

098. Co robi projektant UX przez cały dzień?

Twój pierwszy dzień w pracy jako projektant UX będzie bardzo ekscytujący lub przerażający, w zależności od Twojej osobowości. Ale nie martw się; tego możesz się spodziewać. W typowy dzień spóźnię się, moja osobista sekretarka da mi waniliowe latté dokładnie tak, jak lubię, a poczekalnia jest pełna ludzi, którzy chcą, abym im udzielił wiedzy. Ale lubię ich przez jakiś czas ignorować, kiedy przychodzę, żeby rozpoznali moją wagę. Kładę nogi na biurku, popijam latté, a potem – jeśli mam na to ochotę – przez pięć minut spotykam się z każdym z moich sługusów, aby mieli szansę oddać cześć moim szkieletom, pocałować pierścionek i wycofać się z pokoju tyłem, podczas gdy oni kłaniają się i powtarzają w kółko „przepraszam”. Prawie tego, czego się spodziewałeś, prawda? Chciałbyś.

SPRAWDZENIE AUTENTYCZNOŚCI

Jako profesjonalny projektant UX spędzisz większość czasu na gromadzeniu informacji lub wyjaśnianiu rzeczy osobom, które mogą się z Tobą zgadzać lub nie.

UX to bardzo cenna część każdego zespołu. Będziesz ponosił dużą odpowiedzialność i prawdopodobnie otrzymasz wynagrodzenie, które odzwierciedla twoją wartość. UX to także rola, która nie będzie rozumiana przez większość Twoich współpracowników, dlatego możesz być zaskoczony, jak często chcą Twojego wkładu i/lub go nie słuchają.

Różne prace UX są różne

W zależności od rodzaju posiadanych klientów, rodzaju projektów, które wykonujesz, typu firmy, w której pracujesz i czy jest to firma biedna, czy bogata, Twój kalendarz ulegnie zmianie. Ale skoro już o to pytasz, na podstawie mojej niezbyt naukowej analizy lat pracy ze start-upami, agencjami i wewnętrznymi zespołami mógłbyś poświęcić na to swój czas.

Spotkania wewnętrzne (w większości niepotrzebne) 30%

Dokumentowanie projektów 10%

Szkicowanie/modele szkieletowe 10%

Facebook/czat wewnętrzny (Skype, Slack itp.) 7%

Omówienie wymagań i informacje zwrotne 6%

„Przerwy na kawę” 6%

Oglądanie śmiesznych filmów przesłanych przez kolegów 5%

Analiza danych/badania 5%

Omawianie projektów z programistami 3%

Przedstawianie spostrzeżeń szefom/klientom 3%

Analizy przeglądowe 3%

Mówienie „tak” na rzeczy, gdy odpowiedź powinna brzmieć „nie” 2%

Patrząc przez okno, myśląc 2%

Czytanie blogów UX 2%

Czuję się jak Czarnoksiężnik z Krainy Oz 1%

Wykonywanie bezpośrednich badań użytkowników 1%

Bycie mikrozarządzanym przez osobę niebędącą projektantem 1%

Artystyczne wyrażanie siebie 0,99%

Gwałtowne wyrażanie siebie 0,9%

Sprawienie, by ludzie zgodzili się, że prawdziwe fakty są prawdziwe 0,5%

Chwalenie się współpracownikom o swojej pensji 0,5%

Wyjaśnienie, dlaczego „szansa na wygranie iPada” jest głupia 0,1%

Zdobywanie nagród 0,01%

099. Która praca UX jest dla Ciebie odpowiednia?

Wszyscy projektanci związani z UX pracują nad tym samym rodzajem rzeczy, ale różne prace koncentrują się na różnych obszarach. Który z nich jest dla Ciebie najlepszy?

Jeśli kiedykolwiek chcesz wywołać gorącą kłótnię, wejdź do pokoju pełnego projektantów UX i zapytaj: „Jaka jest definicja UX?” Obiecuję, że rozpęta się piekło. UX to słowo takie jak „osobowość”. Wszyscy rozumieją, co to jest, dopóki ktoś nie spróbuje zdefiniować tego w konkretny sposób, a wtedy wychodzą widły. Mając to na uwadze, rozumiem również, że początkujący muszą wiedzieć, jakiej pracy szukać, które prace istnieją i które zawody sprawią, że będziesz szczęśliwy. Następnym to bardzo krótki przegląd ról UX, który mam nadzieję, że nikt nie będzie chciał mi grozić śmiercią.

UI a UX

Przed wszystkim UI i UX to bardzo różne prace. Jeśli kiedykolwiek zobaczysz pracę, w której tytuł to „UI/UX”, oznacza to, że firma nie wie, czym jest UX, lub próbuje objąć dwie role jedną pensją. Strzeż się.

Interfejs użytkownika (UI) jest tym, co widzisz. UX to powód, dla którego to widzisz. Jeśli jesteś bardziej podekscytowany tworzeniem pięknych aplikacji, pracą nad brandingiem i kampaniami reklamowymi lub projektowaniem logo, ikon i schematów kolorów, interfejs użytkownika jest dla Ciebie.

Generalista kontra specjalista

Możesz usłyszeć UXerów i rekruterów mówiących o „ogólnym” UX (wszystko po trochu) lub „specjalistycznym” UX (skup się na jednej z ról opisanych w tej lekcji). Moim zdaniem wszyscy początkujący powinni być generalistami. Spróbuj wszystkiego. Dowiedz się wszystkiego. Weź na siebie jakąkolwiek odpowiedzialność, którą ktoś chce ci dać. Za pięć lat, kiedy będziesz całkiem dobry w większości aspektów UX, możesz zdecydować, czy chcesz być świetny w jednym konkretnym obszarze.

Architektura informacji

Architekci informacji pracują głównie ze strukturą treści i stron. W mniejszych projektach, takich jak aplikacje i podstawowe strony internetowe, architektura informacji (IA) nie jest ogromną pracą, więc nie jest oddzielną rolą. Ale w naprawdę dużych projektach, takich jak globalny intranet korporacyjny, czy coś takiego jak Wikipedia, sieci społecznościowe lub duże archiwa rządowe, IA może być wielkim problemem. Jeśli tak Ci się podoba, to rola Architekta Informacji jest dla Ciebie.

Projektowanie interakcji

Interaction Design (IxD) to sam interfejs, ale bez zbytniego myślenia o stylu. Możesz więc nie pracować tak dużo z IA, ale zagłębisz się w szczegóły animacji, przepływów i układów rzeczywistych stron. IxD ma tendencję do łączenia się bardziej z kodowaniem frontendowym lub projektowaniem interfejsu użytkownika, ponieważ trudno jest myśleć o jednym bez myślenia o drugim. Więc jeśli to brzmi jak ty, to może IxD jest twoją rolą z wyboru.

UX

UX to ogólny termin lub „parasol”, w którym wszystkie te role są „wewnątrz”. Jeśli nie chcesz się koncentrować i wolisz być bardziej projektantem dużych obrazów, po prostu trzymaj się UX jako roli. Zajmuję się tym od jakiegoś czasu i nadal wolę UX jako nazwę stanowiska. UX będzie bardziej współdziałać z innymi działami niż specjalistyczne role UX, takie jak IA czy IxD, i może obejmować więcej zagadnień biznesowych. Jeśli więc myślisz bardziej o produkcie niż o samym interfejsie, UX jest prawdopodobnie bardziej Twoim stylem.

Strategia UX

Trudno w jednym akapicie wyjaśnić, czym jest strategia UX, ale pomyśl o tym jako o połączeniu marketingu i UX. Ten rodzaj stanowiska jest częściej spotykany w większych, doświadczonych technologicznie firmach lub agencjach cyfrowych. Te produkty i funkcje muszą pasować do planu marketingowego, a nie rozwiązywać rzeczywiste problemy jako produkt. np. jeśli tworzysz aplikację dla firmy, której produktem jest alkohol, jest to bardziej strategiczne niż użyteczne, ponieważ nic cyfrowego nie poprawi jakości ich alkoholu. Wciąż fajnie, wciąż UX, ale jest inaczej. Jeśli chcesz być „Growth Hackerem” lub jeśli chcesz wbudować UX w kampanie marketingowe lub jeśli chcesz być mniej techniczną (ale bardziej zorientowaną na reklamę) wersją projektanta UX, to może być Twoja oferta.

Badania UX

Przeciwną stroną medalu UX (w porównaniu do Strategii UX) może być UX Research. Ci ludzie przeprowadzają o wiele więcej bezpośrednich wywiadów z użytkownikami i spędzają znacznie więcej czasu z danymi niż generalista, taki jak ja. Jeśli kochasz analizę i chcesz poświęcić dużo więcej czasu na rozwiązywanie rzeczywistych problemów użytkowników – i prawdopodobnie chcesz być bardziej naukowy – jest to dobra rola dla Ciebie.

Agencja, firma czy startup?

Rodzaj firmy, w której pracujesz, również będzie miał wpływ na twoją rolę. Oficjalnie polecam spróbować pracy we wszystkich tego typu firmach, jeśli tylko możesz. Naucz się różnych rzeczy.

Agencja

Jako konsultant, podobnie jak agencje reklamowe lub agencje UX, zobaczysz o wiele więcej projektów i wiele różnych rodzajów projektów, a szybkość ma znaczenie. Oznacza to, że uczysz się szybciej, może to być bardziej ekscytujące, a Twoje doświadczenie będzie bardziej zróżnicowane. Jednak w agencji spędzisz tylko trzy do sześciu miesięcy na typowym projekcie, a najczęściej nie będzie „wersji 2” czegokolwiek, więc nie będziesz miał szansy żyć z produktem ani długo myśleć semestr.

Wewnętrzna

Kiedy jesteś częścią zespołu wewnątrz firmy, będziesz cały czas pracował głównie nad pojedynczym produktem lub zestawem produktów. Nauczysz się głębszego zrozumienia tego typu użytkownika i tego typu produktu i prawdopodobnie będziesz pracować nad kilkoma jego wersjami. Zespoły

wewnętrzne często „wypróbują” więcej rzeczy, a testy A/B to miejsce, w którym dowiesz się wiele o poszczególnych funkcjach i taktykach. Jednak zespoły wewnętrzne mają tendencję do pracy nad tymi samymi rzeczami przez długi czas, więc Twoje doświadczenie nie będzie tak różnorodne, a Ty nie będziesz tak „głęboki” w innych obszarach.

Uruchomienie

W startupie dostaniesz ekscytującą okazję i prawdopodobnie będziesz mieć wpływ na każdą część firmy. Ponieważ nie będzie wielu projektantów, będziesz ponosił znacznie większą odpowiedzialność. Czasami najlepsza nauka ma miejsce, gdy odgryzasz trochę więcej, niż możesz przeżyć. Jednak w startupie możesz nie mieć szefa z doświadczeniem UX, więc jesteś sam. Oznacza to, że zyskujesz więcej chwały, gdy wszystko pójdzie dobrze, ale możesz również zrujnować produkt, jeśli nie będziesz ostrożny. I prawdopodobnie nie będziesz miał pieniędzy do wydania, więc wszystko droższe niż „darmowe” też będzie drogie. To trudniejsze, ale jeśli jesteś kreatywny, może to również wygenerować twoje najlepsze pomysły.

100. Co się dzieje w portfolio UX?

UX jest wciąż stosunkowo nowy i trudny do zrozumienia dla osób nie będących projektantami. Kiedy ubiegasz się o pracę, musisz informować i inspirować. Pamiętaj o swoich odbiorcach: nie rozumieją UX. Przeciętny „szef”, który przeprowadza z Tobą rozmowę kwalifikacyjną na stanowisko UX, tak naprawdę nie wie zbyt wiele o UX. A przynajmniej tak powinieneś założyć. Rozpocznij swoje portfolio od powiedzenia, co robisz lub jakie obowiązki Cię interesują. Nie jest złym pomysłem również powiedzenie, co myślisz, że zamierzasz dodać. Jeśli Twój przyszły szef jest czarodziejem UX, docenią Twoją jasność i fakt, że poświęciłeś czas na wyjaśnienie tego w prosty sposób. Jeśli są zwykłymi ludźmi, pomoże im to zrozumieć, o co Cię pytać i dlaczego Twoje portfolio może nie zawierać wielu „ładnych rzeczy”.

Opowiadaj krótkie, wizualne historie

Portfolio UX nie ma luksusu pokazywania mnóstwa piękna

zrzuty ekranu. Jeśli potrafisz też tworzyć seksowne interfejsy, to świetnie. Jeśli nie, to musisz opowiadać historie o tym, co zrobiłeś. Spraw, aby było to proste i krótkie. Jeśli szef chce szczegółów, może zapytać Cię o nie podczas rozmowy kwalifikacyjnej. Na razie wyjaśnij, co zrobiłeś, dlaczego to zrobiłeś, jak to zbadałeś i jakie były ograniczenia, z którymi musiałeś pracować. I chociaż w UX nie chodzi o styl, powinieneś mieć wizualne rzeczy do pokazania: szkice, makiety, zrzuty ekranu analityczne, mapy witryn, projekty przed i po itp. Pokaż swój proces! Naucz ich tego, co robisz!

Skoncentruj się na problemach, spostrzeżeniach i wynikach

Jeśli skupisz się na zdjęciach, szef będzie miał wrażenie, że ty. Jeśli skupisz się na zdjęciach, szef będzie miał wrażenie, że robisz głównie zdjęcia. Więc nie rób tego. Każdy projekt, który wykonujesz, można podsumować jako problem odkryty podczas badań, rozwiązanie poparte dowodami, danymi i pomysłowymi spostrzeżeniami na temat użytkowników oraz wynikami tego rozwiązania - miejmy nadzieję

dobre wyniki. Jeśli udowodnisz, że dzięki zrozumieniu użytkowników możesz sprawić, by wszystko działało lepiej, od razu będziesz wyglądać wartościowo dla każdej organizacji, niezależnie od tego, ile masz doświadczenia.

Brak doświadczenia? Zrób trochę!

W przeciwieństwie do większości miejsc pracy, stworzenie podstawowego portfolio UX nie jest trudne bez prawdziwych miejsc pracy lub klientów.

Wykonaj studia przypadków: weź sławny produkt lub witrynę - może nawet tę, dla której chcesz pracować - i poproś kilka prawdziwych ludzi, aby używali ich podczas obserwacji. Zaprojektuj koncepcję, która rozwiąże niektóre z odkrytych problemów, lub zaprojektuj testy A/B do zbadania. Wyjaśnij wszystkie swoje rozumowanie, pokaż swoją pracę i stwórz szkielet ostatecznego rozwiązania. Rozwiąż prawdziwy problem: zaprojektuj aplikację mobilną, aby rozwiązać problem, który widzisz na świecie. Nie musi to być pełnowymiarowa prezentacja startowa... po prostu to zademonstruj. Możesz samodzielnie tworzyć rozwiązania. To bardzo atrakcyjne dla potencjalnego szefa.

Test A/B własnej witryny: Masz bloga lub osobistą witrynę w sieci? Powinieneś. Google Analytics umożliwia wykonywanie testów A/B za darmo przy użyciu produktu o nazwie Eksperymenty z treścią, więc wykonaj kilka testów i zobacz, co się stanie. Następnie umieść wyniki w swoim portfolio.

Bądź sobą

Nie bój się dodać trochę osobowości! Kiedy pracodawcy siedzą i czytają 100 aplikacji na stanowisko projektanta, nie ma nic bardziej interesującego niż ktoś, kto wydaje się inteligentny i wyjątkowy.

Masz bloga? Link do tego!

Czy fotografia? Pokaż trochę!

Czy Twoje pochodzenie daje Ci wyjątkową perspektywę? Wspomnij o tym! Nikt nie oczekuje od początkującego dużego doświadczenia. Pokaż im, że jesteś mądry, potrafisz rozwiązywać problemy i jesteś chętny do wykonania pracy; reszta to tylko szczegóły. To prowadzi nas do końca książki. 100 lekcji! Bardzo dobrze! UX to 90% tego, jak myślisz, a 10% tego, co projektujesz. Jeśli przeczytałeś każdą lekcję, zrozumiałeś je i czujesz, że możesz zastosować je do prawdziwych produktów, już dobrze sobie radzisz