

# UX (Naudotojų patirčių) dizainas

# Uždaviniai

**Tikslas:**

UX ir UI apžvalga

**Turinys:**

Naudotojų Patirčių (UX) dizaino proceso struktūra

Mitai apie Naudotojų Patirtis

# Klausimai auditorijai

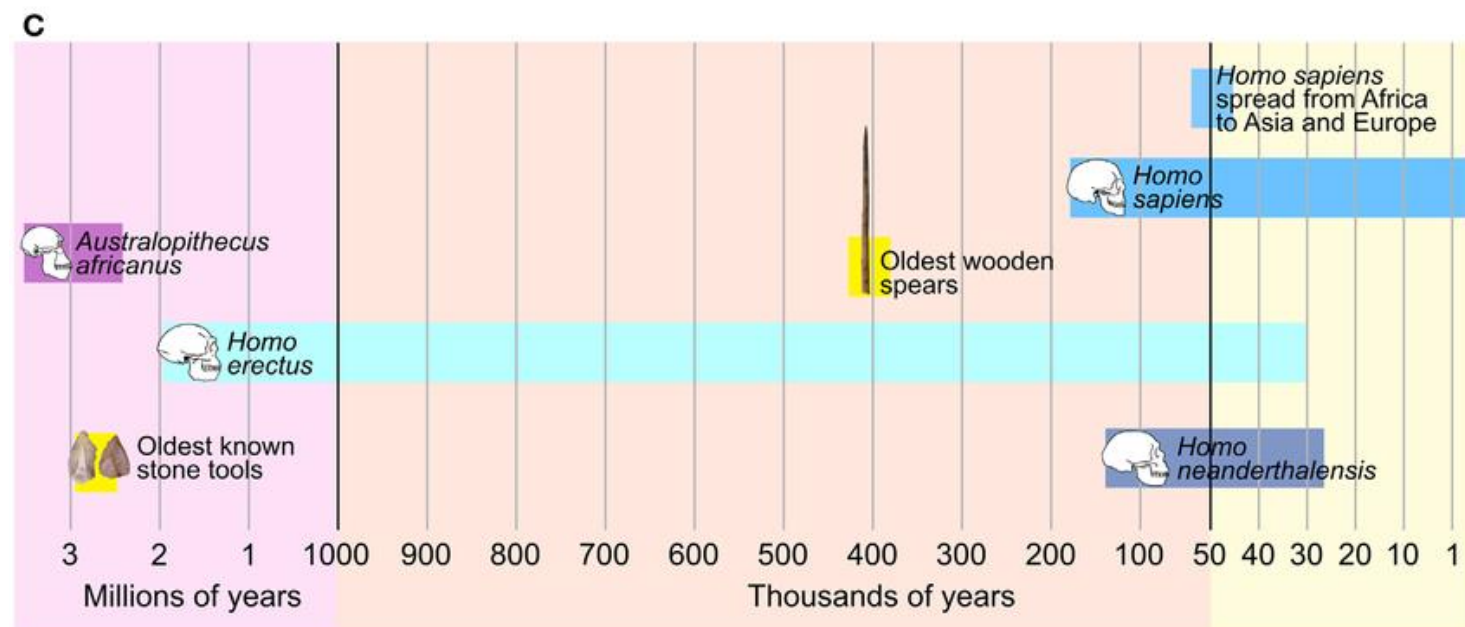
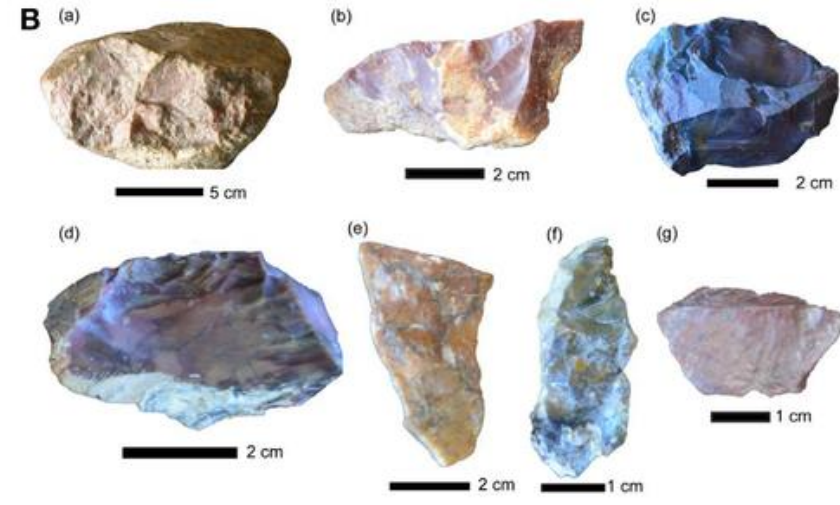
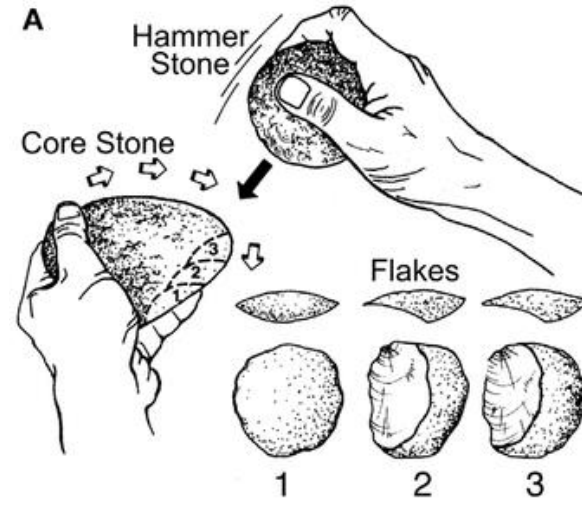
1. Naudotojų patirtys (UX). Kas tai?
2. Ar yra (jei yra, kokie) skirtumai tarp UX (naudotojų patirčių ) dizaino ir UI (naudotojo sąsajos) dizaino?
3. Kodėl reikalingas UX dizainas ir kokią vertę šis procesas sukuria?



# Įrankių evoliucija



# Įrankių evoliucija



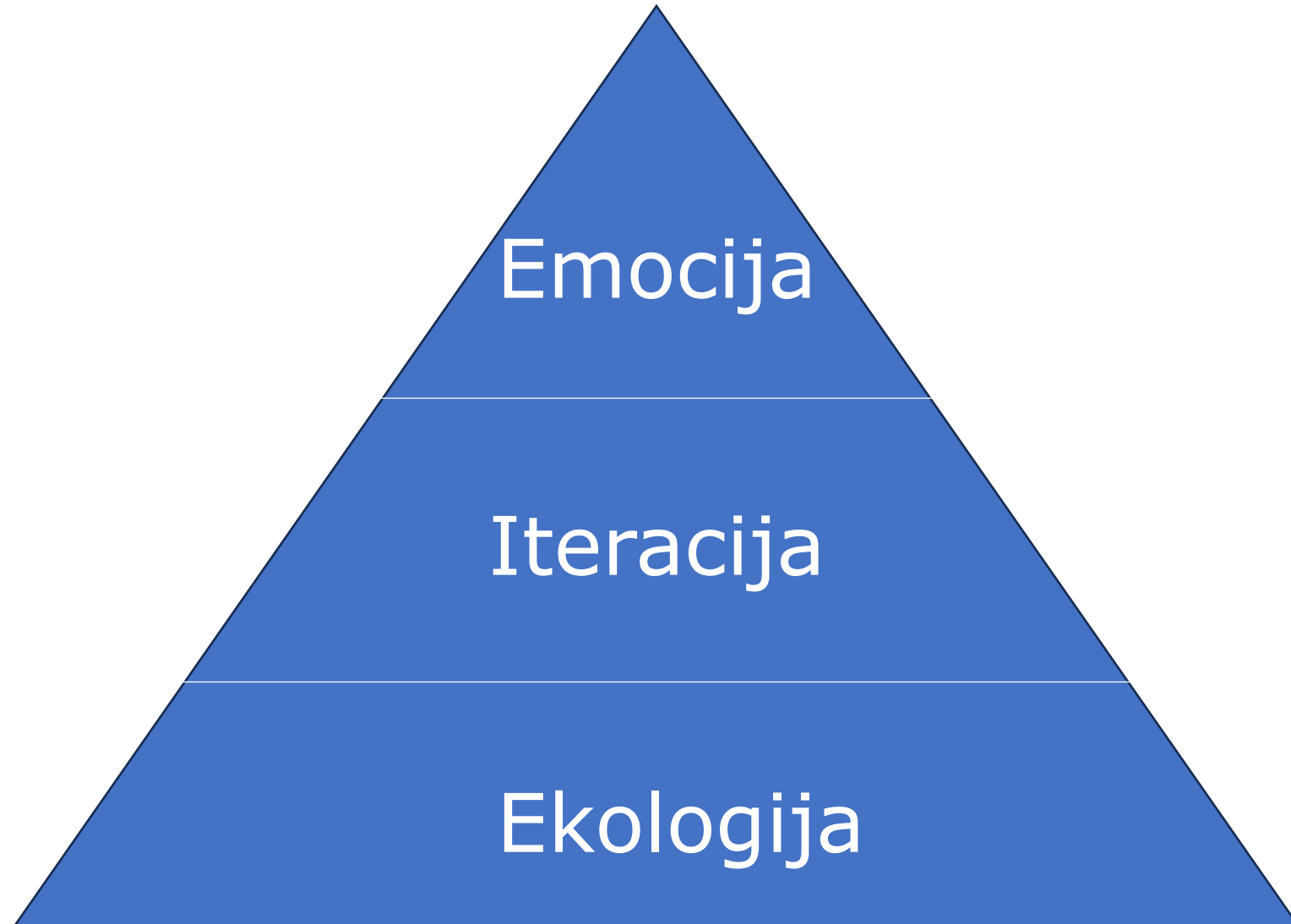
# Įrankių evoliucija



# Kas viduje?

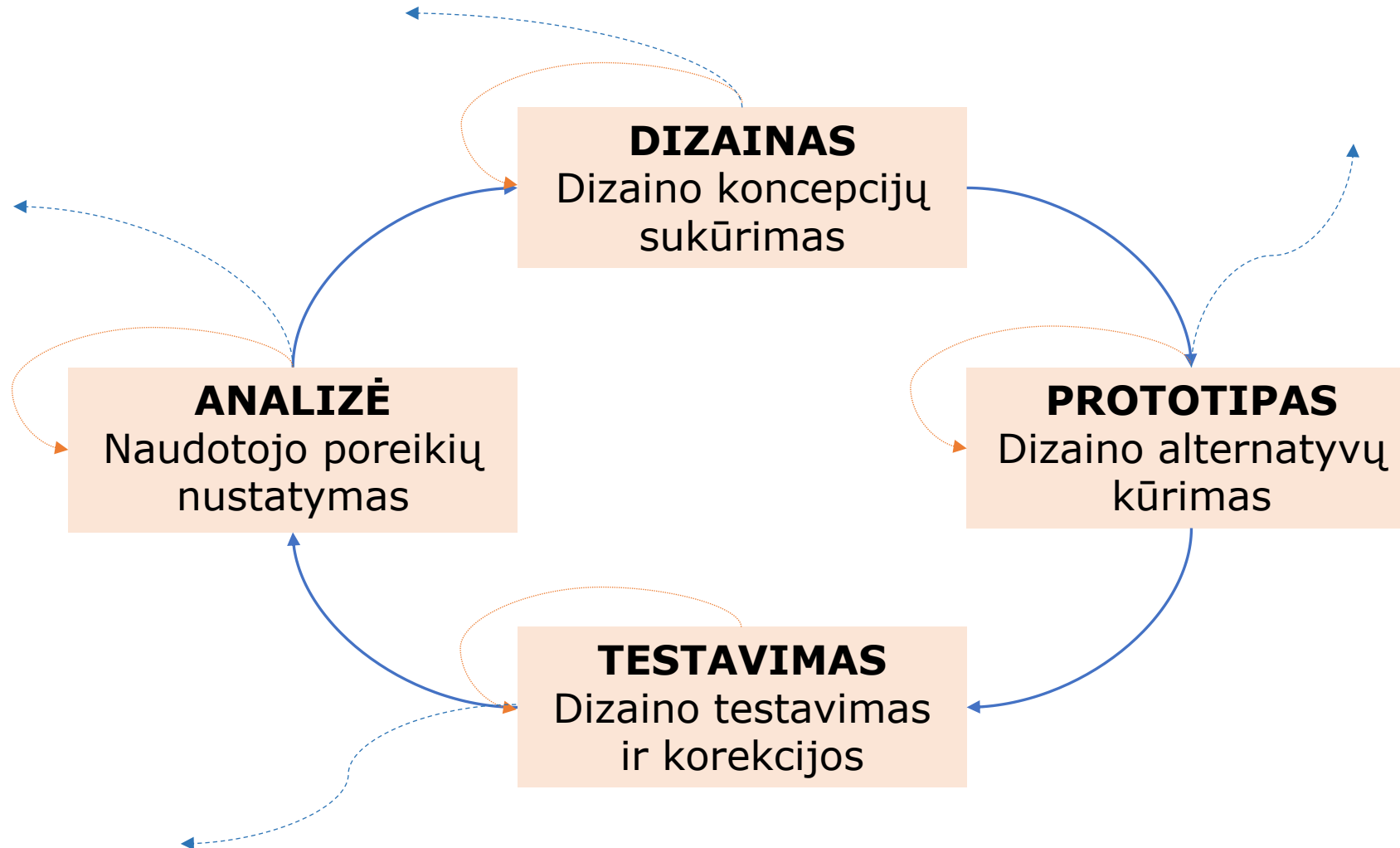


# Naudotojų patirčių (UX) dizaino sandara





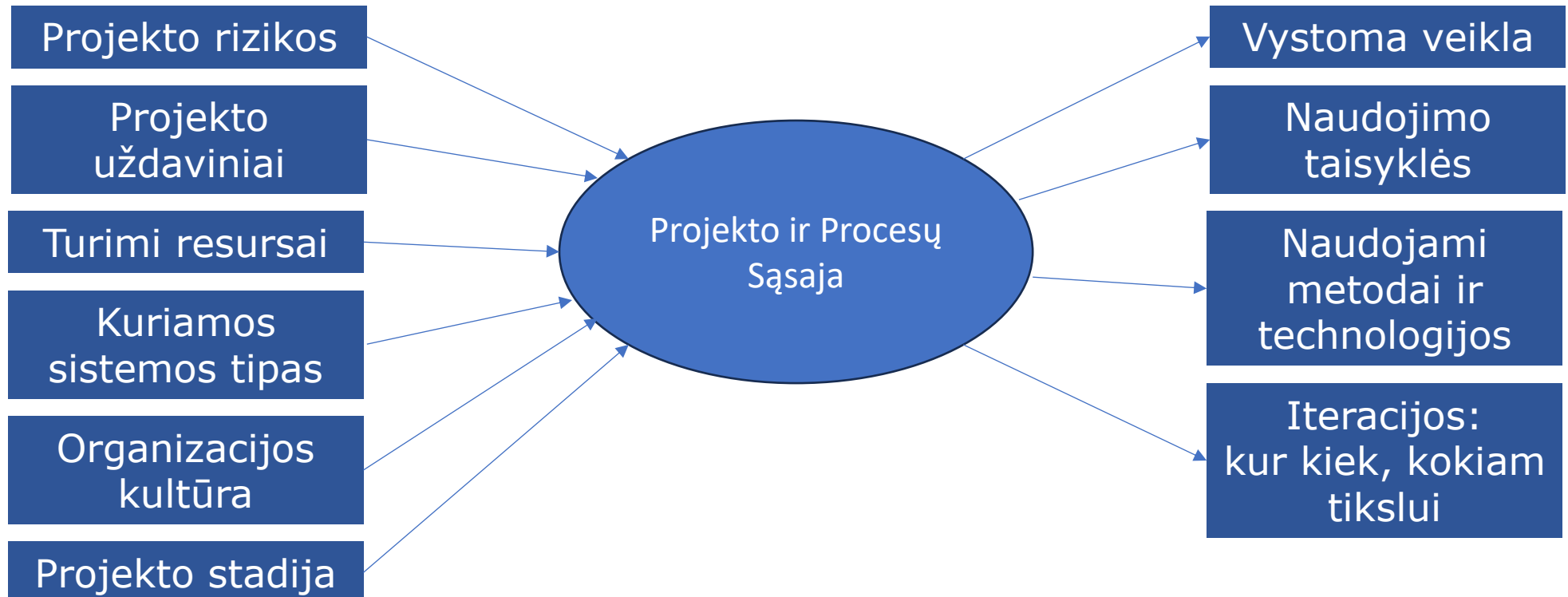
# Naudotojų patirčių (UX) dizaino procesas



# Naudotojų patirčių (UX) dizaino procesas

Projekto parametrai

Proceso parametrai

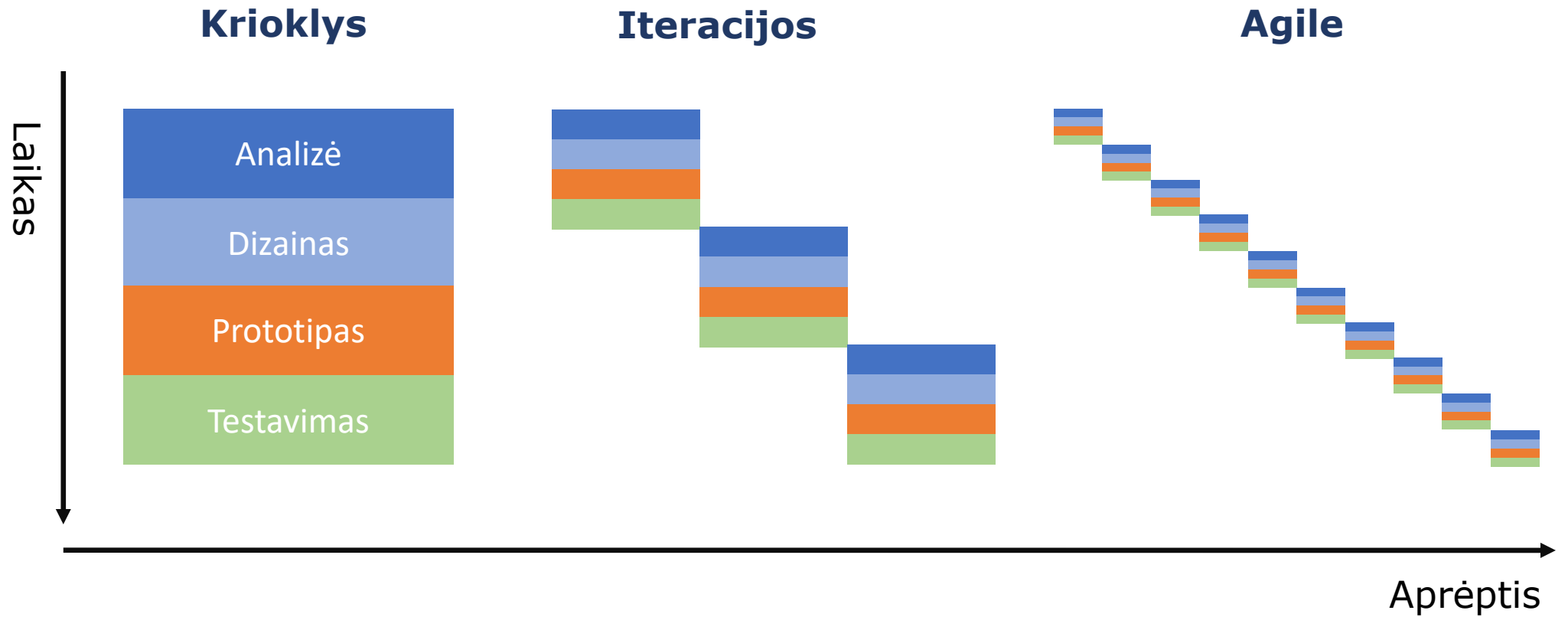


# UX Dizaino proceso valdymo evoliucija

UX dizaino proceso valdymas paremtas praktiškai taikytasi procesų valdymo metodais:

- [the Waterfall](#) (Royce, 1970) software engineering lifecycle
- [the Spiral Model](#) (Boehm, 1988) of software engineering
- [Mayhew's usability engineering lifecycle](#) (Mayhew, 1999)
- [the Star lifecycle of usability engineering](#) (Hartson & Hix, 1989)
- [the Wheel](#) (Helms et al., 2006) lifecycle concept
- [the LUCID framework of interaction design](#) (Kreitzberg, 2008)
- [Agile](#) (2001)

# UX Dizainas ir Agile



## UX Mitai



## Mitas #1

UX ≠ UI

User Experience

User Interface

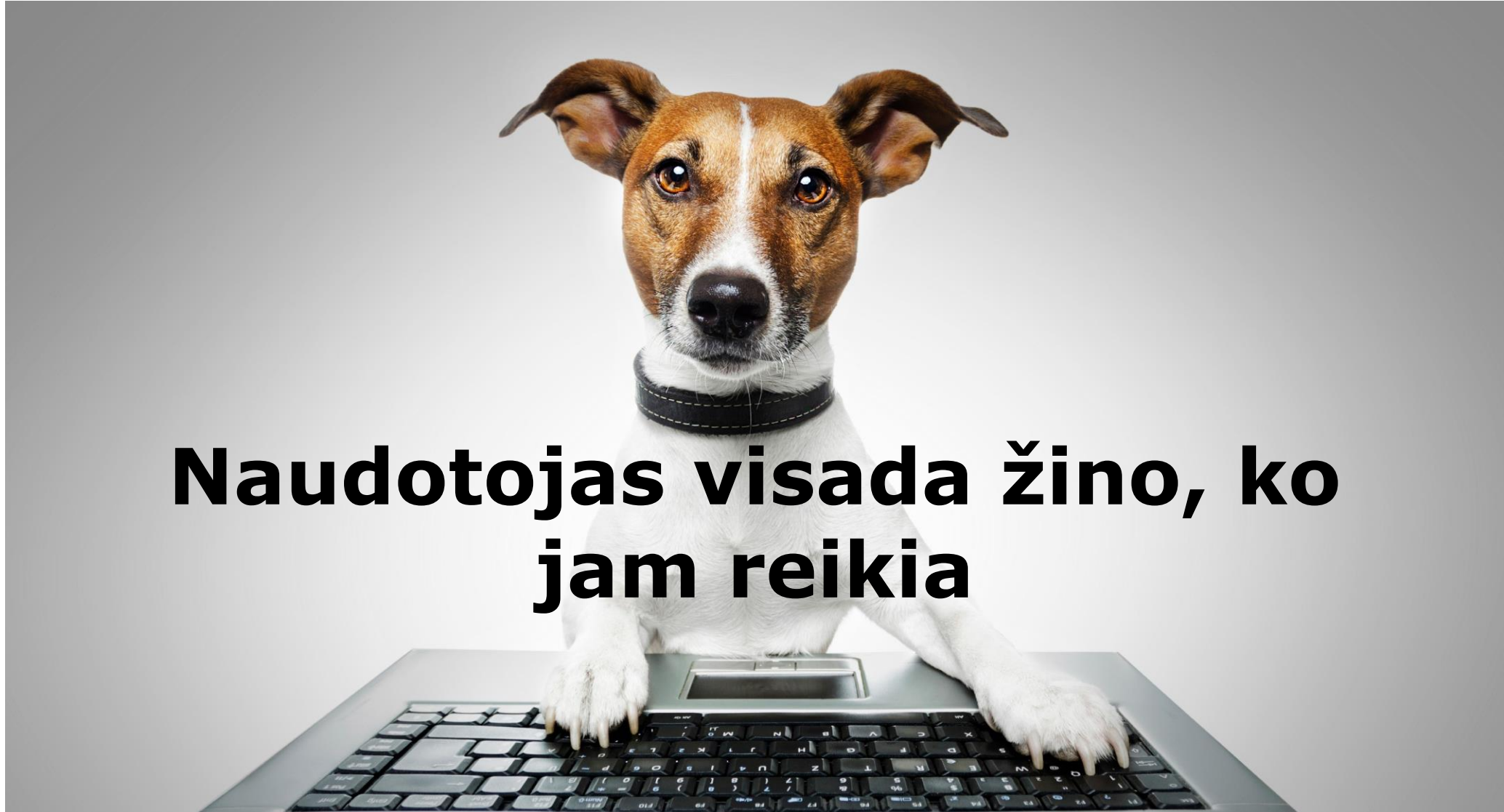


## Mitas #2



**Jūs = Jūsų vartotojas**

## Mitas #3



**Naudotojas visada žino, ko  
jam reikia**



## Mitas #4



**UX baigiasi, kai vartotojas išjungia kompiuterį**

## Mitas #5



## Myth #6



## Myth #7



**Niekas nieko nežino**

