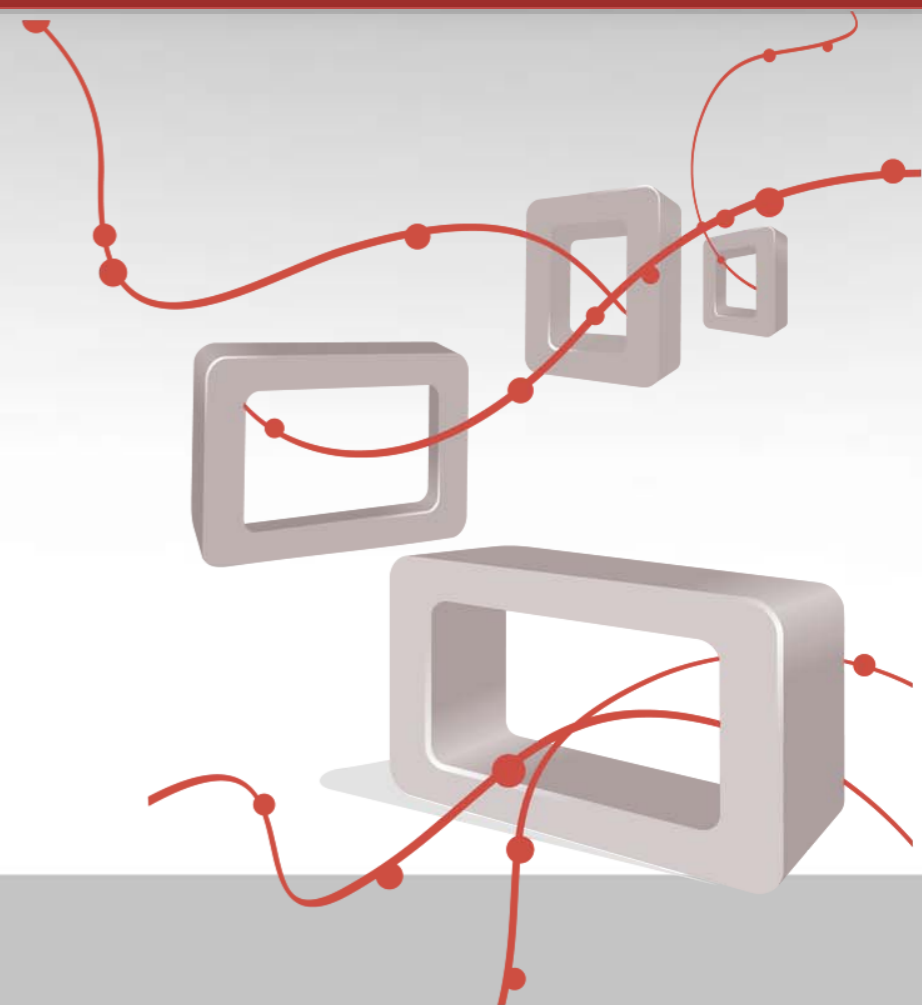


User eXperience ^{Ru} 2011

В погоне за развлечениями

Артём Янцевич

7 октября 2011



Сегодня говорим о...

- Мир и наше место в нём
- UX в игровой индустрии:
В чём различия?
- Треугольник опасностей

Артём Янцевич

UX Designer at Wargaming.net

Помогаю бизнесу в создании
удобных, эффективных
продуктов.

Глава 1

Мир и наше место в нём

Он-лайн игры в мировом масштабе

- Человечество тратит 3 млрд часов в неделю на он-лайн игры
- До 21 года каждый из нас играет около 10 000 часов он-лайн игры

World of Tanks в мировом масштабе

- около 11 млн игроков
- от 15 тыс новых регистраций ежедневно
- 220 тыс игроков он-лайн на одном сервере

Как это было

- делали быстро, но сработало
- обросли новым функционалом
- получили оценки и аналитику с сотнями проблем

Мы приносим
извинения за все
неудобства, которые
МОГЛИ ДОСТАВИТЬ.

Настоящее

- появились ресурсы сделать “по науке”
- растим UX-отдел

Глава 2

UX в игровой индустрии.

В чём различия?

Наши цели

- погоня за эмоциями
- полное погружение
- предоставление пространства для осмысленного выбора
- соперничество

Игры реального мира

- скидочные акции
- кредитные карточки
- оценка успеваемости
- премия
- Т.д.

На ряду с реальным миром,
Интернет заимствует игровые
механики для мотивации
клиентов

Сумма

ОПЫТ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

между

ЧЕЛОВЕКОМ

УСТРОЙСТВОМ

СРЕДОЙ

Курица или яйцо?

- мы стремимся к схожим результатам
- разницы не существует

Глава 3

Треугольник опасностей

Треугольник опасностей

- игрок
- продукт
- социум / сообщество

Наш игрок – это...

Структура проектов WoT

Основные отношения вершин

Опасность основных отношений

К чему стоит стремиться

User eXperience ^{Ru} 2011

Спасибо за внимание!

