# Лабораторная работа №1 needfinding (поиск потребностей)

**1) Выберите активность. Прочитать краткое описание направлений для проектирования**

Определитесь с деятельностью/активностью, которую вы хотели бы автоматизировать.

Выбрать одно из трех направлений в сторону, которого вы будете двигаться при проектировании (описание ниже).

**2) Создайте план для интервью и наблюдения**

В конечно итоге вы будете разрабатывать веб-приложение или приложение для мобильника. Однако не стоит ограничивать опросом людей использующих интернет или компьютер. Возможно, существует не оцифрованная часть деятельности. Понаблюдайте за сильными и за слабыми сторонами аналоговых инструментов. На первых этапах именно они являются основой для вдохновения. Желательно брать интервью и наблюдать за людьми в процессе активности, которую вы хотите автоматизировать.

Составьте список типов людей у которых можно взять интервью и ситуаций за которыми вы могли бы понаблюдать что бы придумать идей для дизайна.

Подумайте о различных типов обычных пользователей, первопроходцах, экстремальных пользователей. Так же задумайтесь о других участниках экосистемы. Подумайте о характеристиках этих пользователей.

**3) Выберите проект**

Что вы собираетесь сделать с информацией, которую получите в процессе наблюдения за пользователями? Само собой идеи могут измениться в процессе жизни. Особенно как результат отклика на прототип и тестирование. И конечно, можно попробовать смешать несколько направлений, но все-таки стоит выбрать главное из них.

**4) Выбрать трех персон для наблюдений**

Выбрать трех человек для наблюдений. Желательно, что бы они были не похожи на вас в чем-то (учились не там же, или желе не в этом же городе, или имеют различные семейные ситуации).

Ваша цель, заключается в нахождении успехов или неудач или скрытых возможностей, которые возникают, когда компьютер используется или не используется или мог бы использоваться. Попросите этих людей принять участие в вашем исследовании.

Эти три человека, однако, не обязательно должны представлять широко пользователей, достаточно, если они будут занимать какую-нибудь нишу или пользовательскую группу.

**5) Понаблюдайте и возьмите интервью**

Попросите наблюдаемых вести себя как обычно в процессе наблюдения за их деятельностью. В ходе наблюдения активно записывайте, используйте фотографии или зарисовки. Вас должны интересовать только моменты удач или неудач. Так же результат можно сформулировать через призму анализа: “Когда, где, как и почему кто-то не может воспользоваться тем, что уже сделано для этой активности”

К каждой интерфейсной удаче или не удаче нужно приложить фото, зарисовку или описание. Однако к фото или зарисовке описание так же должно быть. К неудачам желательно так же сразу приложить возможные идеи по исправлению.

После наблюдений проведите интервью с участником. Все три наблюдения должны занять не более 2 часов, если все будет тщательно спланировано.

**6) Идентифицируйте пользовательские потребности**

После наблюдения, используйте свои выводы для “мозгового штурма” специфических пользовательских потребностей: возможностей для инноваций в дизайне, которые позволили бы компьютеру облегчить активность, за которой вы наблюдали. Подумайте, в какой момент вы спросили себя: “Почему, кто и когда не может воспользоваться чем-то для этой активности”. Это может стать кличем для понимания потребностей пользователя.

Все идеи хороши на этом этапе, даже самые фантастические, наработайте как можно больший объем, привлекайте столько людей для помощи сколько вам будет нужно. “Мозговой штурм” это работа в группе, и как правила очень веселая.

В последствии, список нужно будет сузить до 10-15. Каждая из идей должна быть способно стать основой для элемента дизайна.

Каждая из них должна являться чем то большим чем просто фича, это должна быть цель или потребность пользователя. Сконцентрируйтесь только на пользовательских целях и потребностях.

### Предоставляемые артефакты

### Краткое описание проекта, который вы выбрали. Какому из трех направлений вы уделите больше внимания (взгляд, время, изменение)

### Описание наблюдения для каждого из трех человек Список вопросов для интервью.

### Фотографии или эскизы удач или неудач пользователей или же возможностей, которые могли бы стать ключевыми особенностями приложения. Каждая фотография/эскиз должны иметь заголовок и описание к ним.

### Список потребностей пользователя, которые вы обнаружили. Если использовали мозговой штур, то укажи кто еще участвовал, что бы каждый получил толику признания своего вклада :)

## Примеры студентов

### These observations are great at describing processes and highlighting design breakdowns. This example also includes a staff suggestion regarding the method used: [Observation example - https://d396qusza40orc.cloudfront.net/hciucsd/assignment\_ressources/Student%20Examples/Assignment%201/A1Ex-Obs.pdf](https://d396qusza40orc.cloudfront.net/hciucsd/assignment_ressources/Student%20Examples/Assignment%201/A1Ex-Obs.pdf)

### These user needs are very thoughtful and do not focus too much on solutions: [User needs example - https://d396qusza40orc.cloudfront.net/hciucsd/assignment\_ressources/Student%20Examples/Assignment%201/A1Ex-Needs.pdf](https://d396qusza40orc.cloudfront.net/hciucsd/assignment_ressources/Student%20Examples/Assignment%201/A1Ex-Needs.pdf)

### These photos and captions clearly describe the activity being observed and explain the design breakdown or opportunity: [Photos and captions example](https://d396qusza40orc.cloudfront.net/hciucsd/assignment_ressources/Student%20Examples/Assignment%201/A1Ex-Photos.pdf) - <https://d396qusza40orc.cloudfront.net/hciucsd/assignment_ressources/Student%20Examples/Assignment%201/A1Ex-Photos.pdf>

### 

Выбрать проект, который должен соответствовать одной из трех концепций:

## 1) Взгляд

Мы окружены информацие, часто сильно перегружены ей. Как технологии могу помочь предоставлять нам именно ту информацию, которую мы хотим. Часто мы вынуждены проверять почту, твиттер, фейсбук самостоятельно на всякий случай, фильтровать информацию. Почему бы устройству не делать это за нас. Каким-то образом обобщать информацию, грамотно и компактно ее выводить, особенно если экран маленький.

Было бы удобно если на экране сразу высвечивалась важная для нас информация. Просто сетка из иконок не сильно облегчает нам жизнь.

Сделайте, что-то получше.

**Миссия**

Найти человека и спроектировать индивидуальный дашборд для его целей.

**Ключевые моменты для вдохновения**

1) Что должна панель отображать? Календарь, часы, курс валют, время до приема пищи, кол-во сделанных за сегодня шагов…

2) Как панель может зависить от контекста? От времни суток, от положения в пространстве. Когда человек обычно проверяет почту или интересуется программой телепередач? Открытостью магазина...

3) Что можно было бы вывести на экран 10х10 пикселей? Статус друзей? Погоду?

4) Какая разница между дисплеем на стене в комнате и мобильником. преимущества и недостатки.

5) Каким мог бы быть дашборд альберта Энштейна или Леди Гаги или президента

6) Как можно было бы отправить сообщение одним жестом?

7) Как может выглядеть оповещение? Если оповещение требует/не требует прерваться. Если оповещение требует взаимодействия.

**Примеры:**

- [Google Now](http://www.google.com/landing/now/) - Персональный дашбор и помошник

- [Spreed](https://chrome.google.com/webstore/detail/spreed-speed-read-the-web/ipikiaejjblmdopojhpejjmbedhlibno?hl=en-US), [Spritz - приложения для быстрого чтения](http://www.spritzinc.com/)

- Apple's [Dashboard Widgets - виджеты](https://www.apple.com/downloads/dashboard/)

## 2) Время

Как люди представляют себе время. Для чего им это нужно. Настенный календарь, помогает узнать год, сезон, день недели. Запланировать проверку у стоматолога, через пол года или отпуск. Он удобно сверстан по неделям, помогает найти выходные, это так потому что, чаще всего люди привязываются к дню недели.

Часы помогают нам координировать свои действия с другими людьми или событиями. Приход поезда, совещание и т.д.

В большинстве случаев цифровое время это просто калька с аналогового варианта, с настенного или настольного календаря, с ручных часов и т.д.

Стоит поискать другие варианты.

**Миссия**

Переосмыслить способ которым мы ощущаем или взаимодействие со временем

**Ключевые моменты для вдохновения**

1) Что если наш мобильник был бы осведомлен о нашем суточном ритме и мог бы пересмотреть нашу дейтельность для ее оптимизации? Как бы можно было перестроить будильник? Должен ли сигнал быть приятным? Возможно будильник должен разбудить приятным запахом кофе? Или возможно стоит следить за фазой сна и будить в подходящий момент?

2) Сигналы для привлечения внимания (напоминания). Какие, как, в каком сочетании должны быть для какой ситуации? звуковой, световой, тактильный, обонятельный…

3) Как бы мы могли использовать технологии, что бы использовать свои временные ритмы более эффективно, знать о них, получать уведомления…

4) Какое новое представление времени можно было бы предложить.

- [Tikker](http://techcrunch.com/2013/10/10/tikker-is-a-watch-that-counts-down-to-your-death-because-yolo/) - Часы которые отсчитываю время до смерти

- [QLOCKTWO](http://www.qlocktwo.com/)

- [Sleep Cycle](http://www.sleepcycle.com/)

## 3) Изменение

Перемены даются не легко. Иногда нам не хватает информации. Иногда привычки оказываются слишком стоикими. Может ли технология помочь человеку или обществу изменить свое поведение для достижения поставленной цели? Получить информаци - напоминая вовремя, делая доступным связь со специалистами или другими людьми.

Изменение может означает есть здоровую пищу, делать планету чище или стать лучшим шахматистом.

Какие методы могут быть эффеткивы в стимулировании поддержании цели? Как можно узнать о благоприятных моментах к изменению?

**Миссия**

Облегчение личного или социального изменения поведения

**Ключевые моменты для вдохновения**

1) Как люди могут прогнать нежелательные привычки и осознать правильные? Какую роль играет осознание этих нежелательных привычек?

2) Как технологии могут контролировать здоровье? Как можно довести информацию о здоровье, что бы сподвигнуть человека к его улучшению?

3) Как технологии могут помочь понять насколько решение удачно и как сделать его лучше. Например, как использовать меньше энергии, избегать использования автомобиля, переиспользовать, а не покупать новое.

4) Как может интерфейс увеличить внимательность.

5) Как можно эффективно настроить взаимодействие людей или найти их, что бы объединить для решения задачи.

**Пример**

* [CarbonStory](http://www.carbonstory.org/) is a crowdfunding site for climate change projects that uses gamification techniques to engage users.
* [Instead](https://instead.com/) encourages small lifestyle changes to save money that can be instead be donated to non-profits.
* [Fitbit](http://www.fitbit.com/premium/about) uses reports to recommend health targets and peer comparison to increase motivation towards wellness goals.
* [Budge](http://www.thebudge.com/) lets friends challenge each other to anything and the loser donates to a charity.
* [Awareness](http://iamfutureproof.com/tools/awareness/) plays the sound of a Tibetan singing bowl after every hour of continuous computer use as subtle awareness that will not "nag you or force you to stop using your computer."
* [Quitnow](http://www.quitnow.ca/) provides educational resources, expert coaches, and interaction with community members also trying to quit smoking.A [research study](http://news.psu.edu/story/314757/2014/05/06/research/mobile-health-apps-lack-behavior-change-techniques) on the extent to which mobile apps use behavior-change techniques.