Министерство высшего образования и науки Республики Казахстан

Северо-Казахстанский университет им М. Козыбаева

Кафедра «Информационно-коммуникационные технологии»

CРО №2

На тему: «Исследования в проектировании интерфейсов»

|  |  |
| --- | --- |
| Выполнил студент  группы ВТиПО-22 | Белокопытов Я.Ю. |
| Проверил  заведующий кафедры ИКТ | Курмашев И.Г. |

Петропавловск, 2024

**Формулировка целей проекта**

• Важно правильно формулировать цели проекта.

• Пример: цель "сделать сервер задач" не конкретна и не измерима.

• Правильная цель: "выполнять задачи вовремя".

**Измеримость целей**

• Цель должна быть измеримой.

• Пример: отметка галочкой как факт выполнения задачи.

• Возможность создания сценариев для разных пользователей.

**Ключевые показатели эффективности**

• Ключевые показатели эффективности KPI.

• Пример: KPI для интерфейса.

• Важность понимания целей сервиса.

**Пользовательские профили**

• Три основные группы пользователей: студенты, преподаватели, администрация.

• Преподаватели и администрация активно используют интерфейс.

• Студенты менее активны, но важны для понимания.

**Виды исследований**

• Интервью с клиентами и ИТ-отделом.

• Контекстные исследования для понимания бизнес-процессов.

• Анкетирование для количественного анализа.

**Дополнительные методы исследований**

• Карточная сортировка для структурирования информации.

• Исследования для сравнения вариантов решений.

• Пример: ретабельность кнопки "добавить в корзину" в интернет-магазине.

**Методология персонажей**

• Алан Купер предложил методологию персонажей для создания собирательного образа целевой аудитории.

• Целевая аудитория делится на группы с определенными характеристиками, которые затем делятся на персонажей.

• Персонажи могут иметь индивидуальные черты, такие как характер или темперамент.

**Количество персонажей**

• Персонажи позволяют придать каждому представителю индивидуальные черты.

• Количество персонажей зависит от проекта, но их не должно быть слишком много.

• В практике персонажи не всегда использовались, но в текущих проектах это важно.

**Пример персонажа**

• Пример персонажа: девушка-хипстер, творческий архитектор, целеустремленная, учится на последнем курсе.

• Персонаж может использоваться для разработки сервиса, связанного с сессией и трудоустройством.

• Добавление стажировок делает сервис более широким ответом на вопрос "что делать после учебы?".

**Сценарии использования**

• Сценарии использования помогают представить, как будет использоваться продукт.

• Важно рисовать жизненные ситуации, а не просто интерфейсы.

• Прорисовывание конкретных ситуаций помогает выявить неожиданные варианты использования.

**Примеры сценариев**

• Примеры сценариев: студент просыпается и проверяет домашнее задание, студентка ищет информацию о парах и событиях.

• Важно включать разные сценарии, чтобы понять, как продукт может использоваться разными способами.

• Примеры показывают, как сервис может помочь студентам в различных ситуациях.

**Влияние на интерфейс**

• Примеры показывают, как реальные жизненные ситуации могут повлиять на интерфейс и функционал приложения.

• Добавление путевок и других элементов из реальной жизни делает приложение более богатым и полезным.

• Студенты старших курсов, работающие и имеющие много дел, также могут использовать сервис для планирования своего времени.

**Опоздание студентов и использование приложений**

• Студенты опаздывают на пары и используют приложения для поиска преподавателей.

• Приложения помогают студентам находить преподавателей и получать доступ к информации о них.

• Приложения также помогают студентам находить нужную информацию и книги в библиотеке.

**Проблемы с доступом к информации**

• Преподаватель не может найти студентов и решает использовать портал для поиска.

• Студенты используют приложения для поиска информации о преподавателях и выполнения заданий.

• Приложения помогают студентам лучше ориентироваться в учебном процессе.

**Цели и измеримость**

• Обсуждение важности измеримости целей.

• Примеры использования метрик для оценки эффективности интерфейсов.

• Важность выбора правильных метрик для измерения целей.

**Процесс разработки интерфейсов**

• Описание процесса разработки интерфейсов.

• Разделение продуктов на два типа: интерактивные и информационные системы.

• Важность изучения потребностей пользователей и формулирования целей.

**Формулирование задач**

• Переход от изучения потребностей к формулированию задач.

• Определение, что нужно делать и чего не делать.

• Важность четкого понимания, что будет и не будет сделано в проекте.

**Структура и диаграммы**

• На этапе структуры важно прорисовывать задачи и процессы.

• Пример: диаграмма согласования документа, где указаны шаги пользователя и действия согласующих.

• Диаграммы помогают визуализировать и структурировать процессы.

**Карта сайта**

• Для информационных продуктов используется карта сайта.

• Рисуются странички и связи между ними для создания логичной структуры.

• Карта сайта должна быть понятной и эффективной для пользователя.

**Функциональные кейсы**

• Описываются детальные сценарии действий пользователя.

• Кейсы помогают определить, как пользователь будет выполнять сценарии и переходы между страничками.

• Эти кейсы относятся к этапу создания прототипов и каркасных макетов.

**Сенсорный дизайн**

• После определения элементов на страничках и их взаимодействия, следующий этап — сенсорный дизайн.

• Сенсорный дизайн включает конечный вид, шрифты, сетки и другие элементы.

• Этот этап требует много деталей и подробностей, которые будут обсуждаться на следующих этапах.