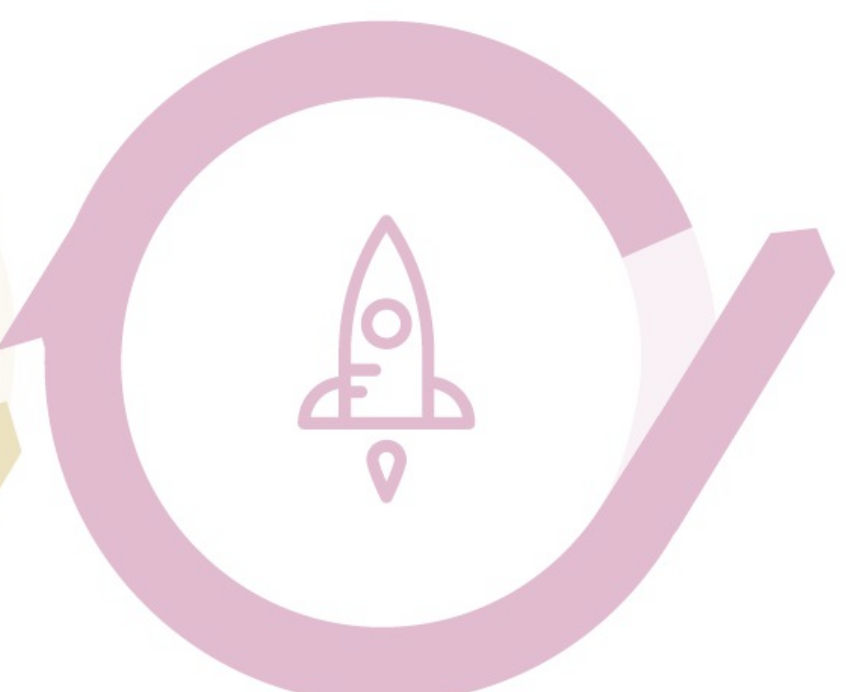
PROTOTYPE



TEST



IMPLEMENT



ПОИСК ВОЗМОЖНЫХ РЕШЕНИЙ

Гипотезы решения проблемы #1

При написании длинных комментариев было бы неплохо скрывать часть текста, ведь так он может перекрывать просто весь экран и до важного (самой тудушки) придется листать. Вид (UI) такого разделителя при этом может различаться - кнопка, ссылка "Show more...", девайдер или же просто раскрывать весь блок комментария при нажатии.

Гипотеза решения проблемы #3

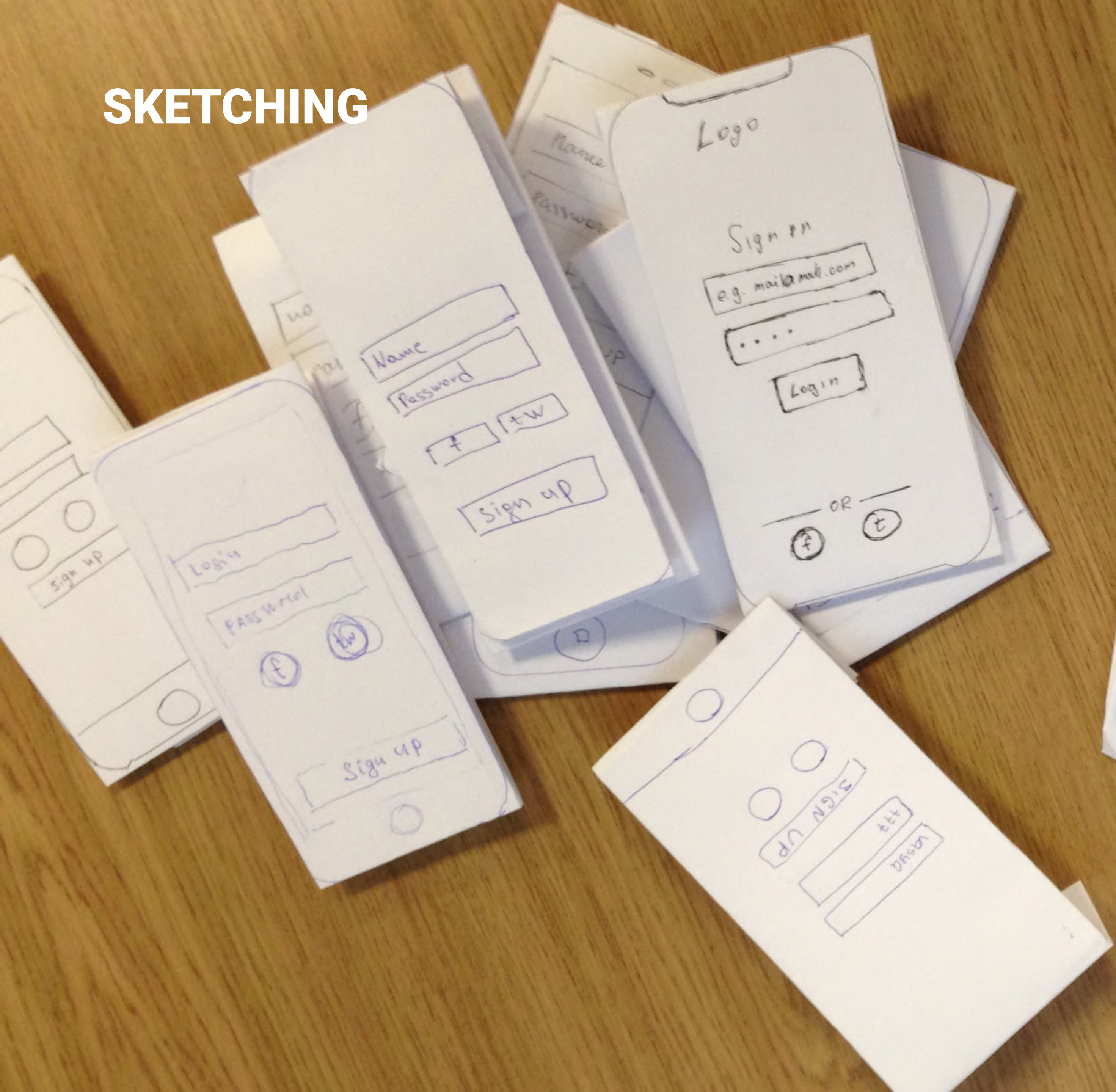
Назойливая и не очевидная плавающая кнопка создания нового (еще одного) туду-листа, закрепленная в правом нижнем углу, которая, видимо, просто перекочевала с десктопа и на данном экране не нужна и даже вредна. По нажатию на нее сразу же создается еще один новый таск с перечнем всех возможных фишек ноушна и без всякой возможности быстро вернуться назад к текущей задаче. Как результат - можно наплодить какое-то невероятное количество пустых тасков с названием Untitled, забывая зачем эта кнопка нужна вообще, ведь даже иконка на ней не дает четкого понимания что именно она делает. Скорей всего - это просто инициатива от маркетинга, ведь Notion только до какого-то предела является бесплатным. Если уже и оставлять кнопку, то сделать на новом экране возможность быстро вернуться назад и если пользователь ничего не добавил в таск, то и не сохранять. Но, к сожалению, этого не сделано. Поэтому лучшим решением будет просто убрать ее с данного экрана и оставить на экране со списком всех тасков, где она и так есть.

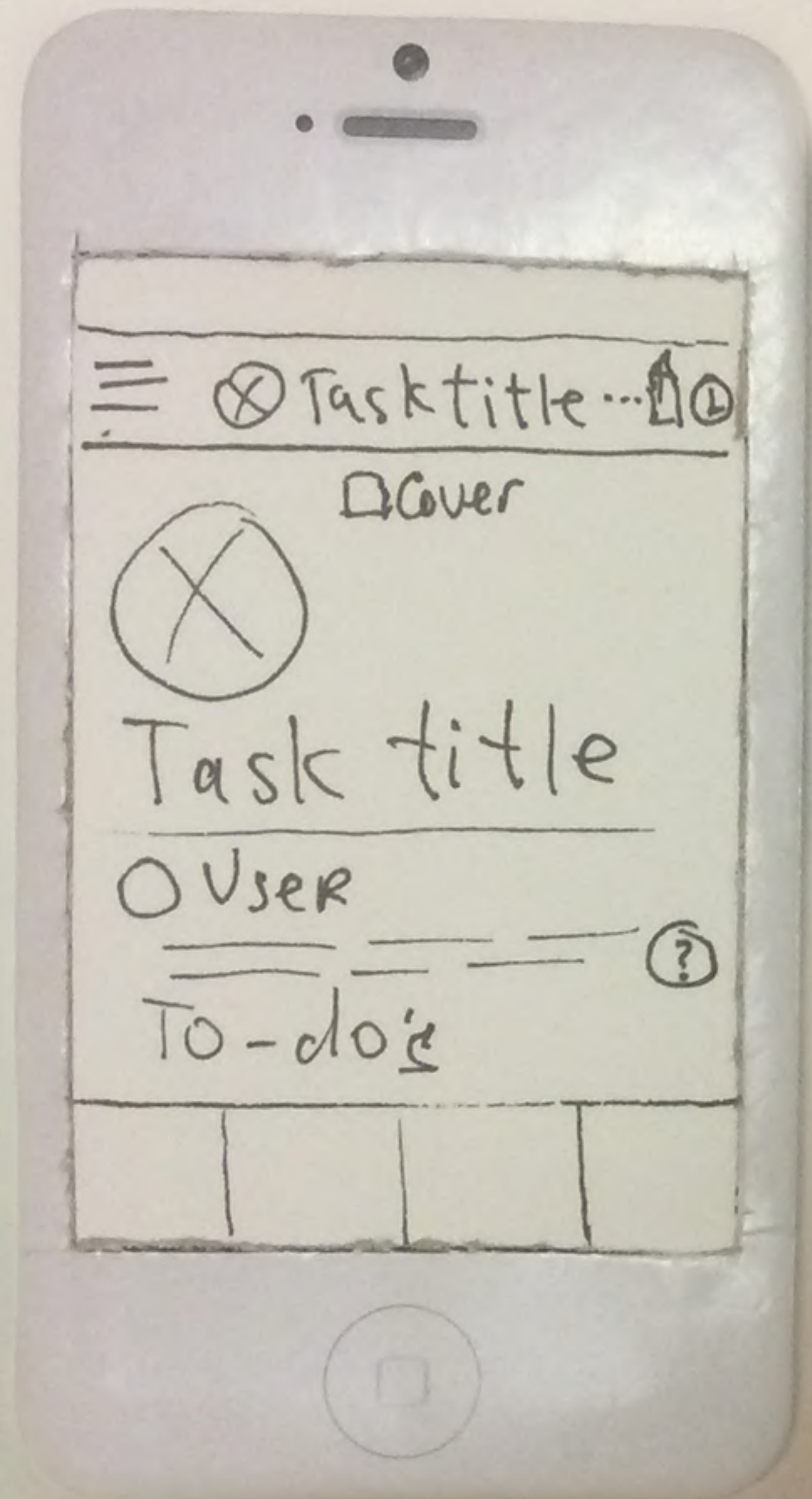
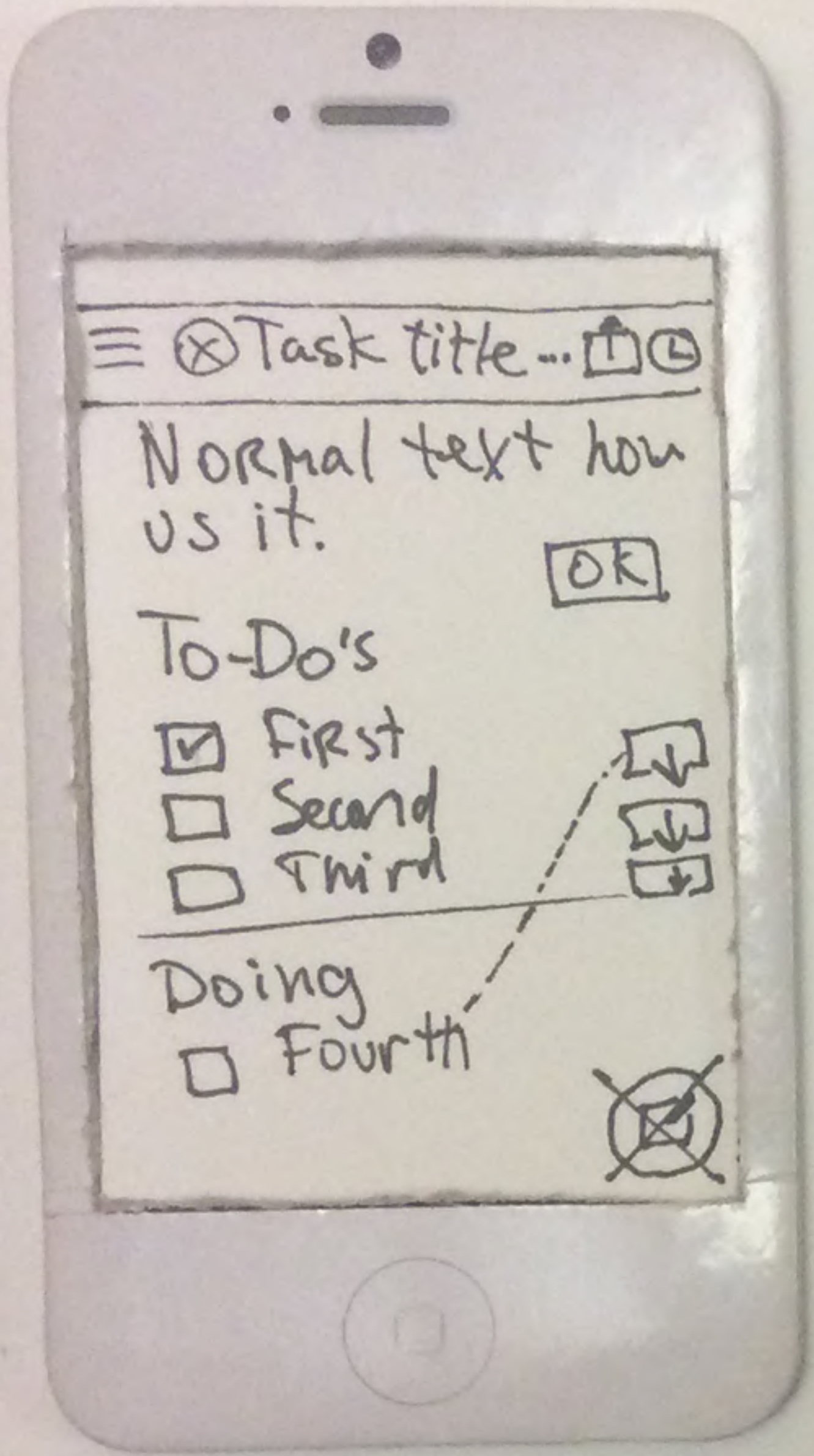
Гипотезы решения проблемы #2

Перетаскивание по лонгтапу вообще не очевидная штука, но текст-подсказка не дает нам об этом четкого понимания, к тому же является полем для ввода (то есть пользователь как бы должен сам себе придумать текст, чтобы не забыть как работать с туду-листом, это нонсенс).

Гипотеза №1 - переписать текст, добавив кнопку ОК, сворачивающую блок. Гипотеза №2 - размещение (?) с текстом в тултипе, который раскрывается при нажатии. Гипотеза №3 - текстовая подсказка с затемнением экрана и стрелками и тот же (?) или (i).

SKETCHING





Первоначальные наброски прототипов от руки (Lo-Fi), помогли не только лучше понять проблему, но и быстро накидать какое-то решение, на уровне идеи.

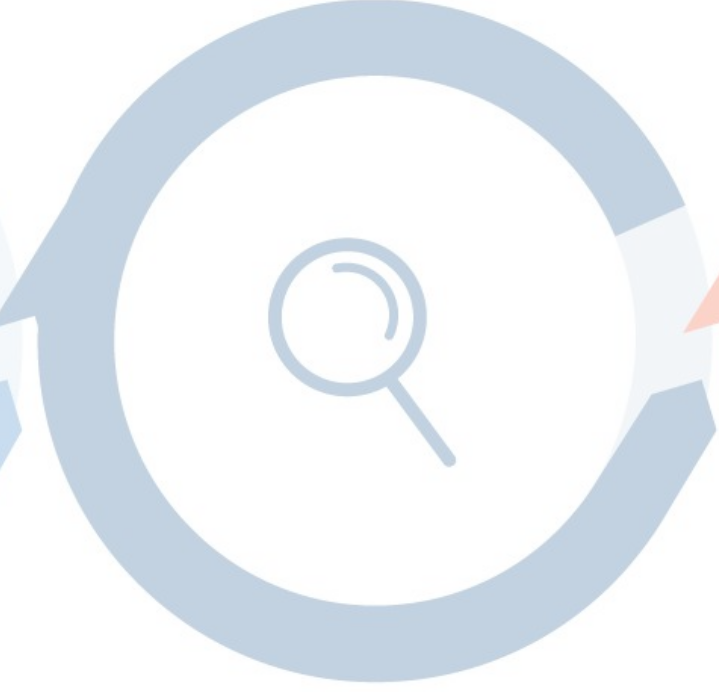
Не пришлось даже рисовать полноценный прототип, я просто взял несколько скринов приложения, склеил их в фотошопе в один файл, загрузил в инвижн пнгшки и проставил переходы. Потом этот прототип использовал для теста.

Для большей наглядности я использовал завалявшийся картонный муляж айфона, но даже от этого мои бумажные прототипы не стали выглядеть красивее, и это абсолютно нормально

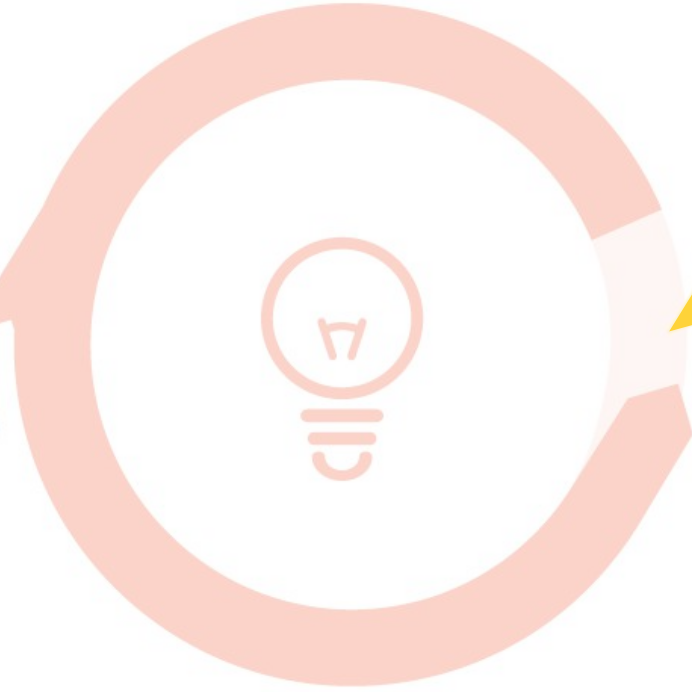
EMPATHIZE



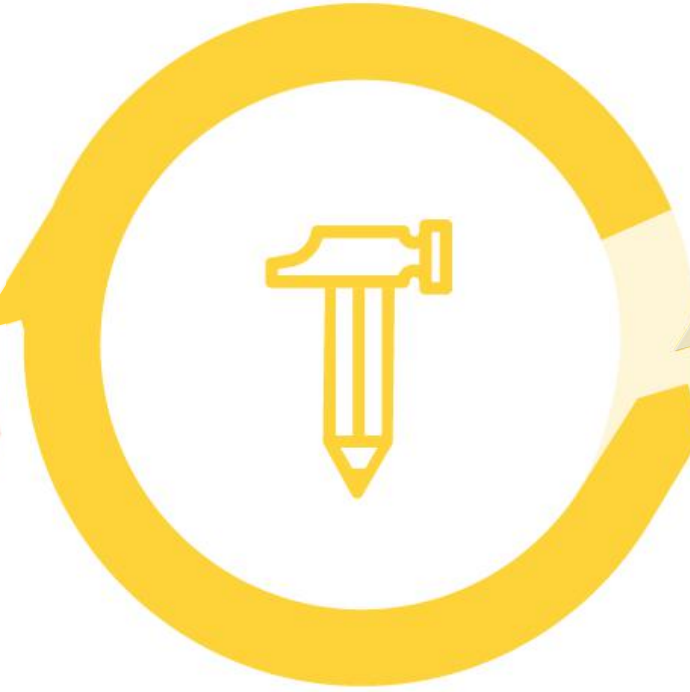
DEFINE



IDEATE



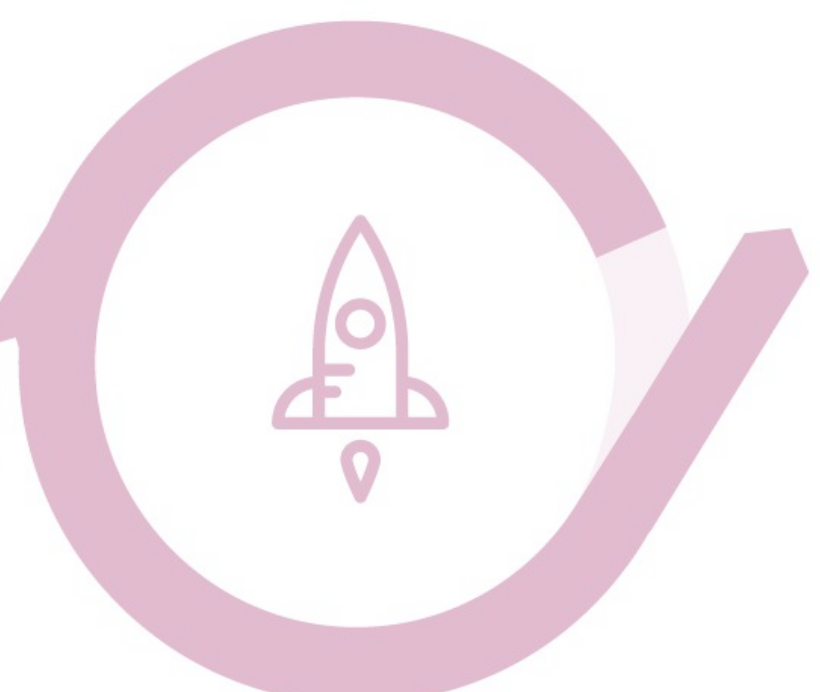
PROTOTYPE



TEST



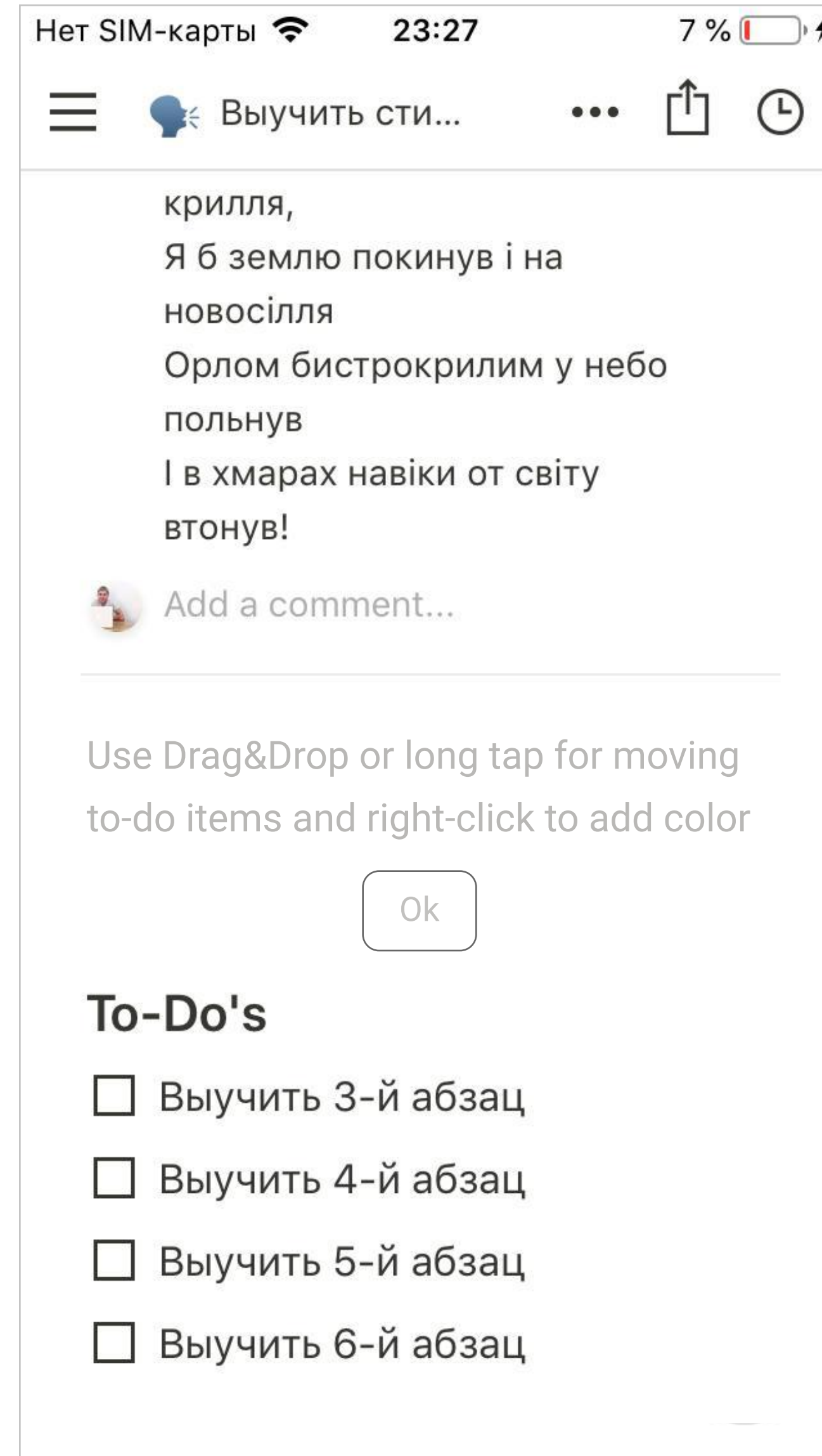
IMPLEMENT



ВИЗУАЛИЗИРУЕМ ГИПОТЕЗЫ

#1
Добавить кнопку
"Show more"

Ссылка на прототип
<https://invis.io/AQRR3FX6J78>



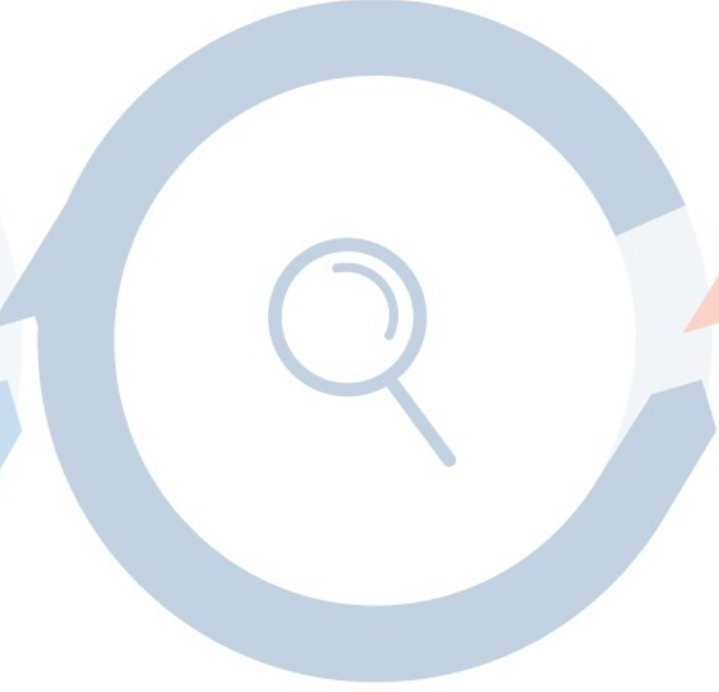
#2
Текст переписать,
убрать поле ввода,
добавить "Ok"

#3
Убрать с данного
экрана вообще

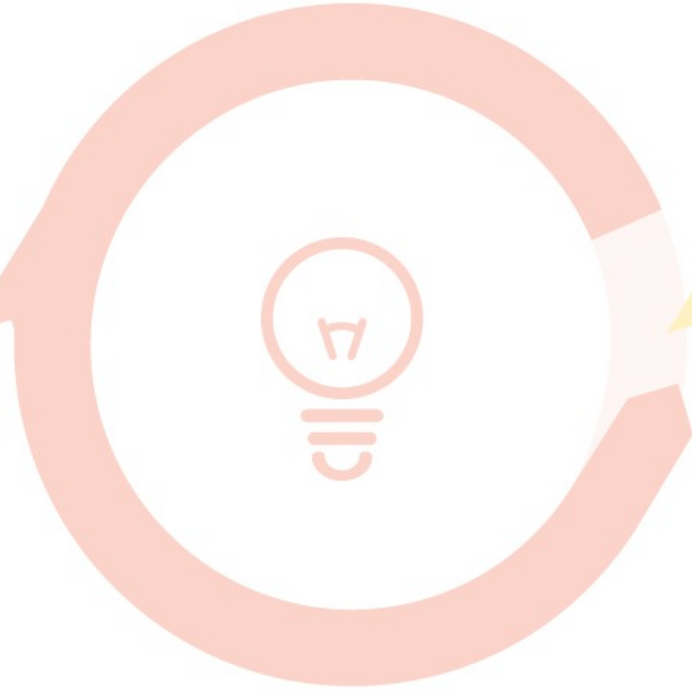
EMPATHIZE



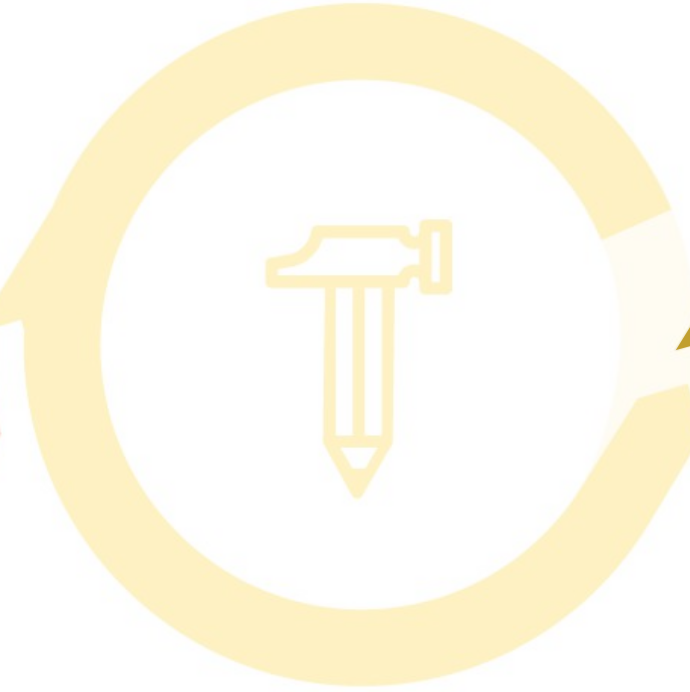
DEFINE



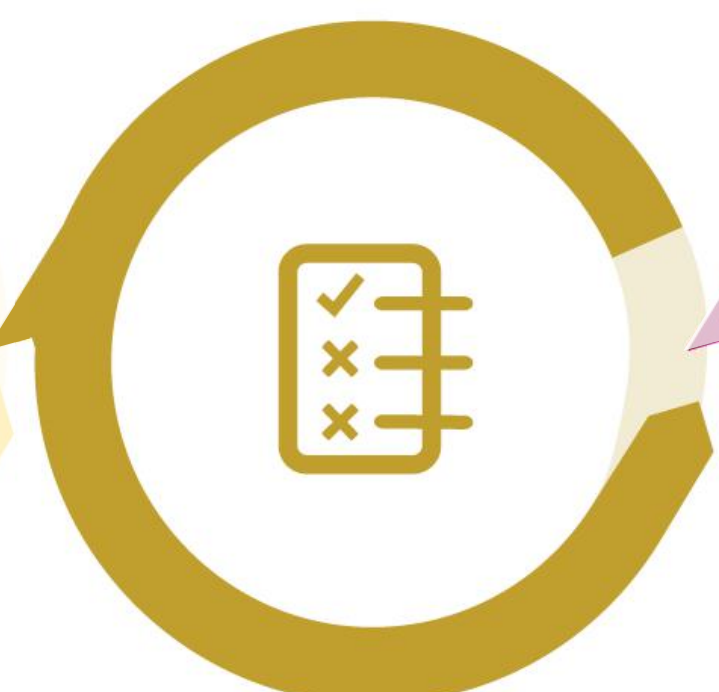
IDEATE



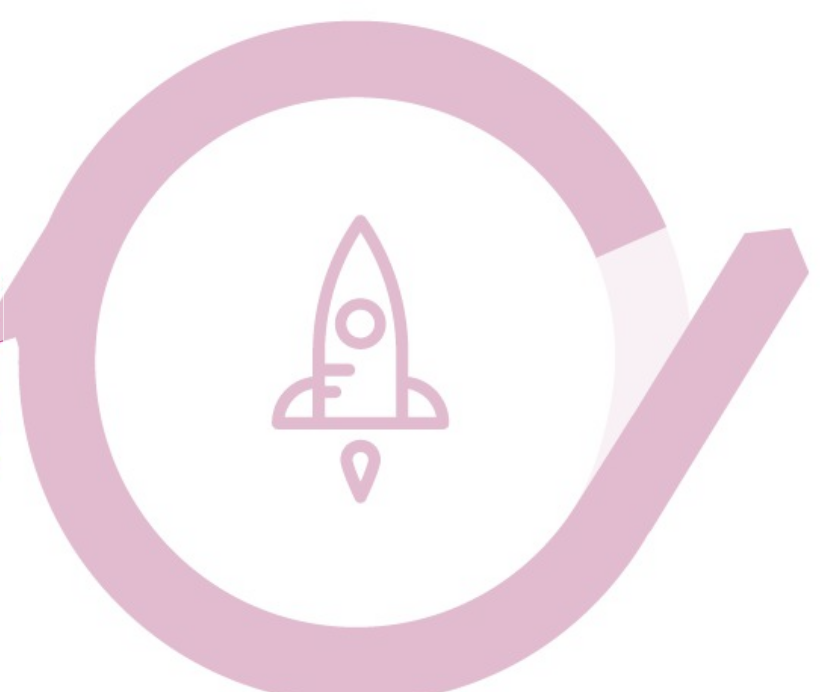
PROTOTYPE




TEST



IMPLEMENT



ТЕСТИРОВАНИЕ #1, 2



A-mazed to meet you!
Вы приглашены протестировать прототип

ДАВАЙТЕ НАЧНЁМ!

МИССИЮ 1/1 Нажмите на правую кнопку мыши чтобы вернуться к миссии.

Ознакомьтесь с комментарием


- Разверните текст комментария
- Прокрольте до конца
- Сверните текст комментария

ДАВАЙТЕ НАЧНЁМ!

не дав:
Я б землю покинув і в небо
злітав.
Далеко за хмари, подальше од
світу,

Show more...

Add a comment...

МИССИЮ 1/1 

Ознакомьтесь с комментарием

- Разверните текст комментария
- Прокрольте до конца
- Сверните текст комментария

Спасибо!

Вы прошли Лабиринт и мы благодарим Вас за это! Спасибо что помогли нам улучшить наш продукт. Надеемся, что вам понравилось!

ОСТАВЬТЕ ОТЗЫВ

Что вы думаете об этом прототипе?

SEND

Done!



AA

+ Invite people

☹️ LEVEL 0

2/5 TESTERS

INVITE TESTERS ▾

GO TO REPORT 📊



DASHBOARD VISUALISATION

Aggregated

Sessions

Screens

EXPORT DATA ↓

MISSION 1

Ознакомьтесь с комментарием

- Разверните текст комментария
- Прокрутите до конца
- Сверните текст комментария



2 TESTERS 100.0% SUCCESS

Feedback

Comments left by testers at the end of your Maze.

Direct Success

Testers that completed the mission via the expected path.

100%
2 TESTERS

Indirect Success

Testers that completed the mission using another path than the expected one.

0%
0 TESTERS

Give-up / Bounce

Testers who left or gave up the mission.

0%
0 TESTERS

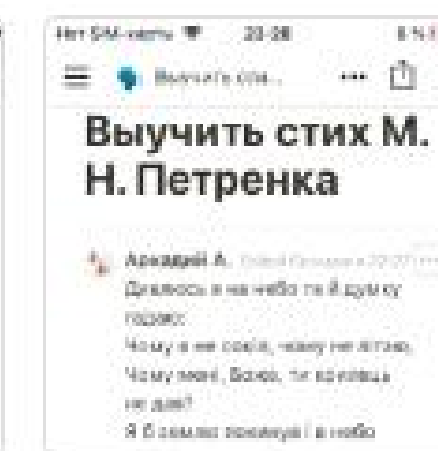
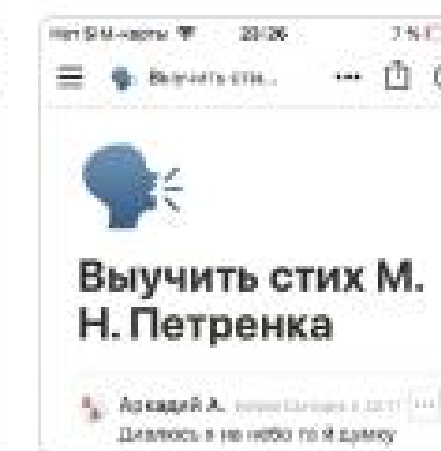
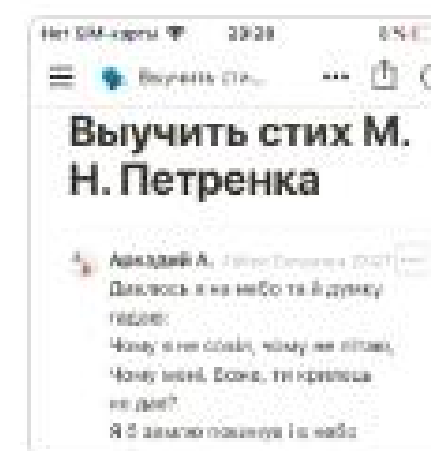
Testers' paths

Click on a path to view the click heatmaps for that path

2 Testers

AVG. DURATION:
29.7 seconds

MISCLICK RATE:
0%





AA

+ Invite people

LEVEL 0

2/5 TESTERS

INVITE TESTERS

GO TO REPORT



DASHBOARD VISUALISATION

Aggregated

Sessions

Screens

EXPORT DATA



MISSION 1

Ознакомьтесь с комментарием

- Разверните текст комментария
- Прокрутите до конца
- Сверните текст комментария

2 TESTERS

100.0% SUCCESS



Feedback

Comments left by testers at the end of your Maze.

Screens in this mission

Click on a screen to view the click heatmap for that screen



Search for a screen

Maze 23:26 7%

Взучить сти...

Взучить стих М. I. Петренка

Аркадий А. 23:27
Далось я на небо та й думку гадюк:
Чому я не сокил, чому не літаю,
Чому мені, Боже, ти крилець не дав?
Я б злетів покинув і в небо

All

2 TESTERS

Maze 23:28 8%

Взучить сти...

Взучить стих М. I. Петренка

Аркадий А. 23:27
Далось я на небо та й думку гадюк:
Чому я не сокил, чому не літаю,
Чому мені, Боже, ти крилець не дав?
Я б злетів покинув і в небо

Short

2 TESTERS

Maze 23:28 8%

Взучить сти...

Взучить стих М. I. Петренка

Аркадий А. 23:27
Далось я на небо та й думку гадюк:
Чому я не сокил, чому не літаю,
Чому мені, Боже, ти крилець не дав?
Я б злетів покинув і в небо

Short1

2 TESTERS

0



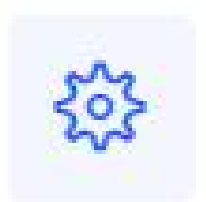


AA + Invite people

LEVEL 0 2/5 TESTERS

INVITE TESTERS

GO TO REPORT



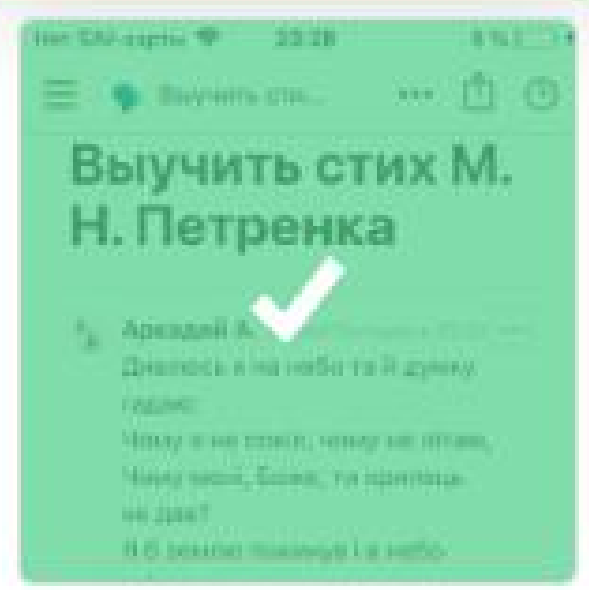
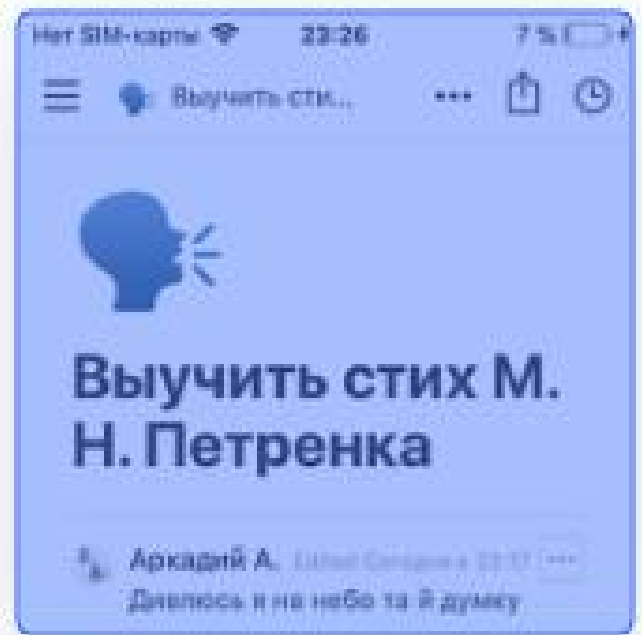
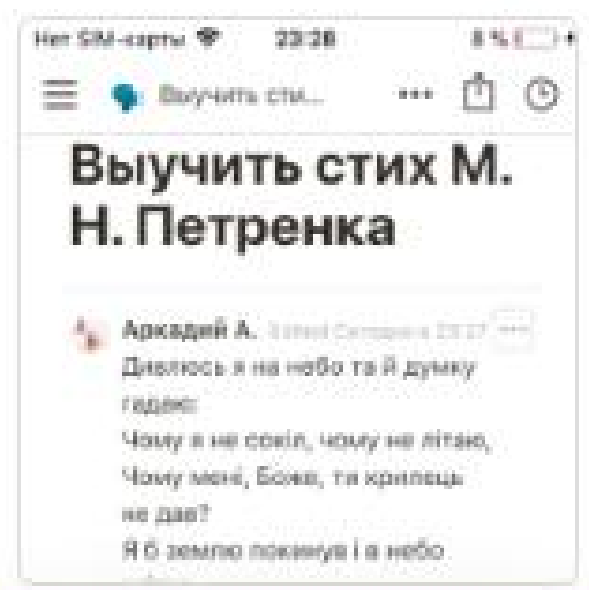
Back

GO BACK TO MISSIONS

Showing all clicks recorded from all testers on this screen

EXPORT DATA

Path #1 2 testers



Я б землю покинув і на
 новосілля
 Орлом бистрокрилим у небо
 польнув
 І в хмарах навіки от світу
 втонув!
 польнув

Slow less



Screen metrics

Average metrics recorded for this screen

MISCLICK	TIME SPENT	TESTERS
0.0%	8.56s	2

Click areas

View all clicks, misclicks and clicks order by tester.

No selected areas

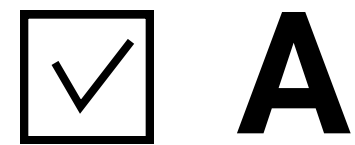
There's currently no selected click area on this screen. Click & drag on a screen to create one.

Yes, this is new!

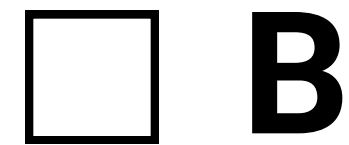
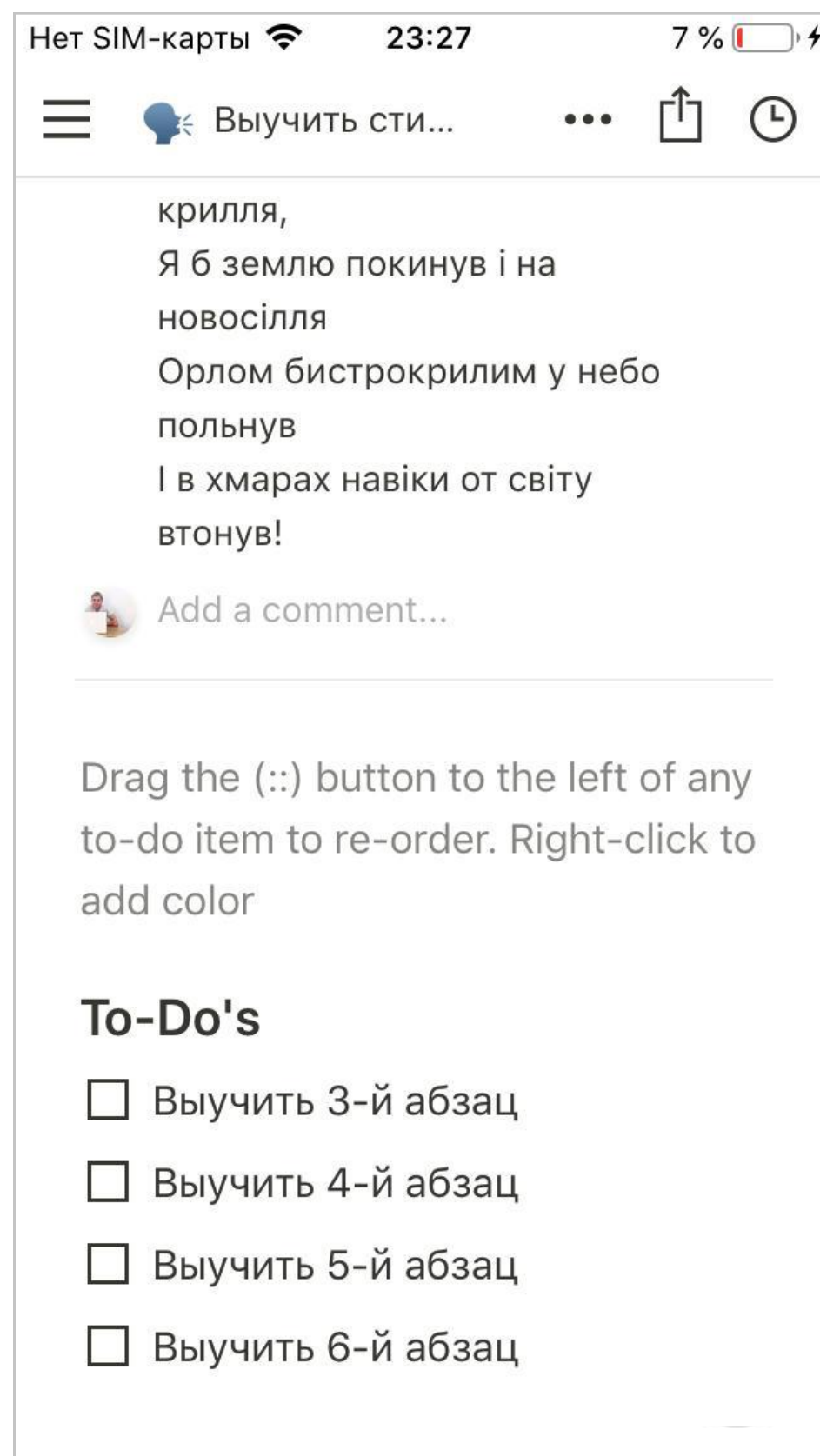
TELL US WHAT YOU THINK

ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОБЛЕМЫ #3

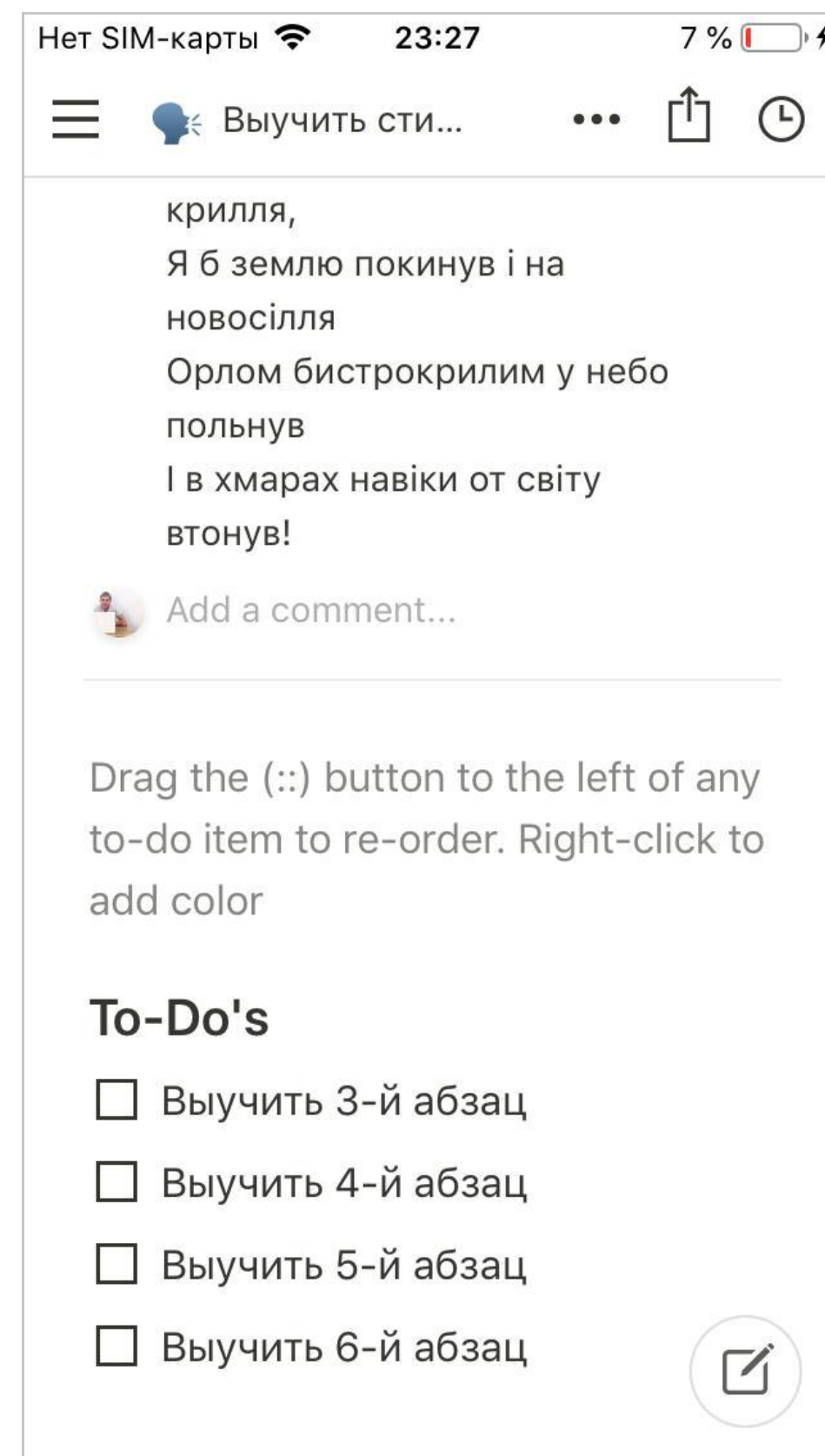
Проводим A/B тест с кнопкой создания нового таска (“B”, оригинал) и без кнопки (“A”, тестируемый вариант).



20% (new users)



80%



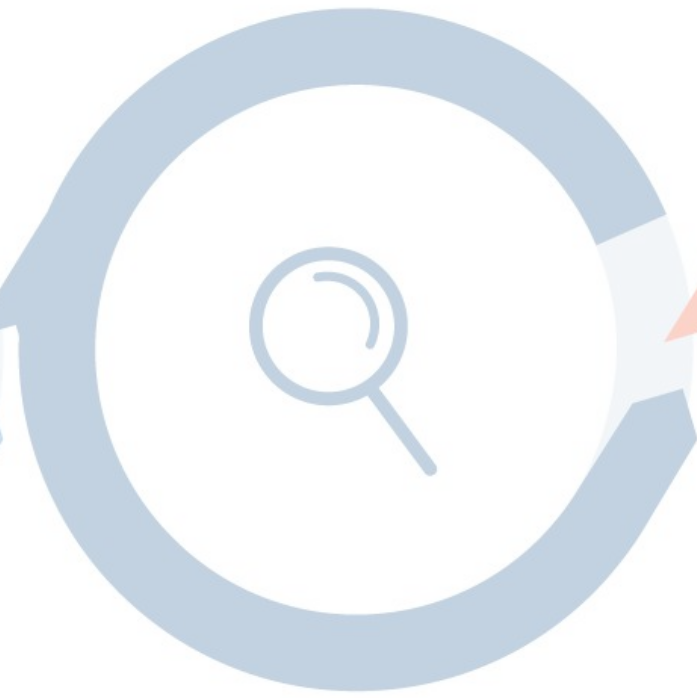
Key metrics:
(смотрим в Амплитуде)

- Retention
- Tasks \geq 5

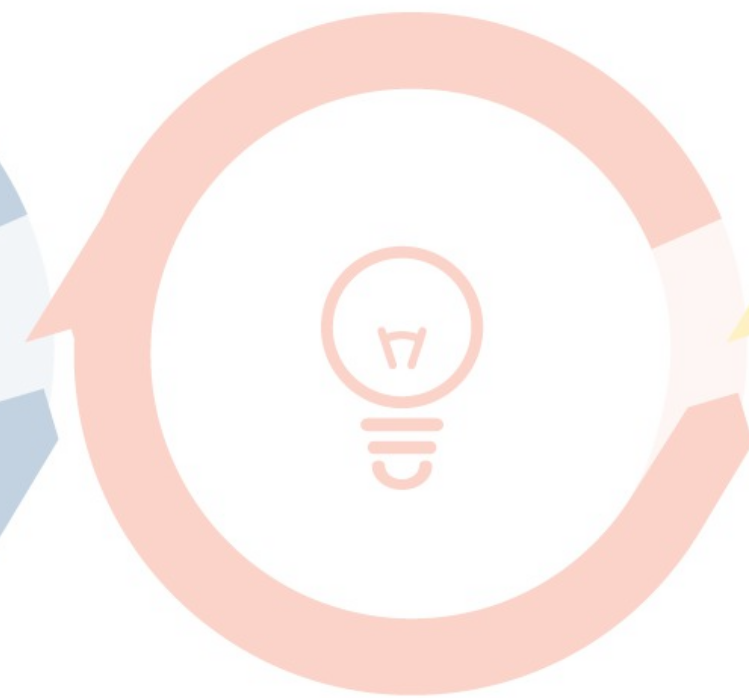
EMPATHIZE



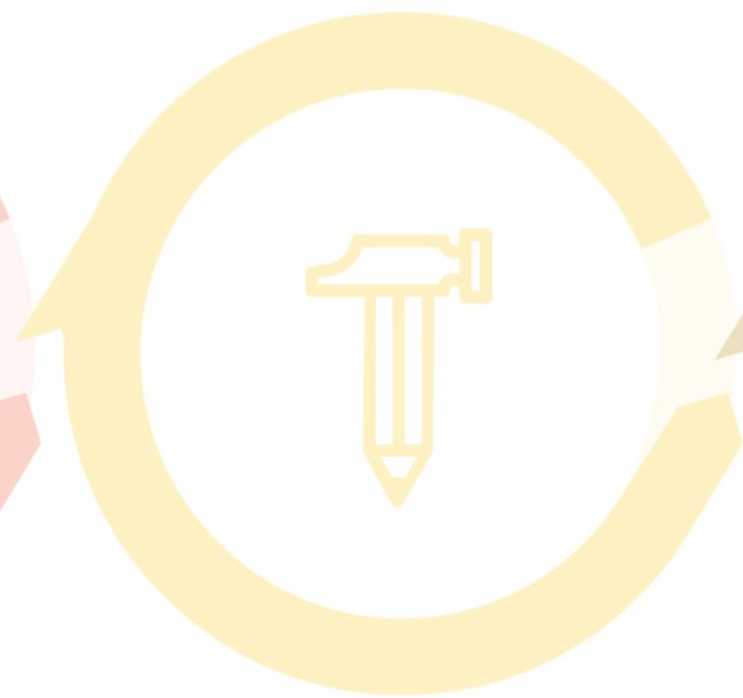
DEFINE



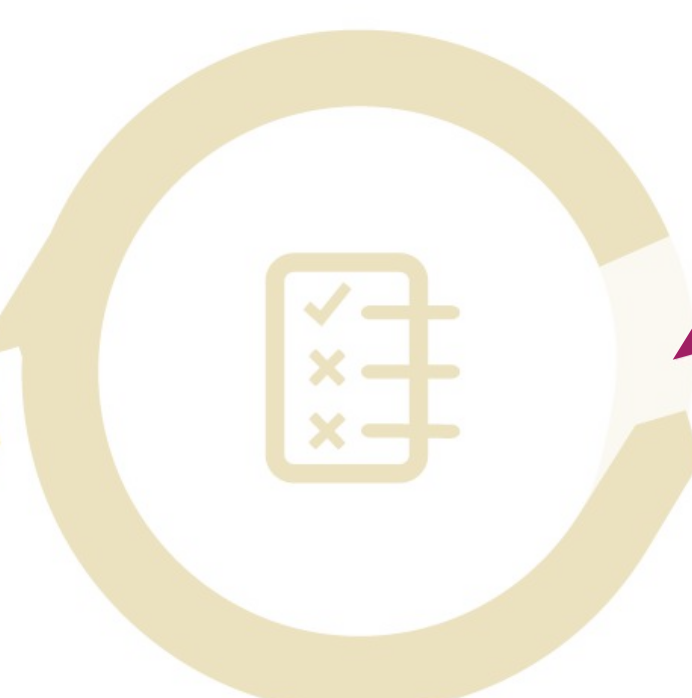
IDEATE



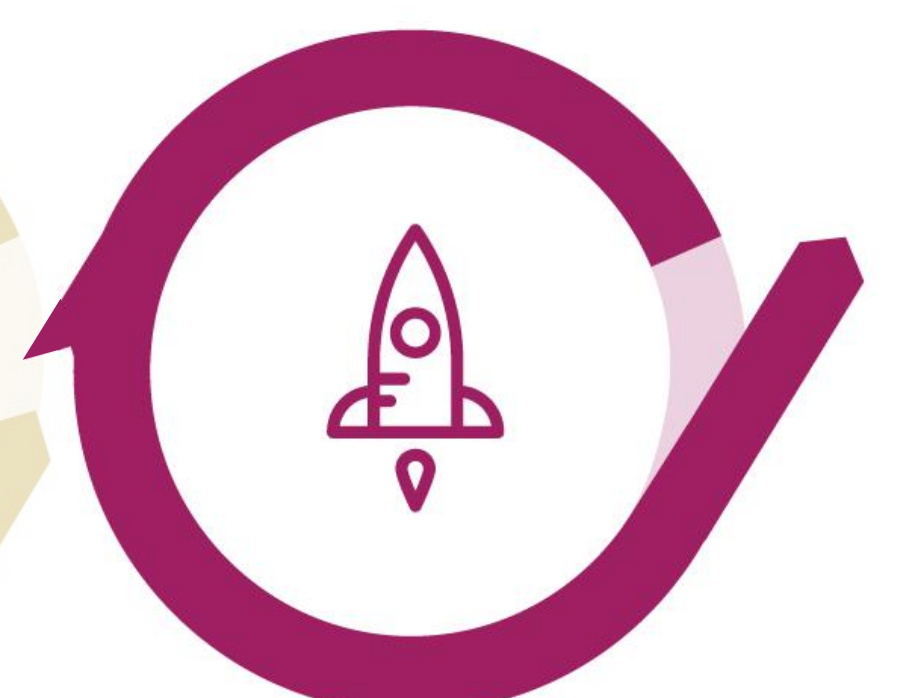
PROTOTYPE



TEST



IMPLEMENT



ИМПЛЕМЕНТАЦИЯ

Поскольку я не являюсь продуктовым дизайнером в Notion, разумеется, я не могу распорядиться, чтобы мои протестированные гипотезы взяли и внедрили, однако есть несколько мыслей по этому поводу...

Вероятность внедрения предложенных мной улучшений, в принципе, возможна в случае отправки мной полностью переведенной PDF-ки на английский язык, включая примеры в скринах, с полным текстовым объяснением всех процессов, на что ушло бы не малое время.

В результате, скорее всего, я получил бы ответ в стиле “Ваше обращение очень важно для нас, вы большой молодец, спасибо вам” и на его реальное рассмотрение ушло бы несколько недель, а у меня на подготовку case study всего было 2 недели. Наверное, при самом благоприятном стечении обстоятельств, они могли бы даже пригласить меня к себе на работу. Но это было бы интересно, если офис находился хотя бы в Европе, я не заикаюсь уже даже про Украину) Ну, а в худшем - я не получил бы и вовсе никакого ответа и время на еще одну PDF-ку было бы потрачено в пустую. Мне же по сути нужен был только скриншот ответа, чтобы вставить в свою презентацию и сказать об этом пару слов на защите, где время тоже не резиновое, что тоже бы особо ни на что не повлияло... **Поэтому заморачиваться не стал!**

ИТОГО МЫ ИМЕЕМ:

- 8 Количественных интервью
- 2 Качественных интервью
- 1 Персона (из 4-х на курсе)
- 1 Карта эмпатии
- 1 Customer journey map
- 10 Конкурентов (анализ)
- 1 Продукт для улучшений
- 3 Проблемы в этом продукте
- 3 Гипотезы решения
- 1 Кликабельный прототип
- 1 Модерируемое тестирование
- 1 План на А/Б-тестирование

РЕАЛЬНО ИСПОЛЬЗОВАЛ:

- Design thinking
- Микрокопирайтинг
- Фидбеки преподавателей

НЕ ИСПОЛЬЗОВАЛ:

- Стейкхолдер интервью
- Эвристики Нильсена



ВЫВОДЫ

Поскольку проект учебный, действовали от обратного - сначала определились с тем кто наши потенциальные пользователи, какие их мотивации и цели, в результате чего получили несколько персон и каждый уже примерно понял что за приложение или веб-сервис он хотел бы улучшить. После того, как этап ресерча (эмпатии) был завершен и выбор сделан нужно было искать что же можно улучшить. Было несколько безуспешных попыток поиска реальных проблем, ведь продукт действующий и, в общем, состоявшийся, поэтому найти в нем слабые места было не так-то просто. Этап проектирования в фигме много времени не занял, как и создание прототипа в мнвижн. Кнопку "Read more..." я протестировал всего на нескольких своих коллегах, примерно подходящих под описание моей персоны, находясь при этом рядом (т.е. провел модерлируемое тестирование). Данное юзабилити-тестирование кнопки помогло определить, что нашей ЦА вообще понятна логика ее работы и это не вызывает затруднений, при этом UI может разниться. Поскольку опыт пользователей был положительным, можно сделать заключение, что данное улучшение, как минимум, не будет вызывать новых сложностей, но и поможет устранить имеющуюся проблему для какой-то части пользователей, пишущих комментарии в своих тасках. Вообще, UX-процесс можно сравнить с рыбалкой, точнее с подготовкой к рыбалке на новом месте. Это изучение водоема - какая там водится рыба, на что ее лучше ловить и когда, чем прикармливать, если это не хищник. В этом также может помочь опрос других рыбаков или же простые наблюдения. И тогда, придя на рыбалку - вся рыба ваша!

ПРЕПОДАВАТЕЛИ НА КУРСЕ

- Ольга Денисова, Product Designer, Fluix (Readdle), Nielsen Norman Group certified UX designer
- Денис Кулик, Product Manager, Spark (Readdle)
- Макс Варналий, Marketer (Readdle)
- Александр Забияко, UX designer, Model N (Provectus)
- Мария Яроцкая, UX researcher and strategist at a blockchain project
- Юлия Маликова, Content Specialist (Snap)
- Слава Бескровный, Product Designer, PDF Expert (Readdle)
- Юра Угаров, Product Designer, Spark and Calendars (Readdle)
- Владимир Сафонов, куратор и идеолог курса, Product Designer at Documents and PDF Expert (Readdle)



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!



facebook.com/arc76
a.atroshyn@gmail.com

Ссылка на презентацию

<http://bit.ly/2H5K5Nk>

(краткий вариант всего вот этого)

