

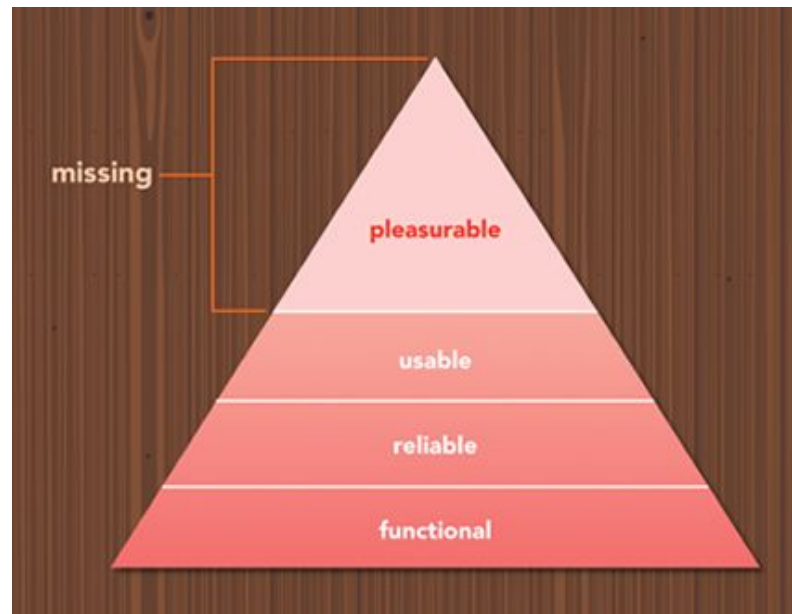
Проектирование ПО

Лекция 7: Проектирование пользовательских интерфейсов

Тимофей Брыксин
timofey.bryksin@gmail.com

Современное ПО

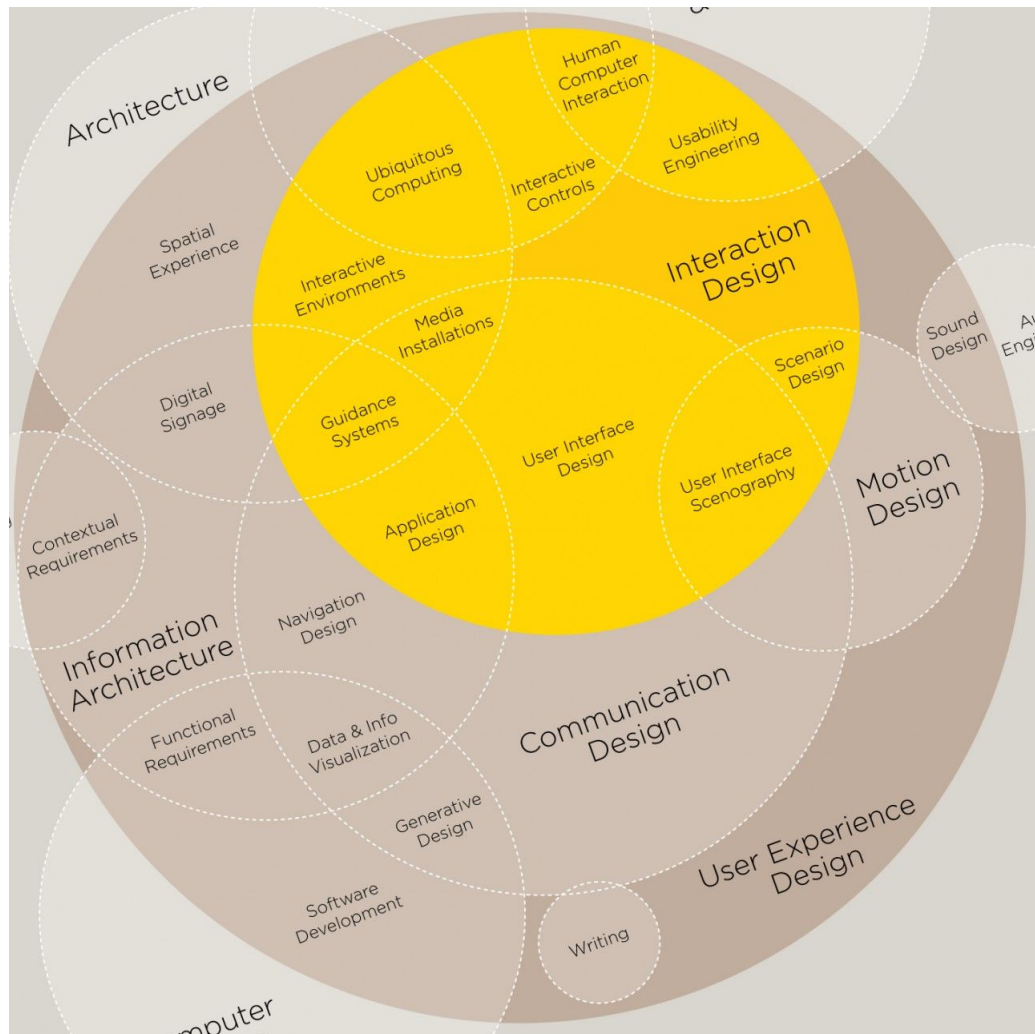
- высокая доступность
- высокая конкурентность
- важна не только функциональность
 - сервис
 - look & feel



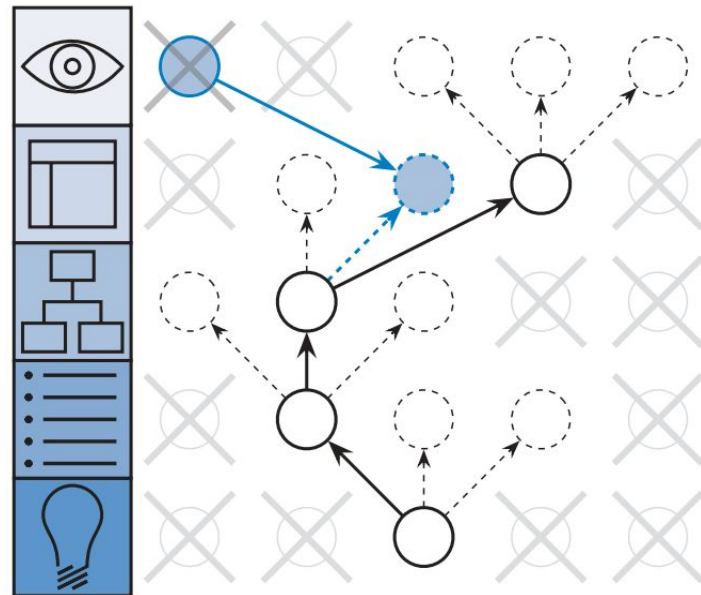
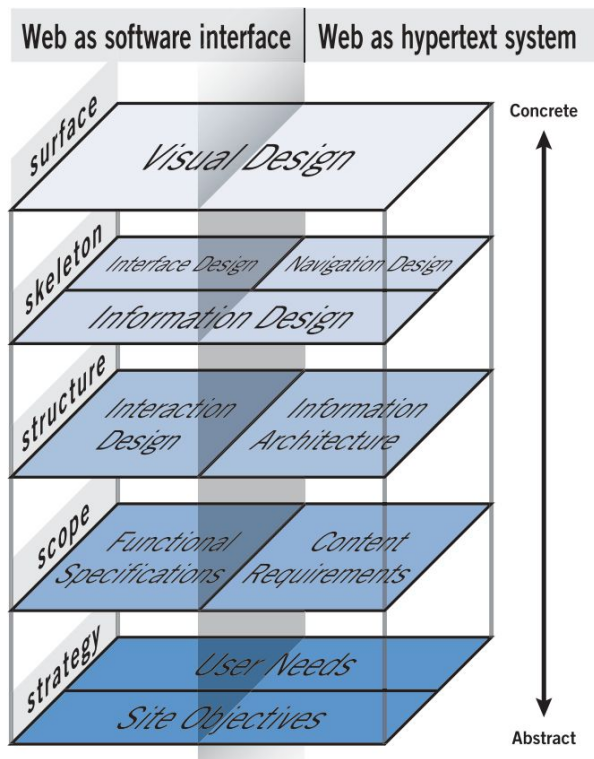
User eXperience

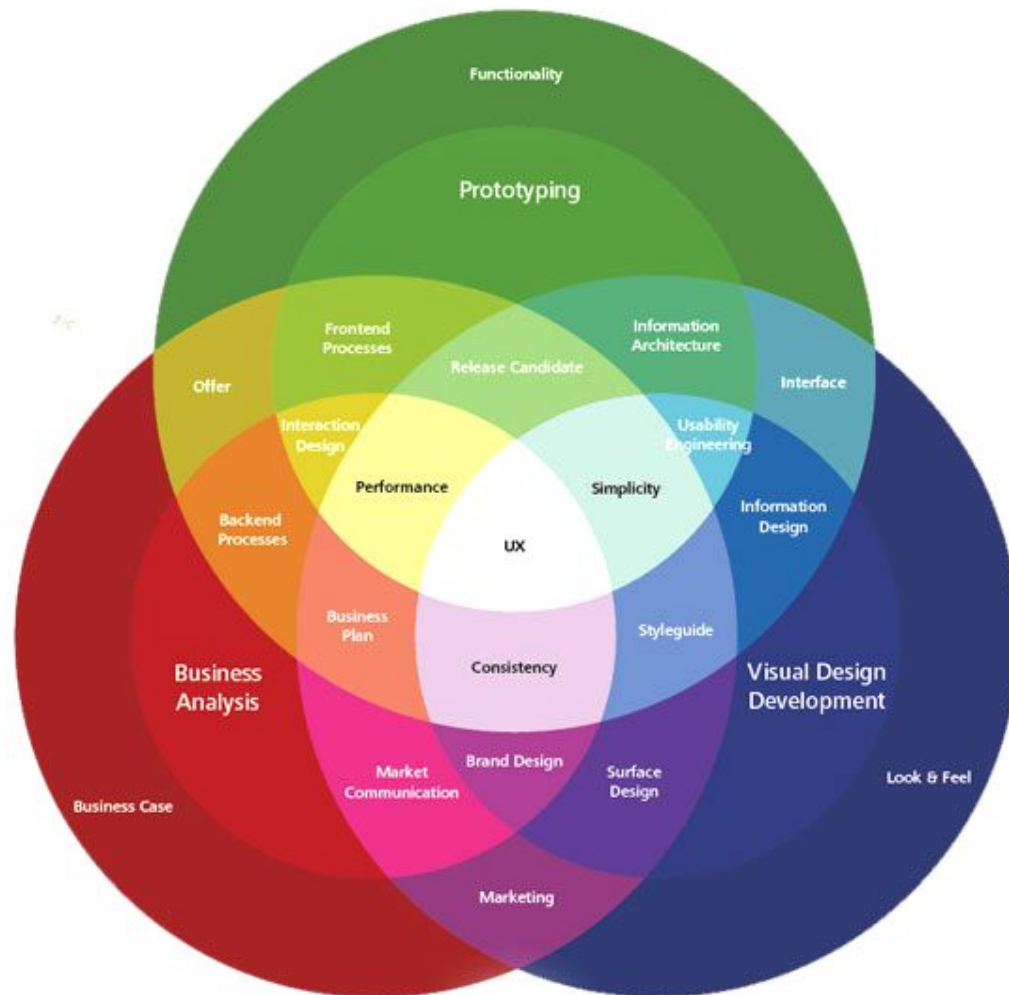
- восприятие продукта, эмоции, ощущения, физические и психологические реакции
- до, во время и после использования продукта





Слой UX





Стадии проектирования

1. Предварительные исследования
2. Стратегия
3. Информационная структура
4. Прототипирование
5. Исследования продукта

Предварительные исследования

- Как продукт вписывается в контекст жизни пользователя?
- Каковы основные цели людей в работе с продуктом?
- Какие базовые задачи позволяют достигать целей?
- Какой опыт люди находят привлекательным? Как он соотносится с продуктом?
- Какие проблемы встречаются у людей?

Стратегия

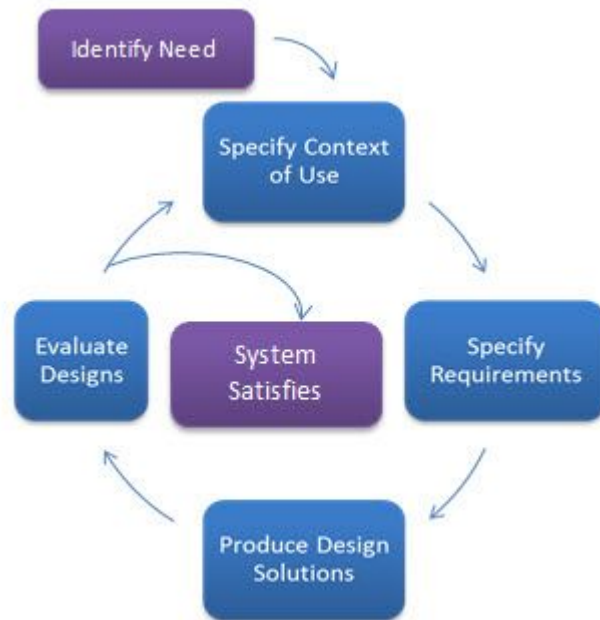
- что за продукт разрабатывается
- для кого
- что он в итоге будет собой представлять

User-centered design

- В основе всего -- потребности пользователей

Для (целевых пользователей), которым нужно (потребность), (Название продукта) это (рыночная категория), который (одно ключевое преимущество).

В отличие от (конкуренты), (Название продукта) (уникальное отличие).



Персонажи

- модели основных типов пользователей
 - мотивация
 - цели
 - поведенческие шаблоны
- 2-4 групп пользователей
 - какие наиболее важные?
- помогают решать проблемы
 - пластилиновый пользователь
 - проектирование под себя
 - расчёт на исключительные ситуации

Персонаж №1



3. Максим Якушев

Студент

Возраст: 22 года

Образование: Учится на PR-менеджера

Семейное положение: Холост, детей нет

Активно использует интернет для развлечения — общается в социальных сетях.

3.1. Краткое описание

Максим — большой любитель развлечений. В интернете он узнает о расписании концертов и культурно-развлекательных мероприятиях. Со своими друзьями он с удовольствием посещает выступления местных команд КВН, старается не пропускать премьеры новых спектаклей.

Максим любит просматривать развлекательные ролики с выступлениями и концертами. Лучшие видеоролики он помещает в собственную видеотеку, которую он размещает в интернете. Он с радостью готов делиться ими со своими друзьями, а также иметь возможность обсудить с ними то или иное событие.

3.2. Опыт и предпочтения

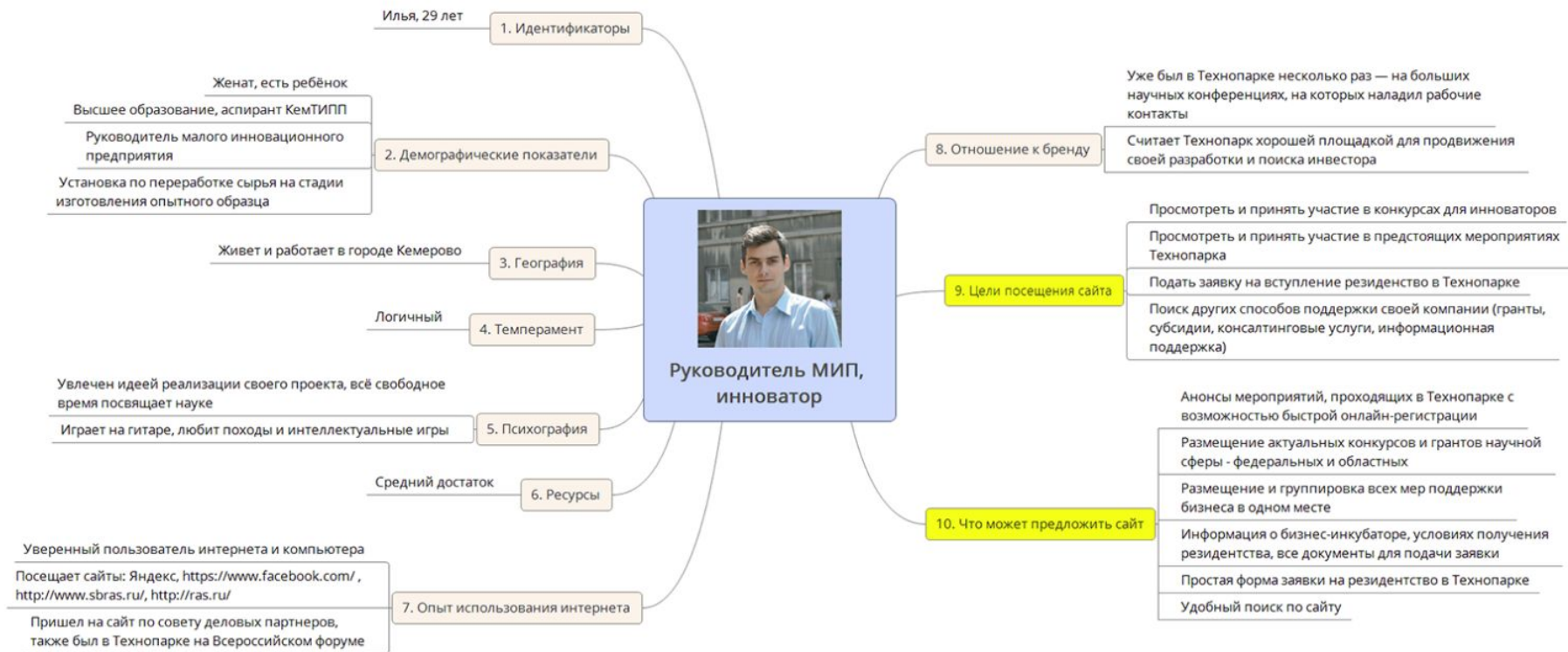
3.2.1. Технические

- Если что-то непонятно предпочитает изучить систему помощи или обратиться в службу поддержки;
- Зарегистрирован во многих социальных сетях.

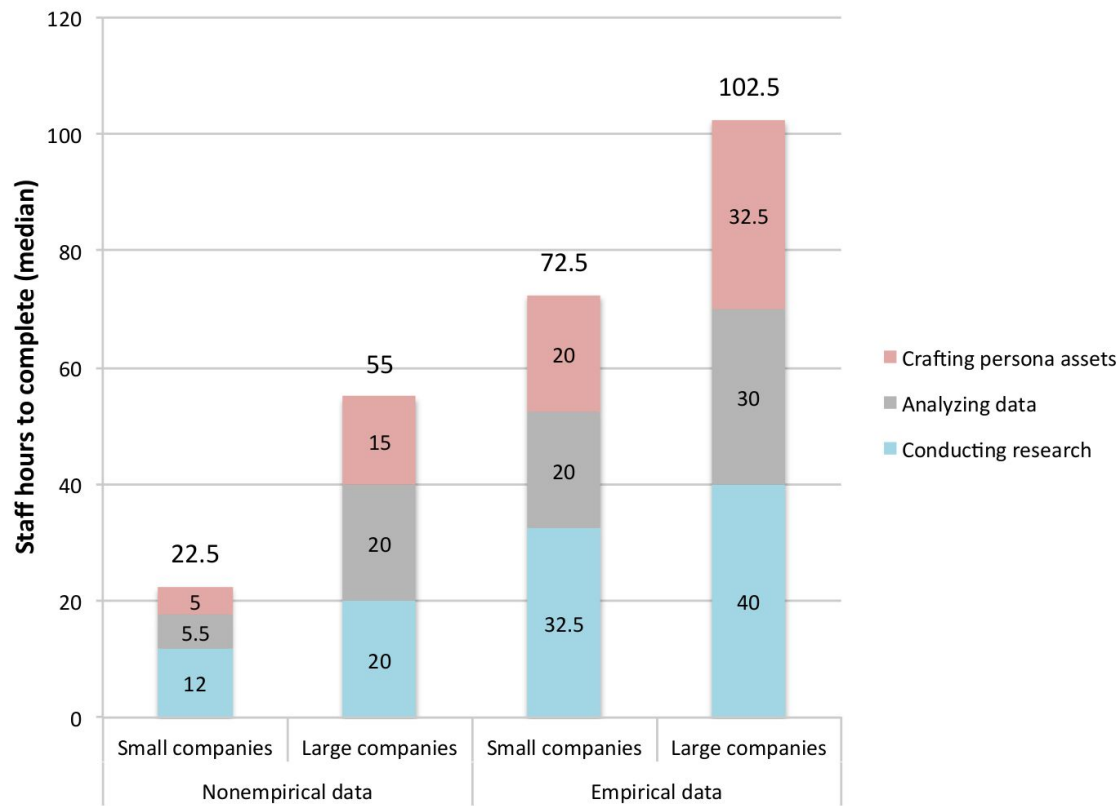
3.3. Потребности

- Найти новое развлекательное видео;
- Создать собственную видео-коллекцию;
- Иметь возможность делиться собранными роликами с другими пользователями;
- Обсудить выступление, концерт или спектакль;
- Пообщаться с другими любителями развлечений;

Персонаж №2



Время на создания персонажей



Сценарии

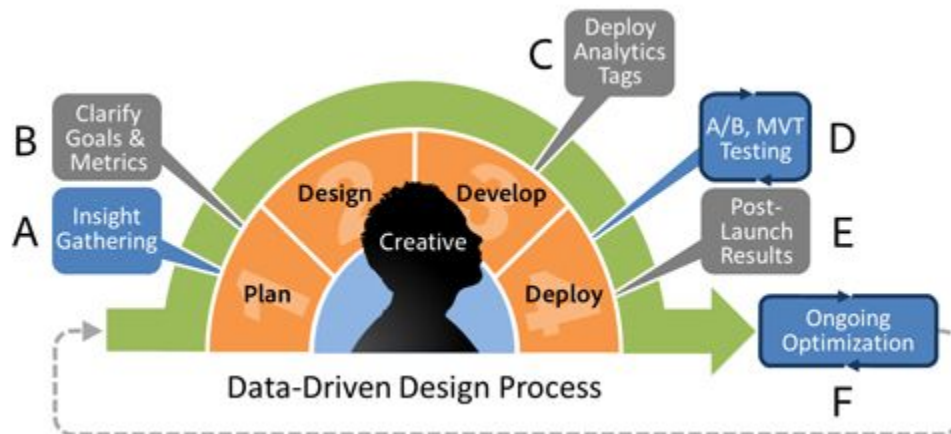
- повествование об использовании продукта
- описывают идеальное (для пользователя) взаимодействие
- варианты сценариев
 - контекстные сценарии
 - сценарии ключевого пути
 - проверочные сценарии

Activity-centred design

- ориентация на действия, которые совершаются для решения задачи
- пользователей может быть много
- пользователи могут не знать, что хотят
- люди хорошо адаптируются под технологии

Data-driven design

- В ОСНОВЕ -- данные
 - публичная или инсайдерская информация о конкурентах
 - маркетинговые отчёты и статьи
 - данные нашего приложения



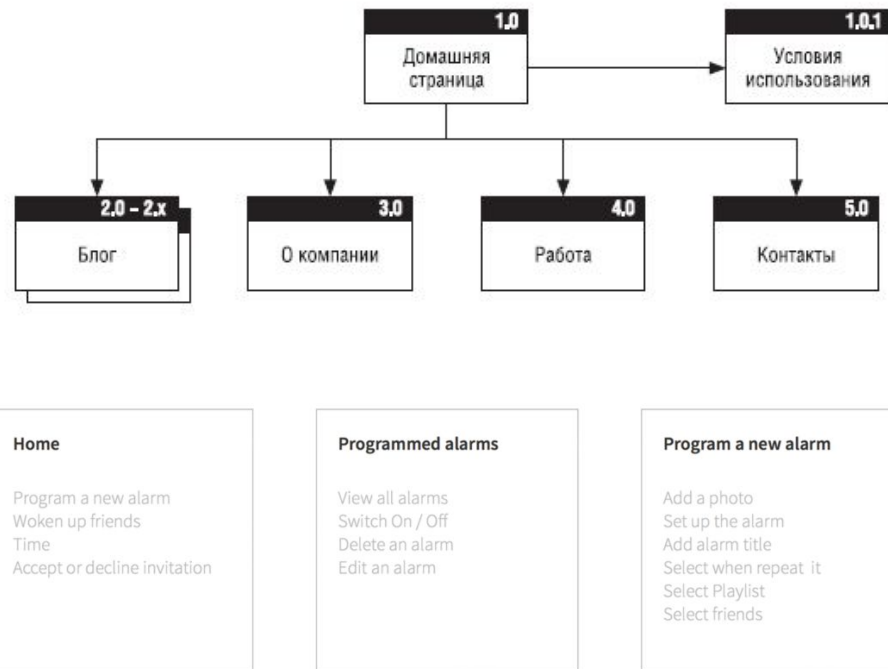
Информационная структура

- **Архитектура**

- системы
- взаимодействия с ней

- **Типы**

- Категории
- Задачи
- Поиск
- Время
- Люди



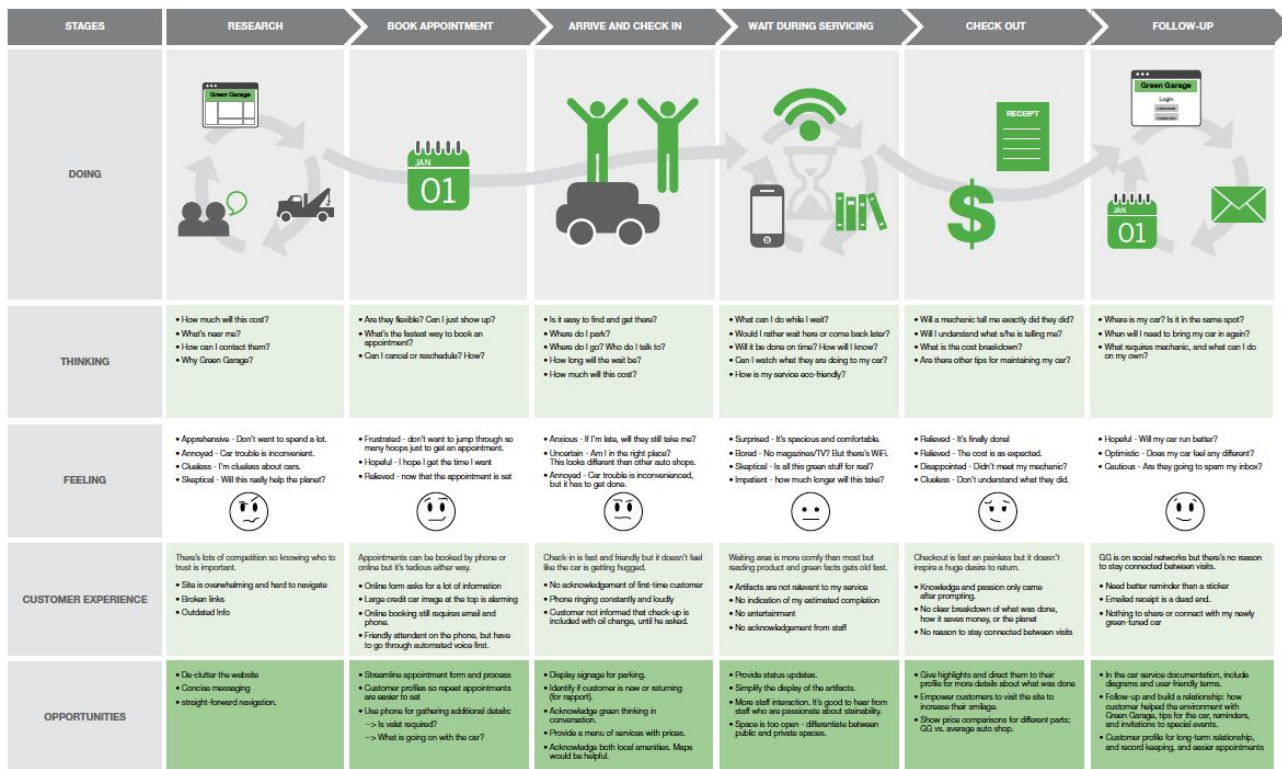
Табличное представление (1)

	A	B	C	D	E	
1	Раздел	Страница	Прототип	URL	Title	Комментарий
2	Главная	Главная	http://breadhead.ru/x/proto/c/	/	We - Уборка и салон красоты на дому	
3		Лендинг уборки	http://breadhead.ru/x/proto/c/clean	/clean	We - Уборка в квартире	
4		Лендинг красоты	http://breadhead.ru/x/proto/c/beauty	/beauty	We - Салон красоты на дому	
5		Узнайте о запуске первым	http://breadhead.ru/x/proto/c/#city_name#-coming-soon	/#city_name#-coming-soon	We - Узнайте о запуске первым	транслитом город
6						
7	Оформление заказа	1 шаг - Корзина	http://breadhead.ru/x/proto/c/#service_type#/cart	/#service_type#/cart	We - Заказ уборки	Текст в title как в H1 на странице, зависит от т
8		2 шаг - Заказ	http://breadhead.ru/x/proto/c/#service_type#/order	/#service_type#/order	We - Оформление заказа	service_type = "cleaning", "nails", "style"
9		3 шаг - Оплата картой	http://breadhead.ru/x/proto/c/#service_type#/order/payment	/#service_type#/order/payment	We - Оплата картой	
10		Заказ оформлен	http://breadhead.ru/x/proto/c/#service_type#/order/thanks-#order_ID#	/#service_type#/order/thanks-#order_ID#	We - Заказ успешно оформлен	
11						
12	Авторизация	Выбор способа логина	http://breadhead.ru/x/proto/c/auth	/auth	We - Авторизация	на мобильных же будет страницей?
13		Ввод пароля	http://breadhead.ru/x/proto/c/auth/password	/auth/password	We - Авторизация	
14						
15	Личный кабинет Клиент	Текущие заказы	http://breadhead.ru/x/proto/c/profile	/profile	We - Текущие заказы	
16		Прошедшие заказы	http://breadhead.ru/x/proto/c/profile/finished	/profile/finished	We - Прошедшие заказы	
17		Заказ	http://breadhead.ru/x/proto/c/profile/order-#order_ID#	/profile/order-#order_ID#	We - Запланированная уборка	Текст в title как в H1 на странице
18		Изменение заказа	http://breadhead.ru/x/proto/c/profile/edit/order-#order_ID#	/profile/edit/order-#order_ID#	We - Изменение заказа	
19		Оставить отзыв о заказе	http://breadhead.ru/x/proto/c/profile/review/order-#order_ID#/	/profile/review/order-#order_ID#/	We - Оставить отзыв	
20		Пригласи друга	http://breadhead.ru/x/proto/c/profile/referrals	/profile/referrals	We - Пригласи друга	
21		Скидка постоянного клиент	http://breadhead.ru/x/proto/c/profile/subscribe	/profile/subscribe	We - Скидка постоянного клиента	
22		Изменить данные	http://breadhead.ru/x/proto/c/profile/settings	/profile/settings	We - Изменить данные	

Табличное представление (2)

1	Блок	Страницы	Состояния	Приоритет	Прототип / Дизайн	Оценка (мин.)	Оценка (макс.)
20							
21	Сводная аналитика (по всем кампаниям)	Общее		2			
22			Выбор организации и сайта		https://invis.io/FD8QVB	3	5
23			Все кампании – Выбор		https://invis.io/FD8QVB	2	4
24			Выбор периода		https://invis.io/FD8QVB	4	8
25		Обзор			https://invis.io/FD8QVB	18	24
26		Все кампании					
27			Сравнение кампаний		https://invis.io/FD8QVB	3	5
28			Статусы		https://invis.io/FD8QVB	4	5
29			Архив		https://invis.io/FD8QVB	2	3
30		Регионы					
31			Списком		https://invis.io/FD8QVB	3	6
32			Вложено – Уровень 1		https://invis.io/FD8QVB	0	0
33			Вложено – Уровень 2		https://invis.io/FD8QVB	1	
34			Добавлены в таблицу – Кампании		https://invis.io/FD8QVB	1	2
35		Добавление в таблицу					
36			Кампании		https://invis.io/FD8QVB	2	4
37			Бренды		–		
38			Категории		–		
39			Регионы		–		

Customer Journey Maps



Прототипирование

- Storytelling
- Storyboarding
- Бумажные прототипы
- Bodystorming
- Wireframe (макет)
- Дизайн-макет (цифровой mockup)
- Интерактивный прототип
- Прототипирование кодом

Storyboarding (раскадровки)

- Кто ваш персонаж?
- Какую потребность удовлетворяет система?
- Какая задача должна быть выполнена?
- Что приводит пользователя к использованию вашей системы?
- В каких условиях оно выполняется?
- Какова последовательность действий?
- Какую потребность удовлетворяет приложение?
- Какие у пользователей есть возможности?

Пример раскадровки



Бумажные прототипы

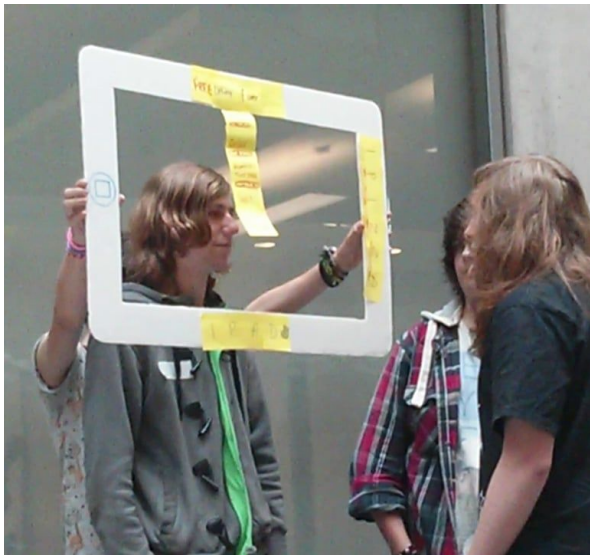
- быстро
- дешево
- сердито

[ВИДЕО](#)



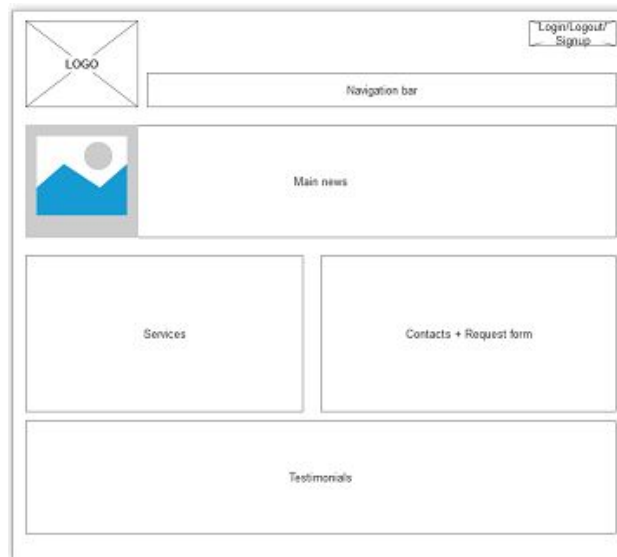
Bodystorming

- [ВИДЕО](#)

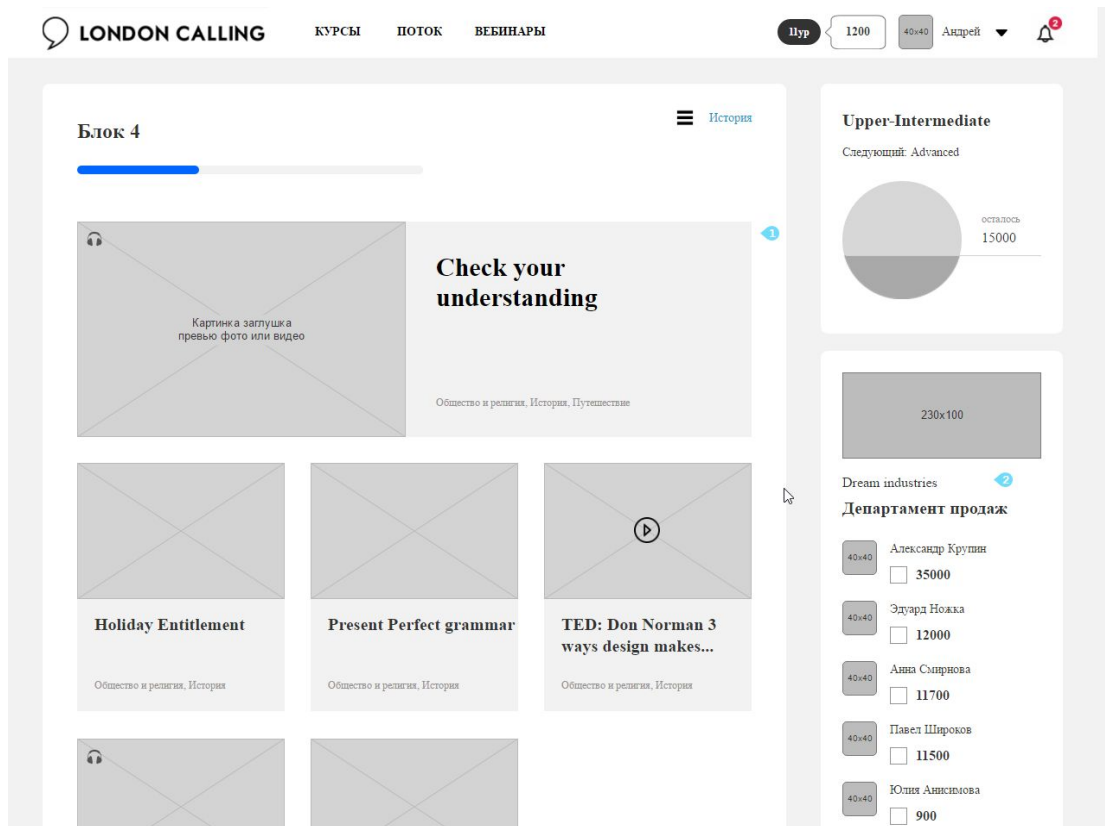


Wireframe

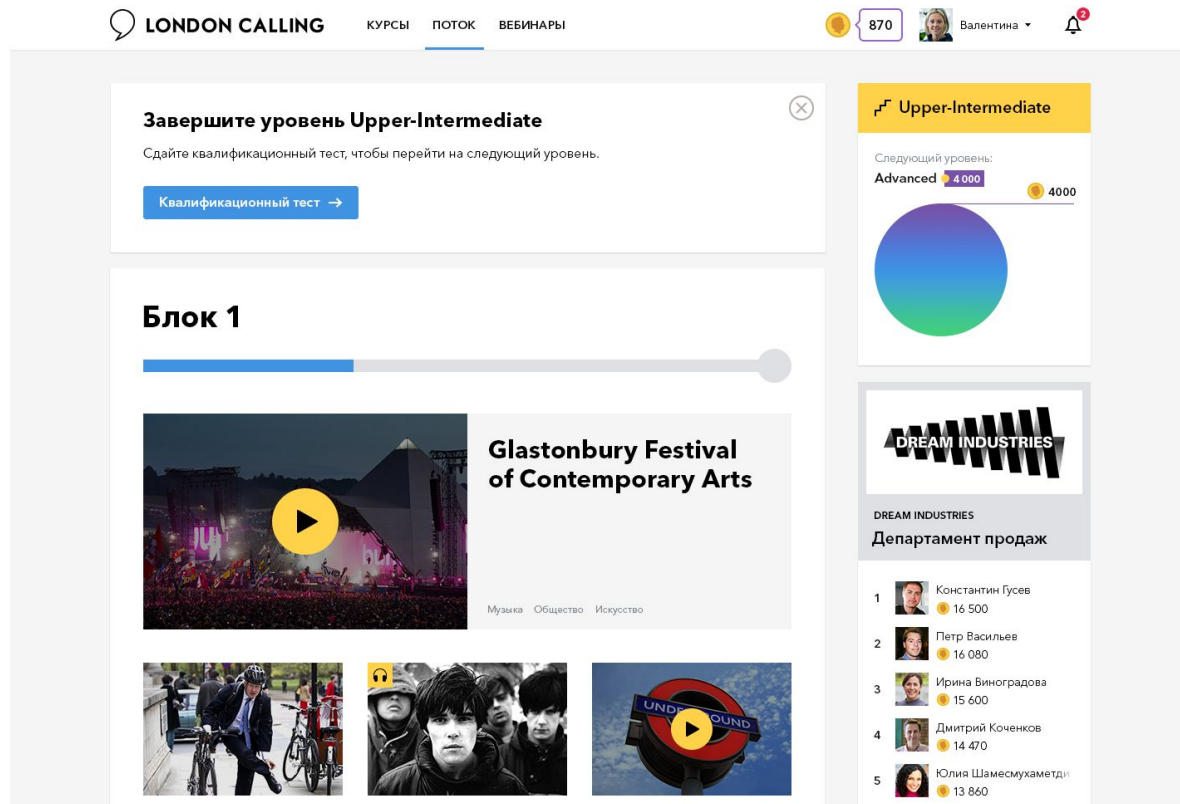
- набор схематичных макетов экранов или страниц
- высокоуровневый внешний вид экранов
 - компоновка графических элементов
- назначение
 - ТЗ графическому дизайнеру
 - ТЗ программистам
 - наглядный материал для демонстрации



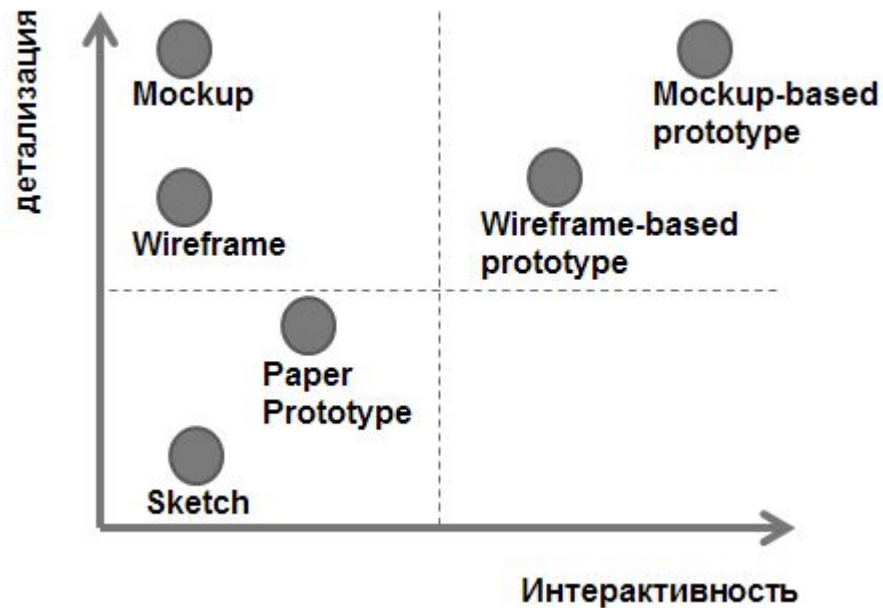
Пример: сервис для изучения языка



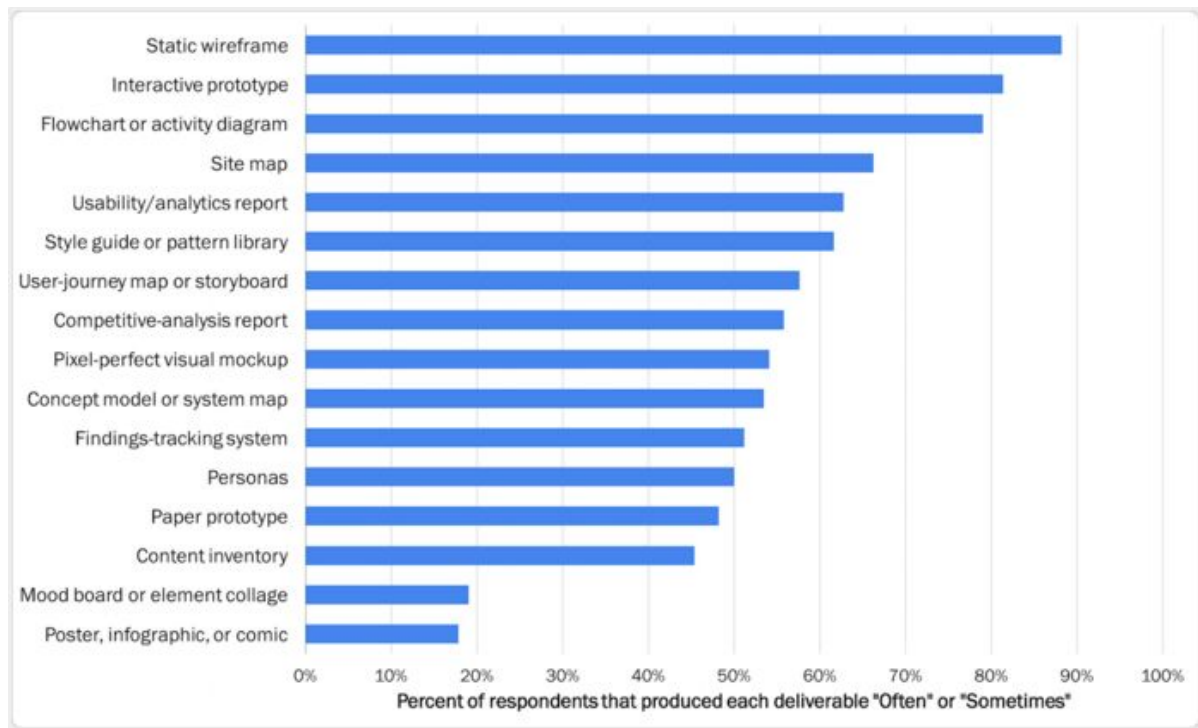
Дизайн-макет



Интерактивные прототипы



Немного статистики



Исследования продукта

- Аудит продукта/прототипа или конкурентов
- Экспертная оценка интерфейса
- Качественный анализ пользователей (интервью)
- Полевое наблюдение (открытое и скрытое)
- Анализ данных
 - Статистика использования
 - Выполнение сценариев
 - Количественный анализ пользователей
- A/B-тестирование
- Эвристический анализ интерфейса
- Usability-исследование
 - Фокус-группа
 - Опросники
 - Eye tracking

Эвристический анализ Нильсена

1. Отображение статуса системы
2. Соответствие между системой и реальным миром
3. Свобода действий и контроль
4. Единообразие и стандарты
5. Профилактика ошибок
6. Видимость, а не переходы
7. Гибкость и эффективность использования
8. Эстетика и минимализм
9. Помогите пользователям распознавать, диагностировать и исправлять ошибки
10. Помощь и документация

Usability тестирование

- не то же, что тестирование GUI
- 8/85
- Шаги
 - Формирование гипотез
 - Определение метрик для тестирования
 - Определение персонажей и сценариев
 - Подбор респондентов
 - Заполнение анкеты
 - Вводный инструктаж
 - Проведение юзабилити-тестирования
 - Опрос респондентов
 - Анализ результатов
 - Определение требований для проектирования сайта

