Как делать активности

Минимальная необходимость

Гибкость, дополнительные возможности

Безопасность, защита от дурака

Юзабилити, производительность, внешний вид

Идеальная картина

Если предметная область известна

Если реальные бизнес-ценности понятны

Если команда само организована

Если в команде есть аналитики

Если заказчик действительно принимает работу

То детализация требований – не нужна

Проектирование веб-интерфейса

Особенно важно для веб-приложений – но граница между веб и не веб стирается

Глядя на сценарии использования прикидываем список экранов приложения – хороший сспоосб грубо оценить разработку всего проекта

Более или менее всплывающие окна – тоже экран

Навигация

- список экранов необходимо упорядочить

- В процессе можно выделить общие элементы (меню, хедер, футер)

Некоторые принципы дизайна

- не хотят думать/ изучать продукт

- Никогда не читают документация

- спешат: не изучают экран, а просматривают

Поэтому

- все пояснения – на экране, внутри приложения

- 7+- 2 элемента, действия, блока

Главное выделено, неважное убрано

Все решения пользователя должны быть осознанные

Ещё принципы дизайна:

Консистентность

- по каждому вопросу нужно выработать принцип

- каждый элемент должен отвечать на вопросы «Почему», «Зачем»

Пользователь должен ощущать контроль

- Отмена, undo

- Информирование

Максимальная защита от ошибок

- Только один способ сделать что-то правильно

О чём забывают

Технические экрана

- Регистрация, логин, управление паролем, страница ошибок

Административные экраны

- Обновление контента (частота)

Обратная связь, сбор статистики

Типичные ошибки

Универсальный интерфейс (винда, ява, макось)

— Это утопия

- Определиться с платформой, форматом, размером

- Если требуется несколько вариантов – нужно запланировать на каждый - отдельный экран

Попытка переместить всё что можно на один экран – Работы от этого становится не меньше, а больше

Test cases/ Acceptance tests

Для сценариев просмотра – чаще всего достаточно просто UI

Для сценариев редактирования этого может быть недостаточно для того, чтобы это конкретизировать. Для этого пишут:

- Как проверить (how to demo)

- DoD (глобальный и частный)

- Acceptance tests