

PRO 502 – KRITIK DESAIN

#pengelolaan diskusi

Materi 10



Mengapa Kritik?

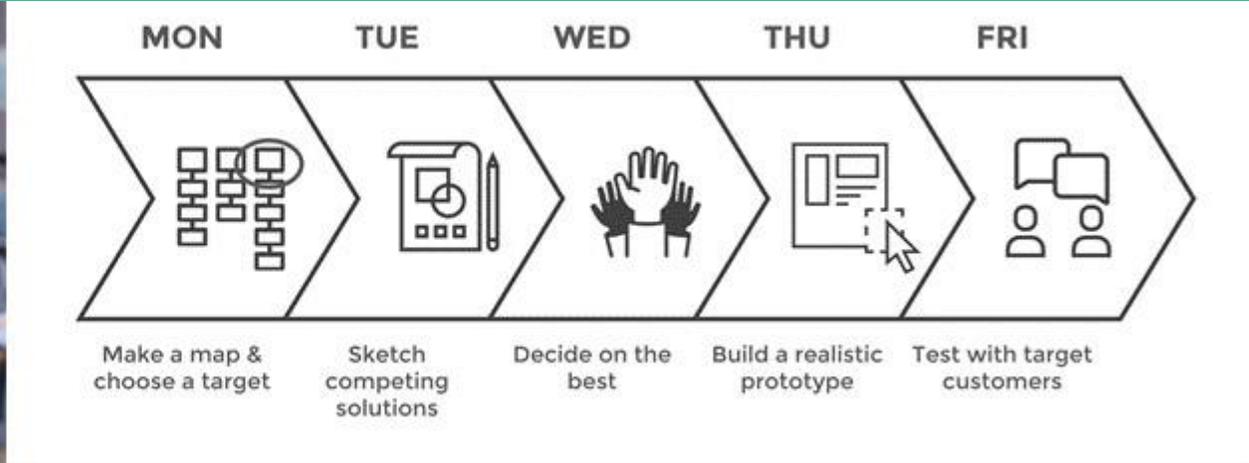
Hampir tidak mungkin untuk meningkatkan desain tanpa umpan balik dari orang lain. Masukan mereka membantu Anda menghindari kesalahan dan dengan demikian menciptakan karya berkualitas lebih tinggi.

Pepatah lama benar: dua otak (atau lebih dalam hal ini) selalu lebih baik dari satu. Budaya kritik yang positif mendukung pembangunan tim dalam berbagai cara.



Budaya kritik yang positif mendukung pembangunan tim dalam berbagai cara.

Pertama, sejak awal, setiap orang dapat terus mengikuti perkembangan dan mengikuti pekerjaan. Berbagi desain lebih awal memungkinkan pembelian lebih awal dari anggota tim yang mungkin merasa tidak percaya diri dengan pekerjaan dan membangun konsensus tim.



Kedua, kritik desain memungkinkan kerja sama dan kolaborasi. Pekerjaan Anda dapat mempengaruhi pekerjaan orang lain. Misalnya, pengembang dapat membuat kode yang lebih dapat dikembangkan di seluruh rilis saat ini jika mereka memahami desain apa yang akan datang di masa mendatang. Dengan cara yang sama, mereka dapat mempertanyakan kelayakan teknis ketika desain masih dalam proses dan dapat diubah tanpa membuang waktu dan uang. Beberapa desainer yang mengerjakan bagian berbeda dari sebuah proyek besar dapat menemukan kemungkinan ketidakkonsistenan di seluruh pengalaman pengguna secara keseluruhan saat mereka semua berpartisipasi dalam kritik awal terhadap draf desain masing-masing.

DESIGNING A CULTURE OF CRITIQUE

with Adam Connor
& Aaron Irizarry
Co-Authors of “Discussing Design”



Fasilitasi perbedaan paham adalah aspek inti dari kritik. Secara tradisional, fasilitasi adalah mekanisme yang digunakan untuk mengelola proses yang kacau. Seperti yang dijelaskan oleh Connor dan Irizarry “[kritik] fasilitasi adalah pengelolaan percakapan yang sadar dan seimbang menuju kesimpulan.” Manajemen ini menciptakan struktur dan kerangka kerja yang diperlukan untuk percakapan yang produktif.

Ada dua pendekatan fasilitasi utama untuk kritik UX (user experience) :

Usul. Peserta berbagi perspektif mereka satu per satu, berkeliling meja. Metode ini memberikan dua keuntungan yang jelas. Pertama, semua orang berkontribusi. Kedua, prosesnya terasa demokratis: Anda bisa mulai dari tempat acak di meja, dan siapa pun memiliki kesempatan untuk memulai (jika bukan pertama kali, maka lain kali).

Kuota. Fasilitator mengumpulkan sejumlah komentar positif dan negatif tertentu yang telah ditentukan sebelumnya dari setiap peserta. Misalnya, setiap peserta dapat membagikan dua aspek desain yang tampaknya memenuhi kebutuhan pengguna secara akurat, dan satu aspek yang dapat ditingkatkan. Pendekatan ini secara khusus harus digunakan hanya sebagai cara untuk memulai percakapan. Begitu ada pertukaran alami, kritik dapat dilanjutkan berdasarkan ke mana percakapan itu berlangsung (dengan asumsi itu termasuk dalam ruang lingkup yang ditetapkan).

Reactive



Directive



Critique



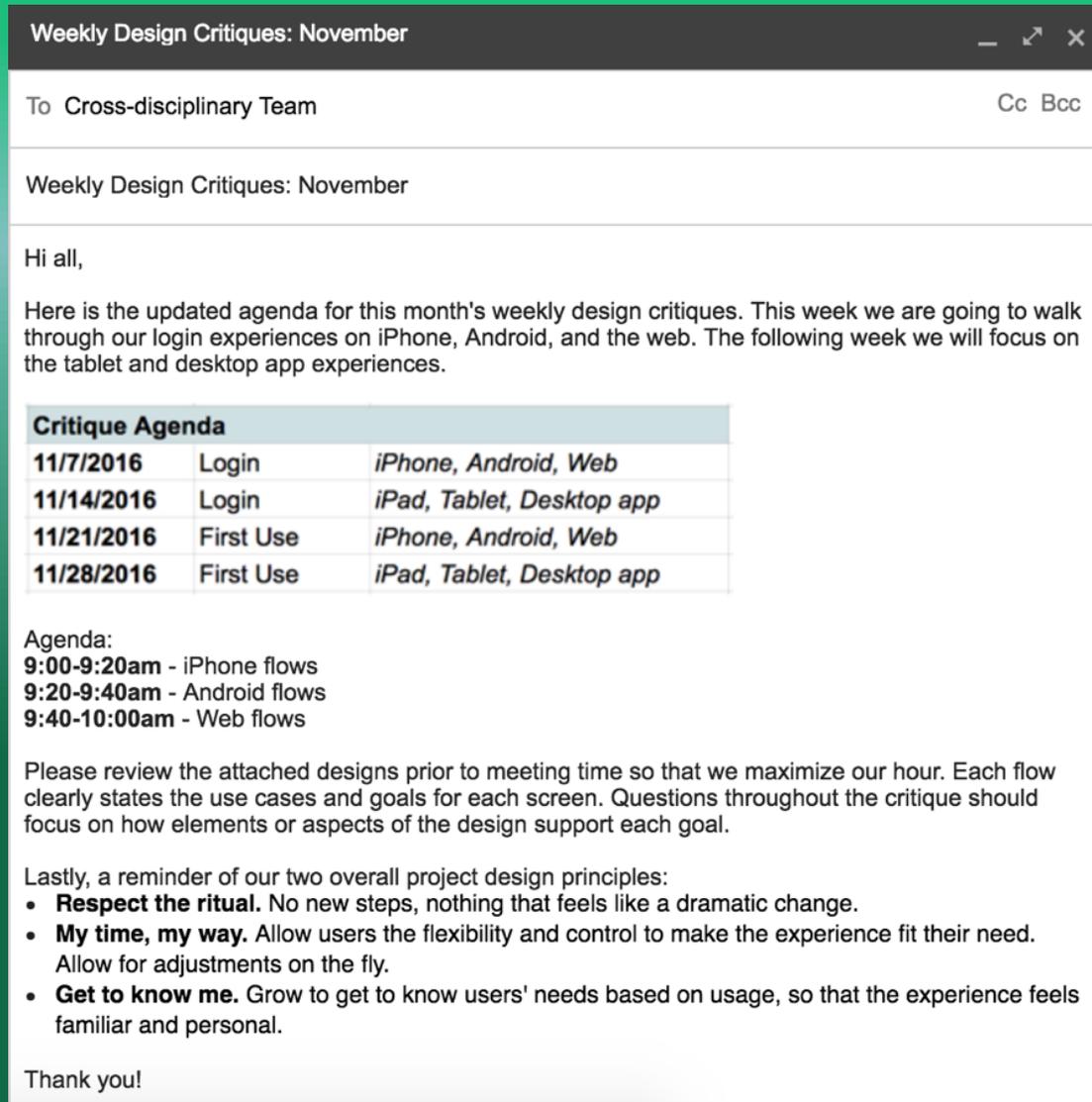
Images: "Discussing Design", by Aaron Irizarry and Adam Connor

Seorang anggota tim harus bertindak sebagai fasilitator yang ditunjuk, yang bertanggung jawab atas keseluruhan penanganan kritik. Yang terbaik adalah memutar peran fasilitasi dari kritik ke kritik. Ini menghindari satu anggota tim yang selalu mendominasi percakapan atau mengarahkan hasil. Merotasi fasilitator juga dapat memungkinkan anggota tim yang tertutup untuk mendapatkan pengalaman dan kepercayaan diri dalam mengelola tim.

Tanggung jawab fasilitator akan berbeda-beda, tetapi kemungkinan akan mencakup pengaturan waktu, menjaga percakapan tetap pada jalurnya, dan menegosiasikan ketegangan apa pun. Tanggung jawab penting lainnya adalah:

Membuat, kemudian mendistribusikan ruang lingkup dan agenda kritik desain. Agar kritik menjadi produktif, harus ada rencana menuju ke dalamnya. Menentukan rencana ini adalah tanggung jawab fasilitator. Ada komponen kunci untuk berbaris sebelum melakukan kritik.

Pertama, buat semua orang menyadari ruang lingkup dan tujuan kritik. Menetapkan pemahaman umum tentang apa yang harus dan tidak boleh dibahas dalam percakapan adalah bagian penting untuk memanfaatkan waktu tim sebaik-baiknya. Tetapkan aturan dan ekspektasi sebelumnya, untuk memastikan bahwa peserta mengetahui apa itu kritik dan bagaimana menjalankannya. Selain itu, bagikan karya yang akan dikritik — Anda ingin menghindari kejutan besar pada saat kritik, sekaligus memberi peserta waktu untuk benar-benar memikirkan karya sebelum memberikan umpan balik.



Kedua, sengaja memilih orang-orang yang akan berpartisipasi dalam kritik. Idealnya, kelompok ini akan lintas disiplin.

Gambar disamping ini adalah contoh email fasilitator yang menyebutkan topik dan ruang lingkup kritik:

Mengajukan pertanyaan yang tepat. Peran fasilitator adalah mengajukan pertanyaan mendesak untuk memastikan bahwa penyaji mendapatkan umpan balik yang tepat. Fasilitator dapat merumuskan kembali pertanyaan atau komentar yang terdengar beropini (“Ini terlalu merah!”) atau arahan (“Saya akan melakukannya secara berbeda!”) untuk menghubungkannya dengan tujuan desain.

Pertanyaan buruk: Astaga... tata letak itu!

Reformulasi: Bagaimana tata letak ini memudahkan pengguna menyelesaikan tugasnya dengan cepat dan efisien?

Umpan balik yang buruk: Saya suka warna-warna itu, tetapi menurut saya tombol itu berada di tempat yang salah dan keseluruhan halaman terlihat sibuk.

Perumusan Ulang: Jika tujuannya adalah agar pengguna mendaftar dengan cepat, saya khawatir kami memberi penekanan pada elemen yang salah dan menyembunyikan tugas utama dengan membuat tombol sulit ditemukan.

Mendokumentasikan diskusi. Seorang fasilitator juga dapat bertindak sebagai pencatat. Dalam beberapa kasus, orang lain dalam tim dapat mengadopsi peran ini. Perekam harus membuat catatan secara terbuka, menggunakan alat penyuntingan kolaboratif, dan harus memungkinkan semua peserta menambahkan observasi dan klarifikasi tambahan secara real time.

Critique 11/7/2016 ☆

File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help All changes saved in Drive

fx

	A	B	C	D
1	Agenda	Login: iPhone, Android, Web		
2				
3	Presenter	Designs	Notes	Follow-up/Questions
4	Sarah	iPhone	The layout is strong because it directs the eye to the primary information	
5			May be hard for the user to figure out which option they want	<i>Revisit and iterate on allowing the user to compare options</i>
6			Button copy should be consistent with rest of portfolio	<i>Follow-up with Stacy to align button copy</i>

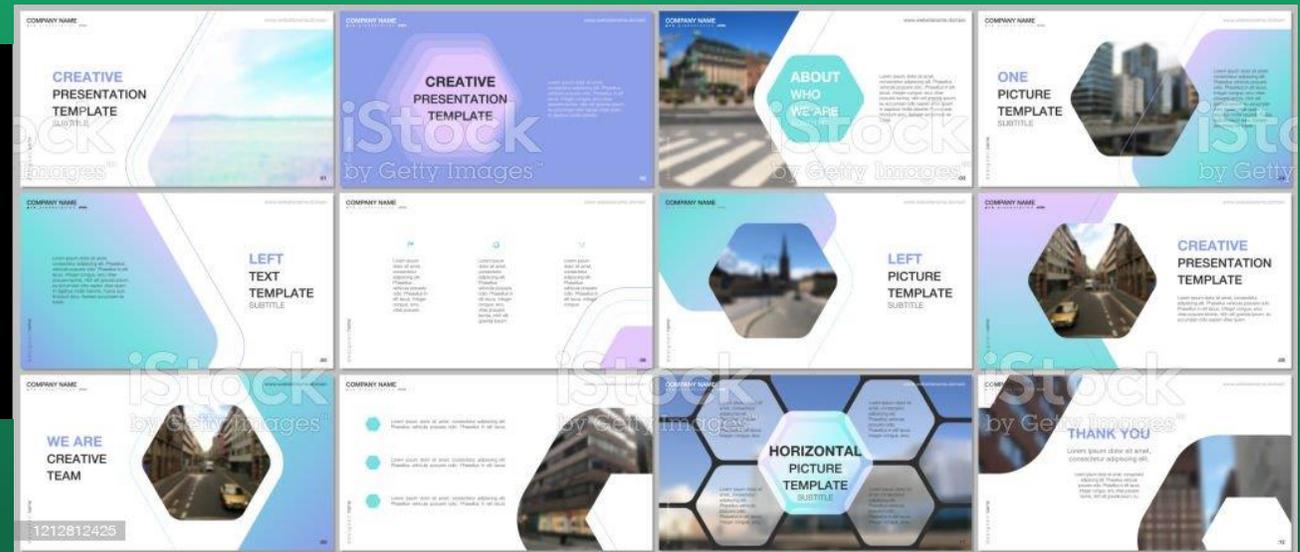
Berikut adalah contoh penggunaan spreadsheet untuk melacak hasil sesi kritik:

Menindaklanjuti. Adalah tugas fasilitator untuk mengakhiri percakapan. Tindak lanjut harus terdiri dari catatan dari kritik, serta item tindakan yang bergerak maju. Mengirim email ke peserta atau memposting ringkasan di tempat kolaboratif dapat mempertahankan momentum setelah kritik.



Menyajikan dalam Kritik Desain

Menyajikan karya, baik dalam setting kritik atau tidak, membuat presenter merasa rentan, terutama jika kritik tidak dibangun di organisasi Anda. Ingatlah untuk tidak menerima umpan balik secara pribadi; alih-alih, pertahankan pola pikir Anda untuk meningkatkan produk Anda. Sikap ini akan memudahkan Anda untuk mengatasi titik-titik ketegangan dan memungkinkan Anda memperoleh nilai maksimal dari kritik.





Saat Anda mempresentasikan karya Anda dalam kritik desain, ikuti praktik terbaik berikut:

Ulangi tujuan. Sebelum memulai kritik, tegaskan kembali tujuan pekerjaan. Ringkas persona dengan cepat, masalah saat ini, tugas pengguna, atau pekerjaan sebelumnya.

Seperti disebutkan di atas, ada baiknya juga mengirimkan karya Anda sebelumnya untuk menghindari umpan balik reaktif awal berdasarkan reaksi khusus seseorang.



Bercerita. Mulailah kritik dengan menceritakan kisah karya Anda. Meskipun ini mungkin terasa konyol, ini bukan hanya praktik yang baik untuk mendongeng kepada pelanggan, tetapi juga mengarahkan audiens Anda ke dalam masalah yang Anda hadapi dan ke dalam inspirasi dan poin keputusan Anda. Tindak lanjuti dengan permintaan umpan balik khusus: apa yang berhasil, apa yang tidak, di mana Anda memerlukan masukan dan saran.



Pendekatan presentasi ini juga akan memiliki manfaat tambahan karena memungkinkan pengkritik Anda melihat karya Anda seperti yang mungkin dilakukan pengguna Anda, tanpa banyak penjelasan. Selama diskusi selanjutnya, pertanyaan dan penjelasan yang menyertainya akan muncul secara alami. Jadwalkan pertemuan tindak lanjut individu jika Anda perlu membahas umpan balik siapa pun secara lebih mendetail.

Sekian
td 09-2023