## МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

## ФАКУЛЬТЕТ ПРИКЛАДНОЙ МАТЕМАТИКИ И ИНФОРМАТИКИ

## БУЗУН ВЛАДИСЛАВ, ФРИГИН ПАВЕЛ

# Информационная архитектура и оценка ранних концепций

Отчет по лабораторной работе №2 По курсу "Проектирование человеко-машинных интерфейсов"

Преподаватель

Давидовская Мария Ивановна

# Содержание

Задачи и роли пользователей и их анализ	3
Объектная модель и связи объектов, действий и контекстов с персонажами	
программного продукта	4
Функциональные требования к приложению в виде диаграмм вариантов	
использования	5
Сценарии вариантов использования	6
Описание информационной архитектуры продукта на основе открытой	
карточной сортировки OptimalSort: выбранные виды систем организации,	
наименования, навигации и поиска	7
Структура сайта в виде карты (концептуальной схемы)	9
Структура главного меню для веб-приложения и/или мобильного приложени	ЯВ
виде схемы и его описание	10
Словарь терминов	11
Концептуальные макеты в виде эскизов и макетов низкого уровня для	
мобильного и/или веб-приложений	12

# Задачи и роли пользователей и их анализ

Составляющие процесса работы с системой	Роли	
	Обычный пользователь	Менеджер
Регистрация	+	+
Создание проекта		+
Добавление участников проекта		+
Просмотр истории проекта	+	+
Импорт/Экспорт истории проекта		+
Просмотр назначенных активностей	+	
Создание/удаление активностей		+
Назначение активностей		+
Изменение статуса активности	+	+
Комментирование активности	+	+

# Объектная модель и связи объектов, действий и контекстов с персонажами программного продукта.

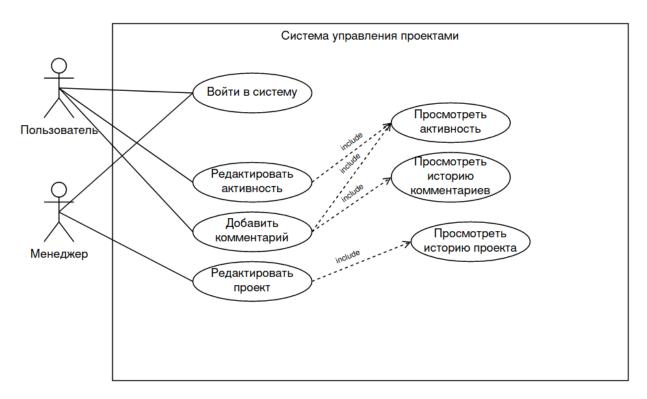
# Объектная модель:

Объект	Мощность	Представления	Действия	Атрибуты
Проект	Десятки	• Детальное	• Создать	• Дата
		• Список	• Удалить	• Автор
			• Редактировать	• Название
				• Описание
				• Публичность
Активность	Сотни	• Краткое	• Создать	• Дата
		• Детальное	• Удалить	• Автор
		• Список	• Редактировать	• Название
				• Описание
				• Исполнитель
				• Критичность
				• Теги
Комментарий	Тысячи	• Детальное	• Создать	• Автор
			• Редактировать	• Дата

# Соответствие объектов персонажам:

Объекты	Персонажи		
	Виталий	Владислав	
Проект		+	
Активность	+	+	
Комментарий	+		

# Функциональные требования к приложению в виде диаграмм вариантов использования.



Изображение 1: Диаграмма вариантов использования

## Сценарии вариантов использования

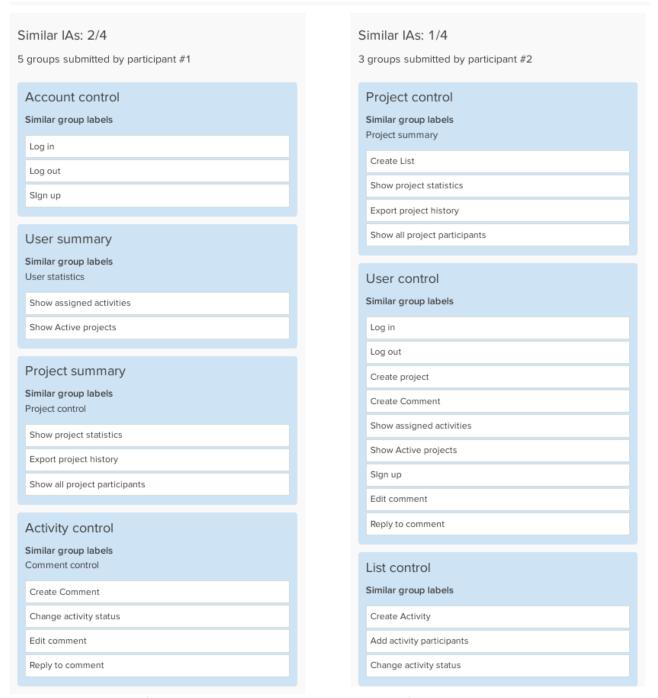
### Регистрация

- 1. Пользователь входит на главную страницу сайта.
- 2. Пользователь нажимает кнопку «Регистрация».
- 3. Во появившейся форме регистрации пользователь вводит адрес электронной почты, ФИО, пароль, подтверждение пароля.
- 4. Пользователь нажимает кнопку «Зарегестрироваться». Пользователю предлагается подтвердить адрес электронной почты.
- 5. Пользователь подтверждает регистрацию по электронной почте, нажимает кнопку «Ок».
- 6. Пользователь попадает на главную страницу сайта с аутентифицированным аккаунтом.

### Добавить активность

- 1. Пользователь входит на главную страницу сайта.
- 2. Пользователь входит в свой аккаунт.
- 3. Пользователь выбирает проект из списка доступных, открывается страница проекта.
- 4. Пользователь нажимает кнопку «Добавить активность». Появляется форма создания активности.
- 5. Пользователь заполняет поля активности.
- 6. Пользователь нажимает кнопку «Добавить». Форма создания активности закрывается, возвращая пользователя на страницу проекта.

# Описание информационной архитектуры продукта на основе открытой карточной сортировки OptimalSort: выбранные виды систем организации, наименования, навигации и поиска.

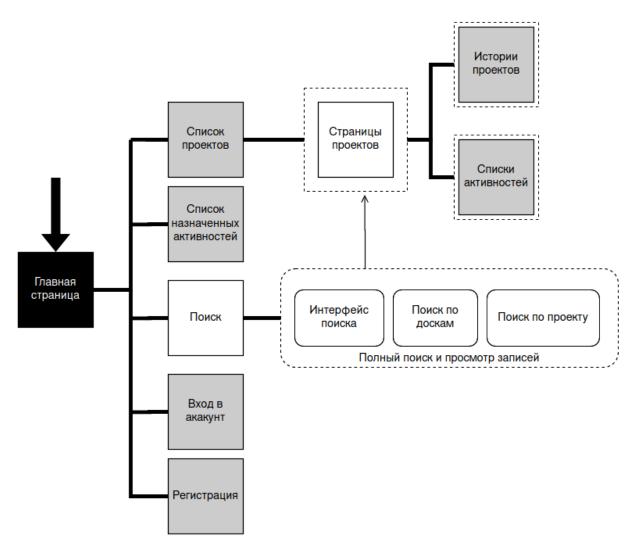


Изображение 2: Пользователецентричный анализ участников

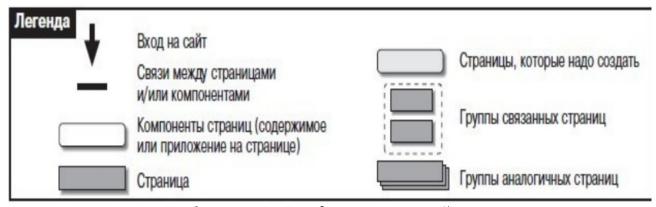
### Edit comment Reply to comment Create Comment Log in 50 25 SIgn up Log out Show project statistics Show all project participants 75 75 Export project history 50 50 50 Create List Create Activity 50 75 Add activity participants 25 25 50 50 50 Create project 25 25 25 25 25 25 Show assigned activities 25 25 75 Show Active projects 25 25 25 25 25 25 50 25 25 25 50 50 25 0 Change activity status

Изображение 3: Матрица подобия

# Структура сайта в виде карты (концептуальной схемы).



Изображение 4: Концептуальная схема сайта



Изображение 5: Легенда концептуальной схемы

# Структура главного меню для веб-приложения и/или мобильного приложения в виде схемы и его описание.

Структура главного меню для веб приложения представлена в пункте «Структура сайта в виде карты (концептуальной схемы)».

### 1. Список проектов.

Переводит на страницу на которой отображены все проекты, в которых участвует пользователь и их краткое описание.

### 2. Список назначенных активностей.

Переводит на страницу на которой отображены назначенные пользовавтелю активности из всех проектов пользователя и их краткое описание.

### 3. Поиск.

Форма для осуществления поиска по всем проектам, активностям и комментариям, доступным дользователю.

### 4. Вход в аккаунт.

Открывает форму ввода логина и пароля.

### 5. Регистрация.

Открывает форму регистрации пользователя.

# Словарь терминов

Активность – вид деятельности, направленный на достижение цели проекта.

Менеджер – участник проекта, выполняющий роль менеджера.

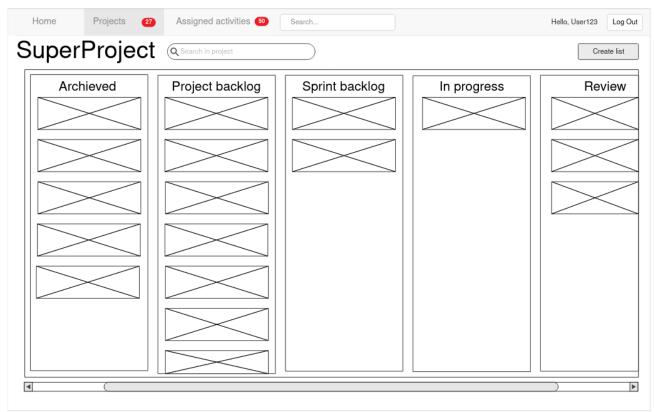
Пользователь – участник проекта.

Проект — временное предприятие, предназначенное для создания уникальных продуктов, услуг или результатов.

Роль – описание ограниченного множества действий, выполняемых участником проекта.

# Концептуальные макеты в виде эскизов и макетов низкого уровня для мобильного и/или веб-приложений.

URL: https://app.moqups.com/xd9FgLhy0r/view/page/ad64222d5?ui=0



Изображение 6: Концептуальный макет страницы проекта