

Reference:

1. *Tekhnologiya dopolnennoy real'nosti AR*. Retrieved from <https://is.gd/3LYAmL>.
2. *Obzor tekhnologiy trekinga: AR markery*. Retrieved from <https://habr.com/ru/post/563666/>.
3. *Priemy sozdaniya dopolnennoy real'nosti v konstruktore EV TOOLBOX*. Retrieved from <https://is.gd/cNYdLL>.
4. *Bezmarkernaya tekhnologiya dopolnennoy real'nosti*. Retrieved from <http://www.advertology.ru/article92943.htm>.

УДК 004.51

© **Поліна Сидоренко**, студентка 4-го курсу, ХНУРЕ,
м. Харків, Україна, 2022 р.

Науковий керівник: А. В. Бізюк, канд. техн. наук, доц., ХНУРЕ

ІНСТРУМЕНТИ ТА МЕТОДИ UX-ДОСЛІДЖЕНЬ

Дослідження UX є хорошим джерелом правди про ко-ристувача та компасом для всієї команди продукту. Це допомагає отримувати знання та приймати розумні дизайнерські рішення. Перш ніж переходити до UX-дослідження, важливо зрозуміти, як працює весь процес проєктування і, які методи для нього більше підходять.

Ключові слова: UX; дослідження; проєктування; інтерв'ю; дизайн-система.



UX research is a good source of truth about the user and a compass for the entire product team. It helps to capture insights and make reasonable design decisions. Before moving on to UX research, it's important to understand how the whole design process works and which methods are more suitable for it.

Keywords: UX; research; designing; interview; design-system.

UX-дослідження — це безперервний процес, спрямований на пошук інсайтів, які допомагають приймати рішення на різних етапах розробки. Дослідження потріб-

не для того, щоб знизити ризики і не витратити ресурси на функцію, якою не користуватимуться. Зазвичай, UX-дослідники виділяють наступні етапи: Discovery — занурення у тему, user research, аналіз; Ideation — дизайн та прототипування; Testing — коридорне та UX-тестування, опитування, аналітика; Shipment & Implementation — впровадження дизайн-системи.

За предметом дослідження поділяються на якісні (результати допомагають зрозуміти користувача, його мотивацію та проблеми і відповідають на запитання «Як саме?» і «Чому?») та кількісні (про статистику, результати об'єктивні, деперсоналізовані, відповідають на запитання «Як багато?» та «Як часто?»). Тематично всі дослідження поділяються на: генеративні — пошук можливостей для створення рішень чи інновацій; оцінні — наскільки добре вирішується проблема. Тип дослідження залежить від етапу дизайн-процесу: Discovery — генеративні та формативні (інтерв'ю користувача, тестування конкурентів); Ideation — формативні та сумативні (тестування прототипів); Testing — формативні та сумативні (якісне юзабіліті-тестування, бенчмарк-тестування); Shipment & Implementation — в основному сумативні (аналітика, рев'ю барів юзабіліті та фідбеку користувачів, search log аналіз).



Література:

1. Круг С. Не заставляйте меня думать. М: Эскмо, 2014. 229 с.
2. UX-исследования: процесс, методы, инструменты. URL: <http://skvot.io/ru/blog/ux-issledovaniya-process-metody-instrumenty>.

References:

1. Krug, S. (2014). *Ne zastavlyayte menya dumat'*. M.: Eskmo, 229 p.
2. *UX-issledovaniya: protsess, metody, instrumenty*. Retrieved from <http://skvot.io/ru/blog/ux-issledovaniya-process-metody-instrumenty>.