

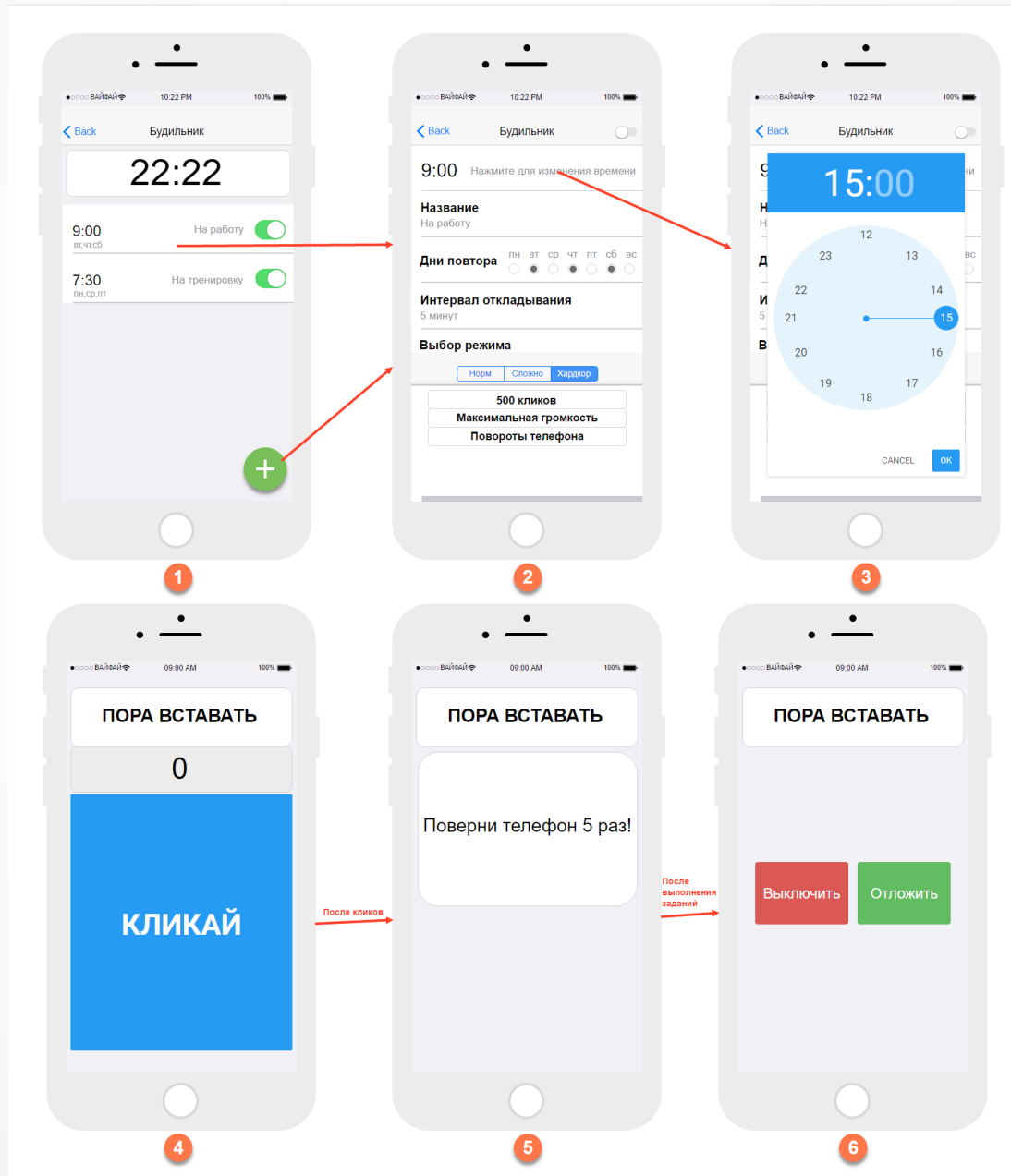
Как подготовить макет интерфейса пользователя и сценарий использования?

Марк Заславский, mark.zaslavskiy@gmail.com

Что такое макет пользовательского интерфейса?

- Макет
 - визуальное представление **планируемого** интерфейса пользователя,
 - схема взаимодействия элементов управления (кнопок, полей ввода, экранов).
- Показывает каким вы (и/или пользователь) хотите видеть интерфейс.

Пример макета



Что такое сценарий использования?

- **Дано:** приложение, пользователь.
- Сценарий использования (use case, СИ).
- Сценарий использования это описание того, что делает **пользователь** с вашим приложением для достижения своей **цели**.
- СИ содержит не только действия пользователя, но и ответные реакцию приложения.
- Одна цель == один сценарий.

Зачем (мне) нужен макет и СИ

- Семь раз отрежь и один раз отмерь.
- Планы меняются, но без планов страшно.
- Упрощение разработки.
- Экономия сил.
- Избежание проблем.
- **Ориентация на пользователя.**
- Согласование видения разных участников.



How the customer explained it



How the Project Leader understood it



How the Analyst designed it



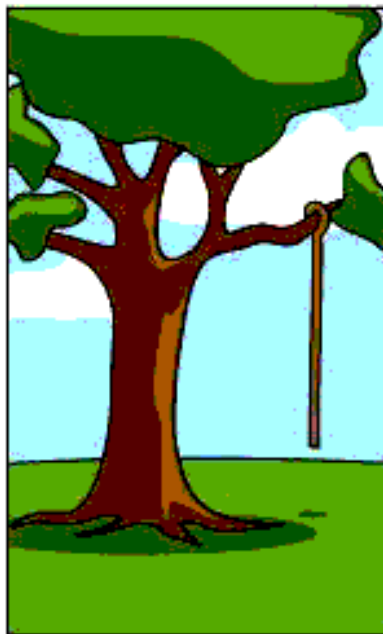
How the Programmer wrote it



How the Business Consultant described it



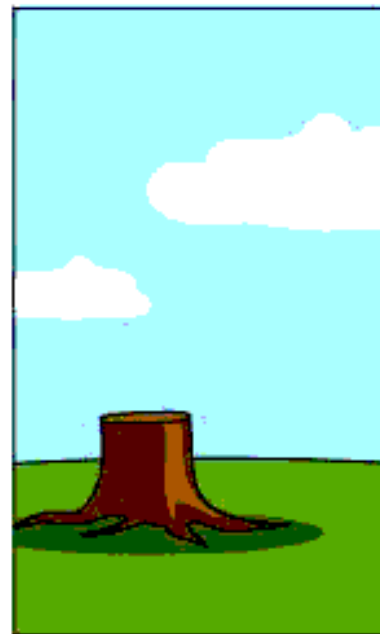
How the project was documented



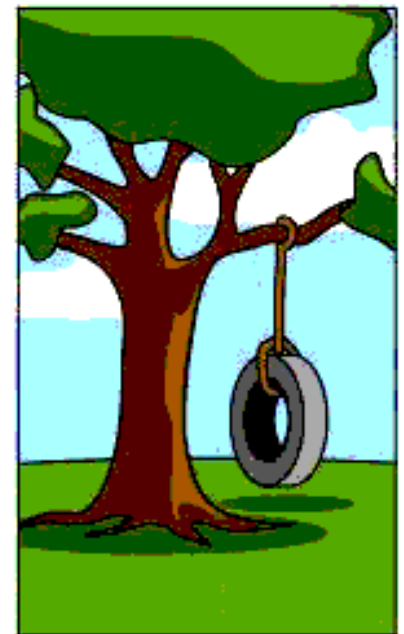
What operations installed



How the customer was billed



How it was supported



What the customer really needed

Связь между макетом и сценарием

- Последовательность создания:
 - Макет
 - Сценарий
- При этом, макет и СИ должны быть между собой согласованы.

Делаем макет

- Каждый экран рисуется отдельно.
 - С чего пользователь должен начать работу в приложении?
 - Какие функции будут в приложении?
 - Какой экран чему соответствует?
- Максимальная детализация элементов управления.
- Визуализируем переходы между экранами.
- Как:
 - Бумага
 - Графические редакторы
 - <https://moqups.com/>
 - <https://www.invisionapp.com/tour/android-prototyping>



Частые ошибки в макетах

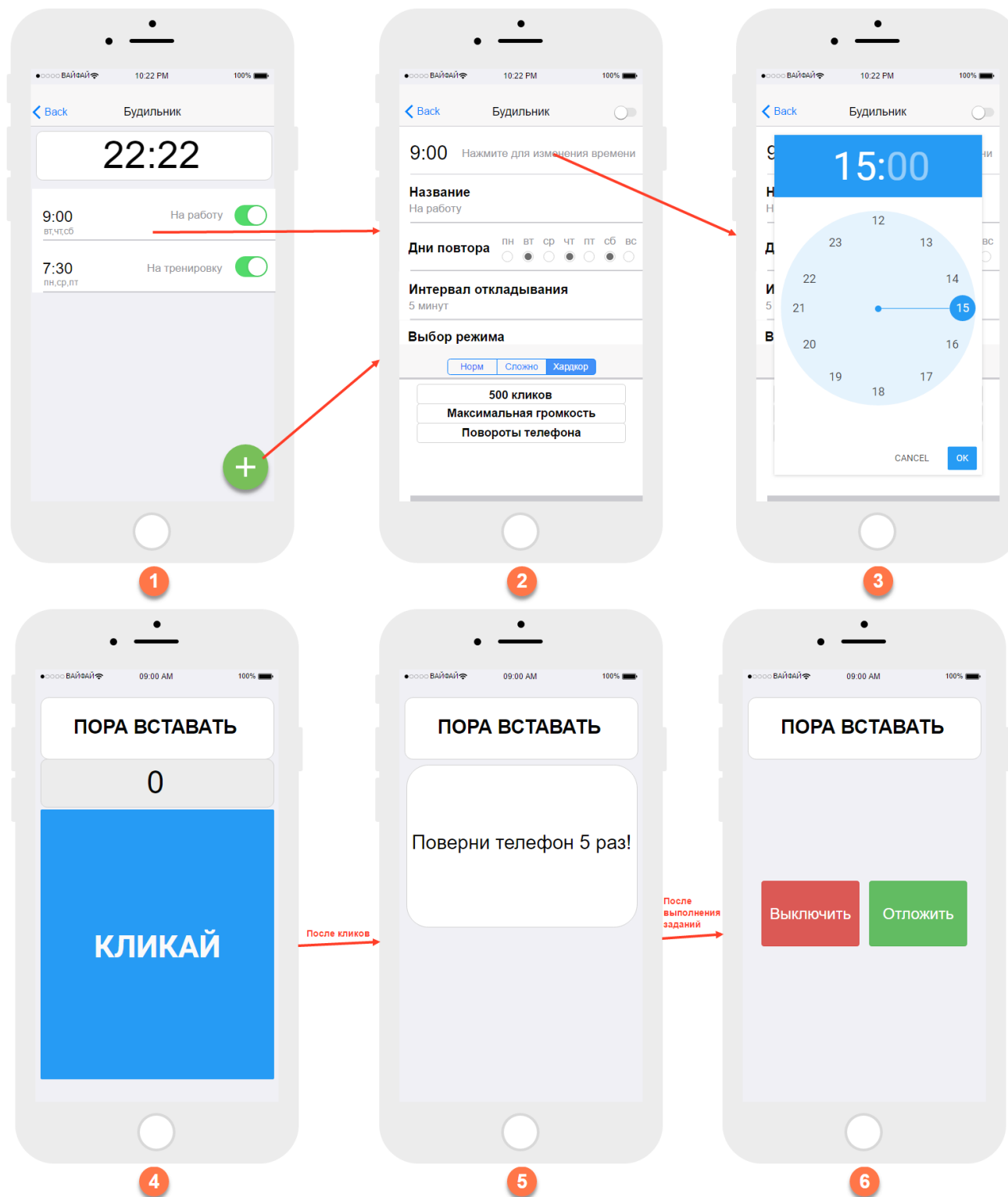
- Лишние элементы управления.
- «Здесь будет визуализация» - отсутствие примерного наброска графика/диаграммы.
- «Введите данные так абстрактно, как возможно» - когда по макету не ясно, какого ввода система ждет от пользователя.
- Advanced:
 - Индикаторы прогресса (progress bar, spinwheel).
 - «Колея» - когда у пользователя нет возможности свободно двигаться по приложению.

Описываем сценарий использования

- Описываем действия глазами пользователя.
- Максимально однозначное описание.
- Предусловие*
- Основной сценарий.
- Альтернативный сценарий -
 - Нежелательное завершение взаимодействия для пользователя. (Ошибка соединения)
 - Отмена операции
- Результат*

Частые ошибки в сценариях использования

- Пропуск этапов сценария.
- Расплывчатое описание вводимых данных.
- Advanced: Расплывчатое описание типа пользовательского ввода.



Пример сценария использования

Сценарий использования - «Срабатывание будильника»:

Действующее лицо: Пользователь

Основной сценарий:

- 1) Будильник срабатывает в установленное время, включается громкая надоедливая музыка.
- 2) Пользователь долго нажимает движущуюся кнопку при великолепном звуковом сопровождении.
- 3) Пользователь трясет телефон.
- 4) Пользователь получает выбор – отложить или выключить.
- 5) Пользователь жмет кнопку «Отложить».
- 6) Переход на шаг 1.

Альтернативный сценарий:

- Пользователь выключает будильник.
- Пользователь проснулся.

Литература

- Как и зачем писать Use Cases
<https://dou.ua/lenta/articles/use-cases/>
- <https://www.uxpin.com/studio/blog/paper-prototyping-the-practical-beginners-guide/>
- Advanced
 - Не заставляйте меня думать, Стив Круг.
 - UI-First Software Development
<https://blog.codinghorror.com/ui-first-software-development/>