

# Проектирование интерфейсов

# Этап I. Предпроектный анализ

Работы по проектированию интерфейса начинаются с предпроектного анализа.

Не записывать: На рабочей сессии с клиентом мы описываем видение проекта (vision), в котором рассказывается о его сути и целях, а также перечисляем предполагаемую функциональность системы в виде кратких сценариев взаимодействия. В дополнение к этому проводится анализ потребностей и контекста работы целевой аудитории, которая описывается в виде ключевых персонажей. Также составляется первоначальная карта сайта, которая показывает примерную структуру будущей системы.

# 1. Видение проекта (vision)

Видение проекта (vision) — это краткое описание сути будущего продукта. Вкратце описывается что это за продукт, каковы цели и задачи его создания, кто его пользователи и каковы основные возможности будущей системы.

**Назначение:**

Дать общее представление о продукте. Видение позволяет с помощью нескольких абзацев ознакомить с сутью проекта любое заинтересованное лицо.

Собрать бизнес-требования. Дать общее представление о бизнес-целях, которые поставлены перед продуктом.

## 2. Сценарии взаимодействия

Сценарии взаимодействия — это описание того как должны работать функции системы. Они могут рассказывать о сути и особенностях работы функций как в общем виде, так и в подробном, алгоритмическом. Первый вариант нужен для того чтобы понять, зачем нужна и что делает функциональность. Второй по шагам расписывает все возможные сценарии использования продукта — что может сделать пользователь и как должна отреагировать на его действия система.

### Примеры сценариев взаимодействия

- Краткий сценарий взаимодействия

Пользователи могут быть объединены в социальную сеть. Каждый пользователь имеет страницу персонального профиля (персональной страницы), с помощью которой другие пользователи получают представление о том, что это за пользователь. Пользователь может добавить другого пользователя в друзья. Это позволяет, во-первых, поддерживать контакты, а во-вторых, более удобно давать доступ другим пользователям к своим конспектам и учебным планам. Пользователя можно найти как по имени и фамилии, так и по ВУЗу или специальности, на которой он обучается.

- Подробный сценарий взаимодействия

### Назначение:

Сбор функциональных требований. Сценарии взаимодействия позволяют не только перечислить функции системы, но и во всех подробностях рассказать о том, как они работают.

### **3. Ключевые персонажи**

#### **Описание целевой аудитории**

Описание целевой аудитории (персонажи) — это серия документов, которые дают представление о ключевых типах пользователей системы. Целевая аудитория продукта анализируется и группируется в 3–4 основных персонажа. Каждый персонаж характеризуется контекстом и целями использования системы, ожиданиями от нее, а также общим описанием.

**1. Ирина Новгородцева**

Участница команды КВН

Возраст: 23 года

Образование: Высшее гуманитарное

Семейное положение: Не замужем, есть друг

Постоянно знакома с интернетом, проверяет почту на Mail.ru и пользуется Mail-адресом.

**1.1. Краткое описание**

С детства занималась вокалом и ходила в театральную студию. Во время учебы в университете активно участвовала в деятельности студенческого КВН. После окончания вуза не покинула команду и теперь вместе с остальными ребятами поставила цель – оказаться в лиге юниоров большого КВН.

Она четко понимает, что у команды есть арсенал коротких номеров, есть своя аудитория, свои зрители, но это пока не тот уровень, о котором она мечтает. Ирина уверена в своих силах и ей хочется, чтобы ее выступления увидело как можно большее количество людей и прежде всего тех, кто по-настоящему оценит ее способности и талант.

Ирина размещает в Интернете ролики со своими выступлениями, сольные и командные номера – у нее их целая подборка. Ей важны любые комментарии и, прежде всего критика в свой адрес, чтобы понять, куда расти и двигаться дальше. Она с радостью участвует в обсуждениях видеороликов выступлений других коллективов.

**1.2. Опыт и предпочтения**



Ирина размещает в Интернете ролики со своими выступлениями, сольные и командные номера – у нее их целая подборка. Ей важны любые комментарии и, прежде всего критика в свой адрес, чтобы понять, куда расти и двигаться дальше. Она с радостью участвует в обсуждениях видеороликов выступлений других коллективов.

**1.2. Опыт и предпочтения****1.2.1. Технические**

- Как можно меньше вдаваться в технические подробности;
- Иметь возможность быстро публиковать видеоматериалы;

**1.3. Потребности**

- Рассказать о себе и о своей команде КВН, разместить видео выступлений;
- Познакомиться с участниками других команд КВН и творческими коллективами;
- Познакомиться с творческими людьми;
- Узнать о новых мероприятиях в сфере развлечений;

Назначение: Описание персонажей системы		Версия: 01.01.2018	
		<b>2. Андрей Филатов</b> Арт-директор креативной студии	
Возраст: 33 года Образование: Высшее гуманитарное Семейное положение: Женат, один ребенок (3 года)		В интересах создать уют, рабочий день, часть времени по дому, часть для развлечения	
<b>3.1. Краткое описание:</b> Андрей очень любит свою работу. Он – творческий нудя, организатор, менеджер, автор программ и т.д. Именно это делает его нестандартный подход к делу позволяет ему сделать отличную карьеру в креативной студии, куда он пришел работать простым дизайнером. Под его руководством были проведены рекламные и социальные программы и мероприятия, как для частных лиц, так и для крупных компаний. Андрей имеет много кругов, он часто выезжает по вечерам за городом, в том числе и зарубежной поездки, в частности съезды на ривьеры и в своем доме. Он также знает, что сейчас из креативной студии – одна из лучших в стране и готов предложить свои услуги всем, кто решится вместе с ним работать в каком-либо из направлений, которые он предлагает. В настоящее время Андрей хочет построить карьеру, наставником, руководителем для тех, кто только начинает свой путь, для тех, кто не знает, что делать или ищет новые идеи. Андрей создает собственный блог, в котором он размещает собственные статьи и обучающие видеоматериалы. Андрей поддерживает и создание в ближайшее время своей школы арт-менеджеров.			
<b>3.2. Опыт и предпочтения</b>			
<b>3.2.1. Технические</b> <ul style="list-style-type: none"><li>■ Технические навыки;</li><li>■ Пользуется инструментами сервисов;</li><li>■ Загружает контент в социальные сети;</li></ul>			
<b>3.2.2. Потребности</b> <ul style="list-style-type: none"><li>■ Повысить профессию своей студии;</li><li>■ Найти партнеров и спонсоров для своих проектов;</li><li>■ Познакомиться с коллегами;</li><li>■ Иметь возможность размещать собственные статьи и видеоматериалы;</li></ul>			
Назначение: Описание персонажей системы		Версия: 01.01.2018	
		<b>3. Максим Воронев</b> Студент	
Возраст: 20 года Образование: Учился на РВ менеджера Семейное положение: Женат, детей нет		В интересах использовать интернет для развлечения – общаться в социальных сетях.	
<b>3.1. Краткое описание:</b> Максим – большой любитель развлечений. В интернете он узнает о различных концертах и мероприятиях развлекательных мероприятий. С друзьями дружит он с удовольствием посещает выставочные выставки, команды КВН, старается не пропустить программы новых спектаклей. Максим любит просматривать развлекательные ролики с юмором и мистикой. Любит видеоролики, которые он помещает в свой собственный видеоблог, который он размещает в интернете. Он с радостью готов делиться ими со своими друзьями, и также имеет возможность общаться с ними по видеочату.			
<b>3.2. Опыт и предпочтения</b>			
<b>3.2.1. Технические</b> <ul style="list-style-type: none"><li>■ Если что-то непонятно предпочитает обратиться к системе помощи или обратиться к службе поддержки;</li><li>■ Загружает контент в социальные сети;</li></ul>			
<b>3.2.2. Потребности</b> <ul style="list-style-type: none"><li>■ Найти новые развлечения (видео);</li><li>■ Создать собственный видеоблог;</li><li>■ Иметь возможность делиться собственными роликами с друзьями по видеочату;</li><li>■ Общаться в интернете, мессенджерах (чат-бот);</li><li>■ Познакомиться с другими любителями развлечений;</li></ul>			

У пользователя в голове всегда есть некий образ системы, того как она устроена — например, полученный при работе с похожим сервисом. Зная эти ожидания, можно оправдать их в интерфейсе системы. А значит уменьшить стоимость вхождения для пользователя.

Что особенно интересно и важно для пользователя? У пользователя есть набор ценностей и потребностей. Зная о наиболее важных из них, можно расставить в интерфейсе акценты и проработать именно те функции и, которые дадут пользователю наибольшую удовлетворенность. А значит увеличат привлекательность вхождения для пользователя.

Назначение

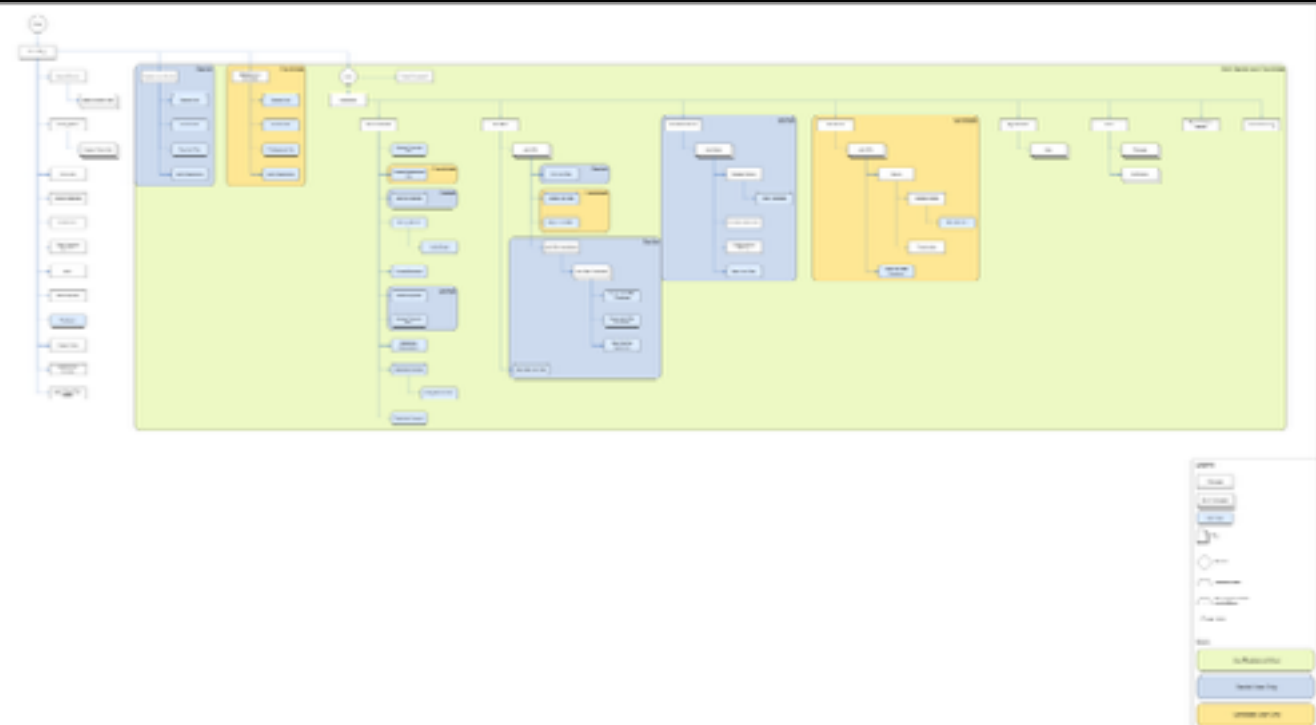
- Дать общее представление о целевой аудитории.
- Собрать типичные группы пользователей.
- Точнее направить информационное или рекламное воздействие.

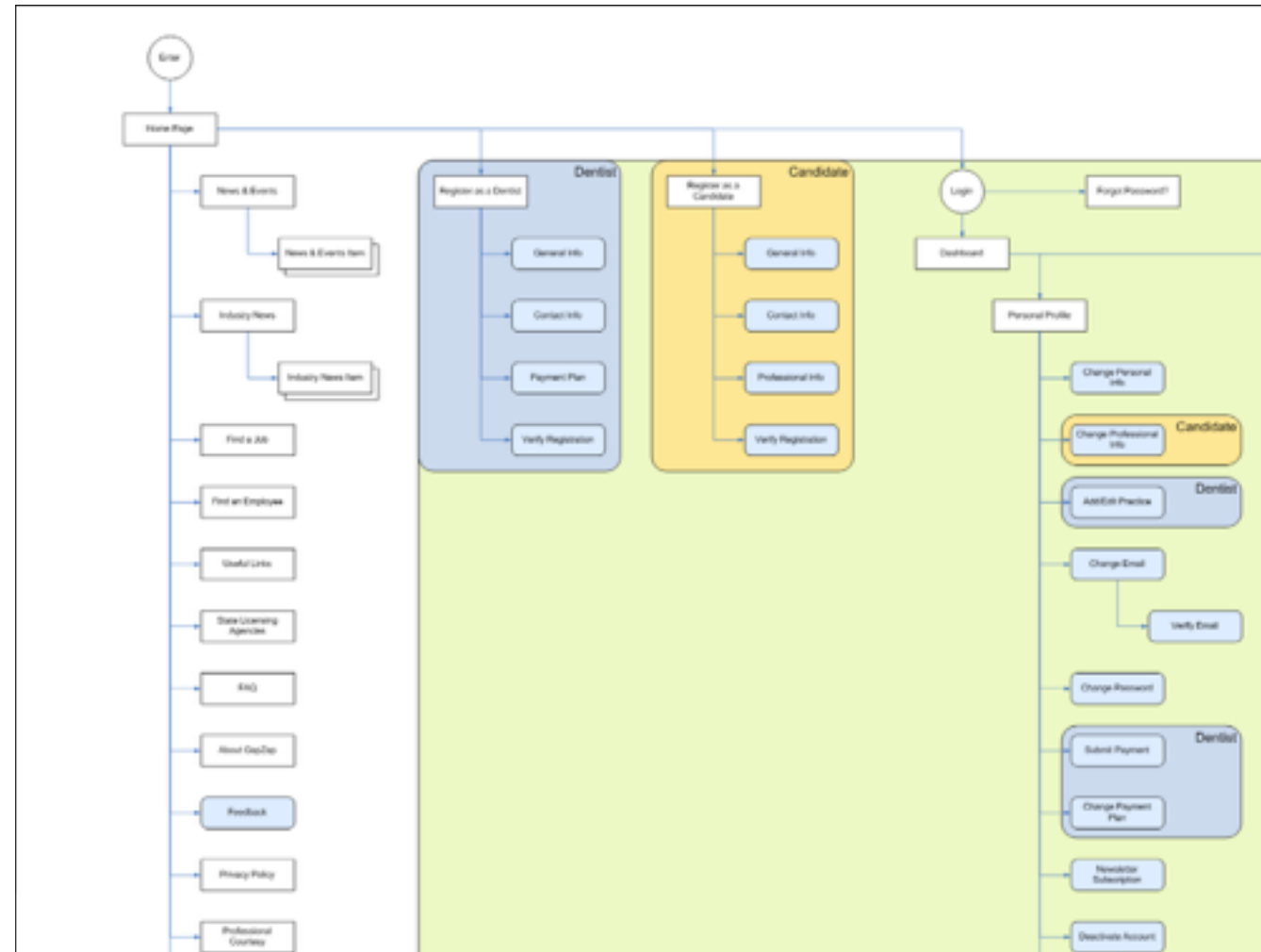
## 4. Карта сайта и схема навигации

Карта сайта — это структура системы. На ней в виде дерева показаны все разделы, подразделы и страницы системы. Такая карта позволяет выстроить удобную информационную архитектуру продукта.

Схема навигации — это другой взгляд на карту сайта. На ней также показаны разделы и страницы, но здесь они сгруппированы по различным меню.







## Назначение

Выстроить информационную архитектуру. Карта сайта позволяет сгруппировать информацию в наиболее понятном и удобном для пользователя виде.

Продумать пути навигации по сайту. Схемы навигации позволяют добиться минимального количества кликов, необходимого пользователю чтобы добраться до нужной страницы

## Этап II. Сбор требований

# 1. Перечень функциональности (user stories)

На этом этапе мы готовим подробный перечень функциональности (user stories). Он позволяет учесть все функциональные требования и лучше понять особенности будущей системы. На его основе мы делаем вывод, какие из функций требуют целого процесса, какие — просто отдельной страницы/экрана, а каким будет достаточно простой кнопки.

Перечень функциональности (user stories) — это подробный список того что пользователь может делать в системе. Вся функциональность будущего продукта разбивается на простейшие возможности в виде «<кто> <что делает> <с чем>». Каждая из функций имеет приоритет, определяющий важность для общего успеха продукта. Кроме того, для функции описываются критерии приемки — реакция на действия пользователя, при которых она считается правильно работающей.

Роль	Действие	Тип объекта	Объект	Дополнительные возможности	Сущность
1. Основной контент					
1.1 Видеоролики					
Пользователь	просматривает	содержимую страницу	видеороликов	—	видеоролик
Пользователь	просматривает	список	видеороликов	постраничная навигация фильтрация по одному из параметров сортировка по одному из параметров	видеоролик
Пользователь	просматривает	страницу	видеоролика	добавление комментария добавление в альбом добавление в канал добавление в блог выражение like видеоролику отправка жалобы на содержание копирование кода ролика в буфер обмена отправка ссылки другу подписка на новые видеоролики автора отписка от новых видеороликов автора подписка на комментарии отписка от комментариев	видеоролик, блог, канал, группа
Пользователь	добавляет	новый	видеоролик	выбор кадра из видеоролика для превью	видеоролик
1.2 Альбомы					
Пользователь	просматривает	список	альбомов	постраничная навигация фильтрация по одному из параметров сортировка по одному из параметров	альбом
Пользователь	просматривает	страницу	альбома	удаление видеоролика из альбома	альбом
Пользователь	добавляет	новый	альбом	—	альбом
Пользователь	редактирует	существующий	альбом	—	альбом
Пользователь	удаляет	существующий	альбом	—	альбом

Перечень функциональности пересекается со сценариями взаимодействия. Разница в том, что первые помогают в точном учете требований, а вторые — в понимании того, как работают функции и система в целом. User stories говорят о том, что нужно сделать, а сценарии взаимодействия — как это работает.

Назначение

- Точный сбор функциональных требований. Благодаря максимальной детализации все требования к системе учитываются и не забываются.
- Точная оценка сроков и стоимости проекта. Планирование и учет трудозатрат более точен, когда работа над функцией занимает часы, а не дни.
- Постановка заданий разработчикам. Реализовывать функции небольшими порциями проще.
- Помощь в управлении проектом. User stories — один из главных инструментов управления проектами

## 2. Обновление схемы навигации

Ориентируясь на составленных ранее персонажей, мы обновляем карту сайта/приложения и составляем схему навигации.

### 3. Диаграммы переходов между страницами

После этого рисуются диаграммы переходов между страницами — они объединяют страницы системы в рамках конкретных процессов. Теперь мы знаем, как пользователи будут работать с продуктом в целом и как именно выполнять конкретные задачи.

Диаграммы переходов между страницами — это схемы работы пользователя с функциональностью системы. Такая диаграмма показывает, как пользователь выполняет одну из своих задач, переходя от страницы к странице. В отличие от карты сайта и схемы навигации, диаграммы переходов между страницами берут не всю систему, а ее конкретный модуль и рисуют процесс работы пользователя с ним во всех мелочах. Кроме того, если в карте сайта и схеме навигации важны иерархические отношения «раздел/страница», то описываемые диаграммы концентрируются на последовательности перехода между ними.





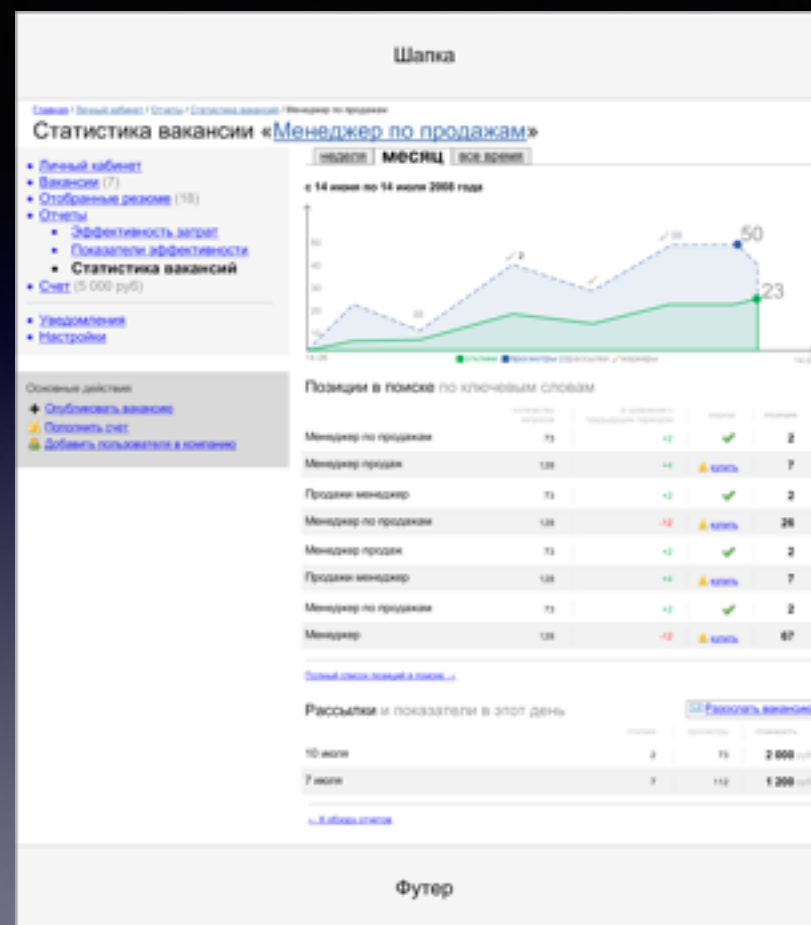
## Этап III. Проектирование интерфейса

Третий этап — самый важный. Здесь мы создаем структурные схемы страниц (wireframes), которые показывают, какая информация и элементы управления должны располагаться на страницах системы.

# 1. Структурные схемы страниц (wireframes)

Структурные схемы страниц (wireframes) — основной результат работ по проектированию. Они в деталях показывают, какая информация и элементы управления должны выводиться на каждой странице/экране системы. А также расставляют акценты — какие из элементов страницы более, а какие — менее важны. Wireframes также описывают поведение динамических элементов — как они должны реагировать на действия пользователя. Все размеры в схемах относительные. (Об этом желательно написать в ТЗ).

[illegible]



Назначение

Постановка задания дизайнеру.

Постановка задания разработчикам. Команда разработки руководствуется wireframes при создании функционального прототипа системы (уже работающая система, к которой еще не «прикручен» дизайн).

Демонстрация инвесторам и потенциальным пользователям. Система может быть показана заинтересованным лицам уже через несколько недель после начала работ.

proto.io  
axure.com  
lucidchart.com

## 2. Интерактивный прототип

Интерактивный прототип — это действующая модель пользовательского интерфейса. Он имитирует работу системы, так что ее можно оценить в действии еще до того, как начата разработка. Хотя прототип не сохраняет данные и не работает с базой данных, в остальном он может быть максимально приближен к будущему продукту. Обычно это соединенные между собой HTML-страницы имитацией реакций системы через JavaScript. Хотя в некоторых случаях он может быть сделан на Flash или других технологиях.

### Назначение

Доработка концепции. При работе над сложными и инновационными проектами постоянно идут эксперименты над концепцией и, соответственно, интерфейсом. В прототип легко вносить правки, а значит и сравнивать альтернативные решения.

Раннее юзабилити-тестирование. Прототип позволяет проверить удобство и эффективность системы, показав ее потенциальным пользователям.

Часть технического задания для разработчиков. Команде разработки проще понять как должна работать система, поработав с ее действующей моделью.

## Этап IV. Дизайн интерфейса

Завершающим этапом становится визуальный дизайн интерфейса.

# 1. Дизайн-макеты страниц

Сперва на основе пары ключевых страниц мы отработываем креативную концепцию.

Визуальный дизайн — это внешний вид интерфейса системы. Дизайн должен быть современным и эстетичным, при этом нельзя забывать об эргономике — важно не загубить заложенные в wireframes принципы и задумки (и помним о ТЗ). Работа строится в два этапа — сперва создается креативная концепция дизайна. А после ее утверждения отрисовываются ключевые страницы системы.





Назначение

Внешний вид продукта. Дизайн-макеты определяют внешний вид системы. Если это необходимо — в соответствии с брендом клиента.

Постановка задания разработчикам. Дизайн-макеты — это часть технического задания для верстальщика интерактивного прототипа и команды разработки.

## **2. Подготовка графики и верстка**

### 3. Руководство по стилю интерфейса

Для проектов, которые планируют активно развиваться, мы также готовим руководство по стилю интерфейса (style guide). Он описывает принципы визуального оформления продукта и позволит сохранить его целостность в процессе доработок.

Руководство по стилю интерфейса (style guide) — это сопроводительный документ к дизайн-макетам страниц. Он описывает стандарты оформления интерфейса системы — внешний вид интерактивных элементов, перечень и назначение используемых пиктограмм, цветов, шрифтов, иллюстраций и изображений, возможные логические разметки страниц (лейауты).

# ROI проектирования

Предварительное проектирование позволяет не только получить более качественный и удобный проект, но и сэкономить на разработке и поддержке продукта. Выделим пять основных выгод предварительного проектирования.

ROI (Return on Investment) —  
рентабельность инвестиций, показатель эффективности инвестиций; чистая прибыль, деленная на объем инвестиций

- Конверсия посетителей в пользователей/покупателей
- Экономия на разработке
- Экономия на поддержке
- Повышение лояльности пользователей
- Возможность ранних презентаций

1. Чтобы увеличить уровень конверсии посетителей в покупатели, да и любой другой, нужно сделать этот процесс максимально быстрым и удобным. При этом — не в ущерб качеству. С помощью предварительного проектирования можно детально проработать этот процесс до запуска системы. И сделать интерфейс максимально простым и удобным именно для ключевых пользователей. Если попытаться угодить всей аудитории (Тупость заказчика - наша целевая - люди от 16 до 48 лет) - можно потерять своих основных клиентов. Уйдут туда, где ценят именно их особенности и потребности. (Часто при проектировании выясняется что 10-50% функций, о которых изначально думал заказчик - не нужны).
2. Интерфейс проработан до деталей, а значит является целостным и белых пятен в нем минимальное количество. Одна из самых неприятных статей затрат при разработке — постоянные переделки из-за того, что представление о функциональности было очень общим. И когда дело доходит до ее реализации — выясняется, что времени на создание нужно больше. Еще хуже, если при этом придется переделывать соседние куски кода. Предварительное проектирование позволяет снять значительную часть этих рисков.
3. Предварительная проработка интерфейса дает эффект не только на этапе разработки, но и в процессе дальнейшего использования системы. Еще лучше, если при предварительном проектировании были учтены возможные пути развития системы. Это позволит сделать продуманной и целостной не только текущую, но и будущие версии продукта.
4. Чтобы пользователи возвращались к продукту, им нужно понравиться. Удобством и эффективностью работы сервиса, его функциональным богатством, хорошей службой поддержки, удовлетворением каких-то особенных потребностей или чем-то еще, а может быть и всем вместе.
5. Важно знать, что думают о продукте его инвесторы или будущие пользователи. С помощью схем страниц можно не только рассказать о светлом будущем, но и показать его первые наброски. Тут же можно получить первые отзывы о том, насколько понятен интерфейс. Еще удобнее для этих целей интерактивный прототип, но даже черно-белые схемы дают отличный эффект.

Важно получить отзывы о будущем продукте как можно раньше — это позволит убить сразу нескольких зайцев:

Внести изменения в функциональность и интерфейс до того, как они станут слишком дорогими.

Спланировать работы по маркетингу и продвижению продукта, поскольку имеется уже достаточно информации о его сути и возможностях.

Убедить инвесторов в серьезности намерений, ведь проект уже прошел стадию бизнес-плана и детально проработан с технической точки зрения.