

# Задания

- Задания можно сдавать по частям.
- Лабораторные 3-5 рекомендуется выполнять последовательно.

## Задание 1. Проблемы дизайна и интерфейсов пользователя

1. Рассмотреть одну проблему взаимодействия человека и окружающего мира. Проблема должна быть связана с дизайном. Предложить решение проблемы. Можно принести предмет с собой, показать короткий видеоролик или иными способами продемонстрировать или описать проблемы. Также можно рассмотреть проблемы возникающие при получении услуги. Примеры могут быть из широкого круга областей. Начиная от обслуживания в банке и навигации в городе или здании, до использования чемодана или блокнота.
  2. Рассмотреть две проблемы интерфейсов программ\устройств\сайтов. Предложить решение.
- Доклад представить в виде презентации с тезисами, по 1-2 слайда на проблему.

### Вопросы

- Какие цели преследует ЧМВ?
- Что такое дизайн?
- Что такое интерфейс пользователя?
- Как вы оцениваете дизайн слайдов?

### Ссылки

- [github.com/ivtipm/HCI/blob/master/HCI\\_lec\\_1.%20Human.pdf](https://github.com/ivtipm/HCI/blob/master/HCI_lec_1.%20Human.pdf) — Лекция 1.

## Задание 2. Персонажи

*Это задание можно выполнять в парах.*

1. Выберите тему – назначение продукта который вы бы хотели разработать. Постарайтесь изучить целевую аудиторию. По возможности поговорите с представителями целевой аудитории, изучите то как они решают свои задачи, понаблюдайте за ними, изучите отзывы на аналогичные продукты.
2. Утвердите тему у преподавателя.
3. Придумайте 2 персонажей, которые будут олицетворять отдельные группы пользователей из целевой аудитории.  
Для персонажей опишите:
  1. Имя, возраст, род деятельности, достаток, хобби, ...
  2. Образование
  3. Опыт использования интернета, ПК, гаджетов:
    1. как часто пользуется интернетом;
    2. для чего чаще всего использует интернет;
    3. зарегистрирован ли в социальных сетях, если да, то в каких?
    4. часто ли регистрируется на сайтах? участвует ли в создание контента (ведёт блог, создаёт посты, пишет комментарии и т.д.)
    5. Как часто и какими устройствами пользуется.
    6. Какие трудности возникают.
  4. Общие цели персонажа как личности.
    1. *Например: хочет научиться играть на гитаре, закончить вуз с отличием, получить повышение*
  5. Стоп-факторы – что персонажа отпугивает и/или беспокоит.
    1. *Например: боится что обманут в интернет-магазине, не любит указывать регистрироваться на сайтах, не любит рано вставать.*
  6. Что бы пользователи хотели от вашего продукта? Какие задачи пользователя продукт должен решить?
  7. По одному сценарию использования вашего продукта для каждого персонажа
    1. В какой ситуации персонаж будет пользоваться продуктом?
    2. Чего он хочет достигнуть?
    3. Как в общих чертах он это сделает?

## Рекомендации

- Структурируйте описание персонажа. Можно сделать mindmap диаграмму.
- Не описывайте персонажа слишком подробно, уложитесь в две страницы.
- Можно создать больше персонажей или оставить в заметках варианты отдельных черт персонажа.
- При работе в паре используйте совместный доступ к документу в облаке.
- Можно добавить фотографию персонажа, написать его краткую биографию и сказать пару слов о людях, кто влияет на его цели или действия.
- Создавайте двух *разных* персонажей, представляющих отличимые друг от друга группы целевой аудитории. Не описывайте себя самого, только если на 100% не уверены в том, что вы *типичный* представитель одной из частей целевой аудитории :)
- Следующие задания будут продолжением этого. В них можно корректировать персонажей.

## Вопросы

1. На основе какой информации создаётся персонаж?
2. Зачем нужны персонажи?
3. Почему нельзя использовать одного усреднённого персонажа?
4. Что такое эмпатия?
5. Что такое UX?
6. Какие уровни проектирования UX существуют?
7. К какому уровню относятся персонажи?
8. Как вы оцениваете дизайн получившегося документа?
9. Что думает о вашем персонаже другие люди? Кто-то из них похож на него?

## Ссылки

- [метод персонажей на примере сайта](#)
- [habr.com/ru/company/mailru/blog/227743](https://habr.com/ru/company/mailru/blog/227743) – Использование персонажей и сценариев в тестировании Календаря mail.ru
- Когда целевая аудитория изучена плохо: [youtube.com/watch?v=QYBcLMiR9b0](https://youtube.com/watch?v=QYBcLMiR9b0), [youtube.com/watch?v=Sx1J3S6vUJ8](https://youtube.com/watch?v=Sx1J3S6vUJ8)

### Задание 3. Use-case диаграмма

*Это задание можно выполнять в парах.*

Для темы и персонажей, разработанных в предыдущей работе

1. Кратко опишите ваш продукт.
2. Создайте диаграмму вариантов использования ориентируясь на потребностях персонажей.
3. *Не обязательно: приведите спецификацию двух прецедентов.*

Следующие задания (4 и 5) посвящены созданию интерфейса пользователя и будут продолжением текущей работы.

#### Вопросы

1. Что такое UX?
2. Опишите процесс разработки UX.
3. Из чего состоит диаграмма вариантов использования?
4. Опишите следующие понятия: Актёр, роль, прецедент.
5. Какие отношения возможны между актёрами? Между прецедентами?
6. К какому уровню UX относится диаграмма вариантов использования?
7. Описанная спецификация способна удовлетворить всем потребностям персонажей? Подходит для реализации сценариев?

#### Ссылки

- Лекция по UX: [github.com/ivtipm/HCI/blob/master/HCI\\_lec\\_4.%20UX.pdf](https://github.com/ivtipm/HCI/blob/master/HCI_lec_4.%20UX.pdf)
- Создание диаграмм – [draw.io](https://draw.io)
- Слайды лекции – [github.com/ivtipm/HCI/blob/master/HCI\\_lec\\_4\\_UX.pdf](https://github.com/ivtipm/HCI/blob/master/HCI_lec_4_UX.pdf)

**Задание 4. Информационная архитектура**

**Задание 5. Макет**

**Задание 6. Готовый вариант интерфейса**

**Задание 7. Реферат. Типографика и текст**