

Лабораторная работа № 3

Прототипирование интерфейса

Цель работы: формирование умения составлять карту пользовательского пути (User flow) проектируемого приложения

Теоретические сведения

User flow (в переводе — диаграмма пользовательского пути; также применяются термины «пользовательский сценарии», «UX-сценарии», «UX flow», «interaction flow», «activity flow») – это наглядное представление последовательности действий, которые выполняет пользователь для достижения значимой для себя цели на сайте или в приложении. User flow описывает каждый шаг, который делает пользователь — от точки входа (начало) до финального взаимодействия (значимая цель достигнута, ценность получена). Иными словами, это наглядное представление последовательности действий, которые нужно сделать пользователю, чтоб достичь своей цели. User Flow может охватывать как какую-то отдельную функцию, так и весь продукт. Как правило, термин «User flow» связывают с одной отдельной функцией, а «User flow map» охватывает всю проектируемую систему.

User flow создаются на основе пользовательских историй, что предполагает ранжирование целей пользователя и расстановку приоритетов в функциях, реализуемых разрабатываемой системой. Поэтому User flow позволяет исключить распространенную ошибку, когда пишут список требуемых функций и непосредственно на их основе проектируют интерфейсы. Такой подход (проектирование интерфейса минуя этап User flow) может привести к созданию такого интерфейса, когда для выполнения наиболее часто используемых функций (или наиболее простых) пользователю придется проходить слишком много шагов.

User Flow также помогает оценить, подходит ли интерфейс для решения поставленной задачи. User Flow побуждает команду разработчиков задавать вопросы на темы: «Удастся ли сосредоточиться на достижении целей?», «Ощущает ли пользователь над движением к цели?»

User Flow фокусирует команду на дизайне интерфейса с ясной последовательностью шагов до цели. Кратчайшее расстояние до цели — прямая. User Flow помогает не терять эту прямую из виду и добиваться максимально эффективного дизайн-решения для достижения целей пользователя. User Flow помогает определить пути достижения пользователями цели,

найти позитивные и негативные сценарии на выбранном пути достижения цели, увидеть, учтены ли альтернативные варианты развития событий, альтернативные варианты использования функциональности пользователем. Он дает возможность понять, все ли процессы в проектируемой системе имеют логическое завершение и спроектированы, так, чтобы пользователь тратил минимум времени для достижения цели.

User Flow помогает согласовать с заказчиком не только функционал, но и сценарии работы продукта, создать единое видение по сценарию работы в определенной жизненной ситуации. User Flow — это наглядный инструмент для донесения идей в четком, запоминающемся виде.

В настоящее время отсутствует четкий стандарт, в соответствии с которым создаются User Flow. Наглядное представление User Flow может быть выполнено с различной степенью детализации. Главное — чтобы заказчик и команда разработчиков понимали, каким образом пользователь получит доступ к той или иной функции, где они будут находиться и как они будут работать.

Выделяют различные виды User flow:

1. task flow
2. wire flow (lo-fi)
3. screen flow (hi-fi)

Рассмотрим их подробнее.

Task flow – это блок-схема, описывающая последовательность действий (шагов), которые пользователь совершает для достижения цели (выполнения задачи). Ниже на рисунке представлен Task flow покупателя кухонного комбайна в интернет-магазине.



Рис. 1. Пример начального варианта Task flow [1].

В данной схеме отображены лишь общие этапы, не рассмотрены альтернативные варианты (например, что будет, если по результатам поиска ничего не удалось найти). То есть она еще нуждается в доработке.

Для составления схемы чаще всего используются элементы из классических блок-схем или стандарт BPMN – он ориентирован на моделирование бизнес-процессов.

Wireflow (lo-fi) представляет собой объединение блок-схемы и wireframes. Wireframe – это низкодетализированный эскиз дизайна экрана, акцент в котором делается на взаимное расположение элементов, структуру и содержание экрана, без детальной прорисовки цветовой гаммы, стилистики и шрифтов. В wireflow вместо элементов блок-схемы используются схематичные эскизы экранов, с которыми взаимодействует пользователь на пути достижения цели. Как правило, акцент делается на навигации между отдельными экранами. Чаще всего Wireflows используют при проектировании мобильных приложений, т.к. у них относительно небольшие размеры экранов.

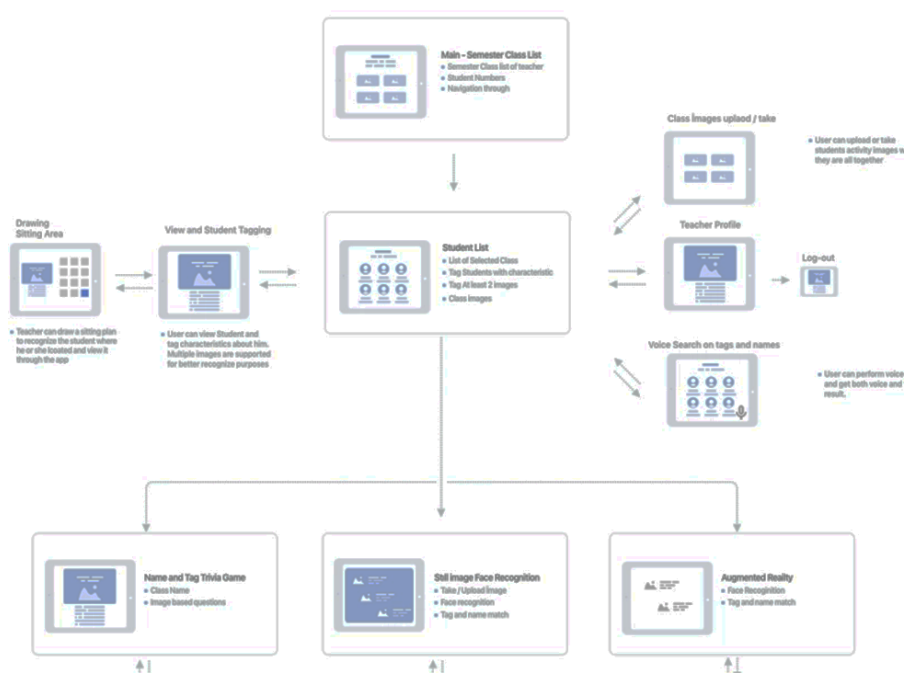
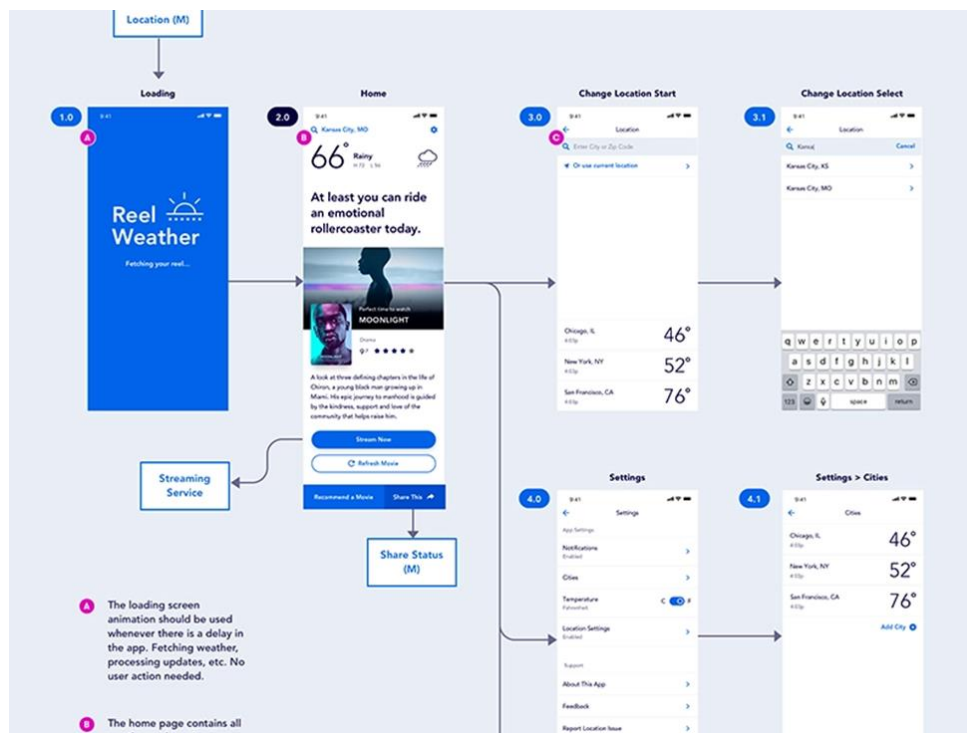
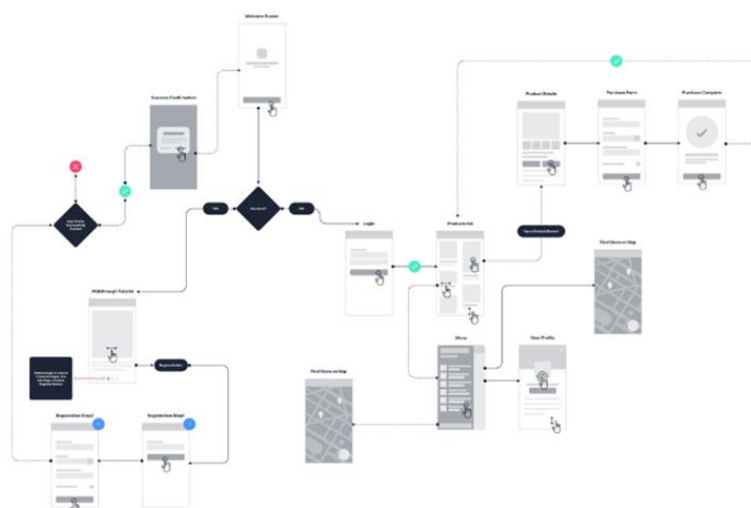


Рис 2. Пример Wireflow [1].

Screenflow (hi-fi) отображают навигацию между детально проработанными экранами. Особенностью Screenflow является высокая точность, в нем учитывается физический размер экрана и представляются все визуальные и типографические детали продукта. Элементы screenflow – это фактически макеты экранов готового приложения.



На практике также встречается гибрид классических блок-схем, схематичных изображений и финальных макетов.



Шаги пользователя в User flow зависят от структуры страниц, от того, какая информация на них размещена. В свою очередь структурирование информации на страницах зависит от типа информационной архитектуры. Информационная архитектура определяет

структуру контента внутри цифрового продукта. Иерархия элементов, меню, подписи и функция поиска помогают сделать доступным для пользователей каждый фрагмент информации, необходимой для выполнения задачи.

Выделяют следующие типы информационный архитектуры:

1. Категории
2. Задачи
3. Поиск
4. Время
5. Люди

Рассмотрим их подробнее.

Самым распространенным типом информационной архитектуры являются «Категории» – классификация объектов по какому-то признаку. Например, на сайте обувного холдинга Марко представлены такие категории обуви как «Женщинам», «Мужчинам», «Девочкам», «Мальчикам», «Малышам».

Еще один способ структурировать проектируемое приложение или сайт — это положить в основу задачи, которые решает пользователь. Например, для сайта банка это могут быть «Вклады», «Займы», «Инвестиции», «Открытие счета», «Помощь» и т.п. Такая информационная архитектура будет эффективной, если пользователь точно знает, что он хочет сделать.

Для информационных систем, которые почти полностью состоят из контента, создаваемого самими пользователями, (как, например, YouTube), наилучшим типом информационной архитектуры будет поиск, т.к. структурирование информации по категориям в данном случае затруднительно.

Также можно построить информационную архитектуру, где отображение информации зависит от времени. Примером такой информационной архитектуры являются новостные ленты.

Информационная архитектура, построенная на людях, типична для социальных сетей. Информация сгруппирована в связи с конкретным человеком и его отношениями с другими людьми. В свою очередь внутри каждого профиля для структурирования информации используется система категорий (сообщества, фотографии, друзья и т.д.).

Таким образом, при проектировании информационных систем нужно определить, какой контент будет отображаться, какая информация нужна пользователям и как ее структурировать, как пользователи будут использовать понятия, представленные в логической последовательности. Для построения информационной архитектуры часто используется

метод сортировки карточек. Ее можно выполнить вручную с помощью бумаги и ручки или с помощью программного обеспечения, например, OptimalSort и UserZoom.

При создании User Flow нужно учесть следующие рекомендации.

1. Название User Flow должно указывать на полезное (ценное для пользователя) действие. Например, «Сравнение цены лекарства в разных аптеках» или «Заказ продуктов питания с доставкой на дом».

2. Одна цель на User Flow. Пользователь использует продукт, чтобы достичь одной конкретной цели, не нужно отвлекать его на пути к цели.

3. У каждой User Flow должна быть ясная точка входа.

4. Все перемещения на User Flow организованы в одном направлении, чтобы получился ясный маршрут из (A) → (B). Целесообразно избегать превращения простой прямой в запутанный клубок разнонаправленных сценариев.

5. Желательно добавить легенду, так блок-схема станет понятнее для других членов команды и для заказчика. Например, можно указать в легенде, что прямоугольники — это экраны, ромбы — развилки принятия решений и т. д.

6. В некоторых случаях полезно подписать предназначения экранов, обозначив ключевые действия.

7. Цветовое решение. User Flow обычно выполняется монохромным. Такой подход помогает сосредоточиться на функции и цели и концентрирует внимание только на важных аспектах взаимодействия.

После того, как созданы все User Flow проектируемой системы, их объединяют в User Flow Map, прорабатывая и отображая навигацию.

Наряду с User Flow и User Flow Map выделяют User Story Mapping и User Journey Map.

User Story Mapping — инструмент управления продуктом — это вся карта задач, которые можно сделать с помощью разрабатываемого продукта. UserStoryMapping представляют в виде двумерной сетки.

Если рассматривать проектируемую систему как электронного помощника, то User Story Mapping — это список дел, которые ему можно поручить, а User Flow Map — это карта инструкций, описывающая по шагам, как он будет действовать.



Рис. 5. Пример оформления User Story Mapping [2].

User Journey Map (карта пути пользователя) является средством фиксации пользовательского опыта во время взаимодействия с продуктом, аналог дневника или журнала, в котором пользователь записывает свои эмоции и чувства, мысли, действия, неудачи и успехи.

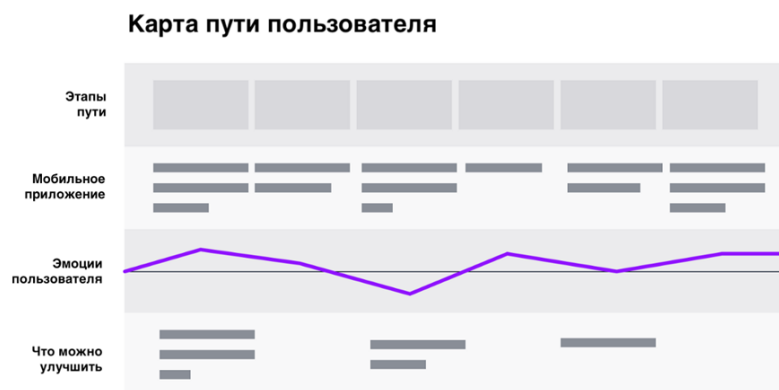


Рис. 6. Примерная структура User Journey Map пользователя [3].

Задания на лабораторную работу

1. Изучить теоретические сведения.
2. Определить тип информационной архитектуры проектируемой системы.
3. Построить User Flow для различных задач проектируемого приложения
4. Оформить отчет.
5. Защитить лабораторную работу

Содержание отчета

1. Титульный лист.
2. Цель работы.
3. Обоснование выбора типа информационной архитектур проектируемой системы.
4. User flow для различных задач проектируемой системы.
5. Выводы по работе.

Контрольные вопросы

1. Что такое User flow?
2. Чем отличаются User flow и User flow map?
3. Зачем создавать User flow при проектировании системы?
4. Какие виды User flow вы знаете?
5. Что такое информационная архитектура?
6. Какие типы информационной архитектуры существуют?
7. Опишите соотношение понятий User Flow, User Flow Map, User Story Mapping и User Journey Map.

1. Скворцов, М. User flow: как создаются популярные приложения и сайты. [Электронный ресурс]. / М. Скворцов. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/496760/>.

2. Свеженцева А. Полное руководство по User Flow: как сделать, примеры и советы. [Электронный ресурс] / А. Свеженцева. – Режим доступа: <https://ux-journal.ru/polnoe-rukovodstvo-po-user-flow-kak-sdelat-primery-i-sovety.html>.

3. Жолудова, О. Что строить в первую очередь: User Journey Map или User Flow? [Электронный ресурс] / О. Жолудова. – Режим доступа: <https://medium.com/начинающему-ux-дизайнеру/что-строить-в-первую-очередь-user-journey-map-или-user-flow-4ece3ed60fb5>.