# Раскадровка

Прошлая лабораторная работа была посвящена обзору потребностей пользователей. На этой лабораторной работе, займемся закреплением этих потребностей, разработав точку зрения и создав две раскадровки.

В качестве инструмента, возможно, удобно будет использовать такое приложение как Balsamiq.

## 1 Определение точки зрения

Первый шаг – выбрать активность и записать точку зрения (которая соответствует активности) одним или несколькими предложениями.

Что такое точка зрения? Это ваше мнение о стратегии дизайна (на высоком уровне), до того как вы перейдете к проектированию решения.

Например, если вы хотите улучшить зону касс в продуктовом магазине, то ваша точка зрения могла бы быть такой: «Ожидание в очереди необходимо, но не должно быть скучным». Это должно стать поводом, для разработки решения, которое показывает новости или позволяет поиграть во что-то в ожидании очереди.

Альтернативной точкой зрения может быть: «у хорошо спланированного интерфейса, никто не должен стоять в очереди».

Или вы можете иметь координально иную точку зрения: «Давайте сделаем продуктовый магазин на подобии рынка, где расплачиваются прямо около стендов с едой»

Любая из этих точек зрения правильны. Они не ограничивают ваше мышление, они достаточно общие, что бы дать простор для нескольких решений.

Что делает точку зрения хорошей? Следует четко выразить проблему/возможность. И должно стать ясно, что хорошее решение должно выполнять.

## 2 Создание доски вдохновения

Следующий шаг – найти вдохновение для решения. Вдохновением может служить существующее приложение, артифакты, продукция, услуги, все что угодно, что соответствует вашей концепции. Для этого хорошо использовать веб поиск (Google, Google Scholar, the ACM Digital Library, TechCrunch, Engadget, artlebedev.ru). Некоторые вещи будут хорошо коррелировать, некоторые нет. Возможно, терка для моркови или мерный стакан станут вашим вдохновением для элегантного пользовательского интерфейса. Вы можете вдохновиться улучшением существующего сервиса или пойти в принципиально ином направлении. Попробуйте посмотреть на все шире.

### Ваша доска вдохновения

А) Начните доску вдохновения со списка из 5-10 слов, которые коррелируют с вашей идеей. Эти слова могут быть чем угодно от похожего дизайна до чувств которые пробуждает идея.

Б) После того, как вы составили этот список. Придумайте/выберите не менее пяти вдохновений, предоставив их в виде ссылки или картинки. Для каждого вдохновения предоставить короткое (1-2 предложения) и проницательное пояснение почему вы выбрали его (Что вы взяли от него? Чему вы научились в нем? Другими словами, почему оно вас вдохновило?). Каждое из этих вдохновений должно предлагать другое видение на дизайн над которым вы работаете.

### Что дает доска вдохновения

1. Создание доски вдохновения, поможет понять существущее окружение, сродни конкурентного анализа.
2. Доска вдохновения поможет вдохновить вас на сделать вещи, над которыми вы иначе даже не задумались.

**Хорошие пример слов:**

Если вы делаете приложение для путешествий, то вашими словами могут быть: отдых, рай, египет, лазурный и т.д.

Другим вариантом может быть: coraltravel.ru, Aeroflot.ru… На самом деле не стоит в качестве вдохновения использовать название сайтов или уже готовых продуктом, таких как iPhone. Эти вдохновения вряд ли позволят вам создать, что-то новое.

Будьте творческими. Думайте широко, но при этом оставайтесь в фокусе вашего продукта.

## 3. Создание двух раскадровок

Придумайте две дизайнерские идеи, которые выражают/описывают вашу точку зрения. Проиллюстрируйте каждую из них раскадровкой.

Раскадровка – комикс о том, что ваш интерфейс делает и как используется для выполнения задач в режиме реального использования. Хорошая раскадровка должна показать, кто является пользователем, ситуацию использования и мотивацию пользователя для использования интерфейса. Необходимо показать, что пользователь может выполнить при помощи интерфейса, но не надо показывать конкретный дизайн интерфейса.

Каждая раскадровка должна включать в себя 5-8 панелей, на 2 листах А4. Рекомендуется использовать толстый фламастер, а не карандаш или ручку, что бы не заострятся на деталях. И не стирать не удачную линию переделывая по несколько раз один кадр. На данный момент это не так важно.

Помните, что обе раскадровки должны показывать разные пути для достижения одной и той же точки зрения.

Например, точка зрения «При правильном планировании, домашнее задание не должно быть длительным и пугающим процессом». Одна раскадровка: изображает расстановку приоритетов задач. Другая раскадровка: изображает планирование и оптимизация перерывов.

## 4. Можно использовать инструменты

Пока в качестве ознакомления, можно посмотреть на

* Balsamiq Mockup - standalone как инструмент создания прототипов форм.
* Webflow – как инструмент для создания высокоуровневых интерактивных прототипов.
* <https://ninjamock.com/>
* <https://precursorapp.com>

## Артифакты

Краткое описание активности, наблюдаемой в предыдущем задании. Точка зрения которую вы выбрали.

5-10 слов которые коррелируют с вашей дизайнерской идеей.

5 разных, «вдохновений» которые коррелируют с вашей идеей и поясняют почему вы выбрали такой дизайн.

Два набора раскадровок описывающих как достичь выбранной точки зрения. Способ достижения должен быть различным.