

# Miten UX-suunnittelu sovitetaan agile-malliin ja miten UX siinä eroaa perinteisestä vesiputousmallista?

*Mika Lindell*

UX-suunnittelua voidaan tuoda mukaan siten, että otetaan kehittäjätiimiin mukaan UX-asiiantuntija. Tämän tehtävänä on testata iteraatiossa valmistunutta ominaisuutta tai ominaisuuksia. Lisäksi hän tuottaa kehittäjätiimille materiaalia, jonka pohjalta he voivat rakentaa tuotetta. Jotta UX-asiiantuntija voi tehdä harkittuja ja tutkittuun tietoon pohjautuvia ratkaisuja, on hänen hyvä olla pohjasuunnitelmansa osalta pari iteraatiota muuta tiimiä edellä. Tähän tietenkin vielä lisätään iteraatioiden lopussa suoritetun testauksen kautta mahdollisesti löydetyt ongelmat.

Vesiputousmallissa UX sijoittuu projektin alkupäähän, jolloin se suunnitellaan ja dokumentoidaan tarkasti. Tämän jälkeen UX poistuu kuvioista, kunnes tuotteesta on valmis prototyyppi. Tässä voidaan vielä tehdä joitain muutoksia. Tällaisen prosessin suurimpana ongelmana on se, että laboratorion ulkopuolella tai kehityksen aikana löytyneiden ongelmien korjaaminen saattaa olla vaikeaa. Ketterän kehityksen etuna on se, että voidaan nopeasti ja pienemmin kustannuksin reagoida ilmenneisiin ongelmiin.