

Туманное
протоиницирование

Wizard of Oz. Туда и обратно

Ситуация

Собраны требования в виде Story map'а или в любом другом виде, но неясно, что именно необходимо построить

Идём к задаче

- Нужно
 - увидеть софт
 - запустить разработку,
- Но
 - некому моделировать
 - некогда ждать озарения

Проблемы с требованиями в виде Story Map

- Смешивают абстракции разных уровней багофича
- Навязывают разрозненные модели
- Не показывают единую модель

Общение в чатике

Получить
программу

Добавить учётную
запись ВКонтакте,
ICQ, Мой мир

Список контактов

Переписка с
«другом»

Найти знакомых

Статусы и тип
мессенджера
контактов

Смайлики

Группировка по
статусу и типу
мессенджера

Поделиться

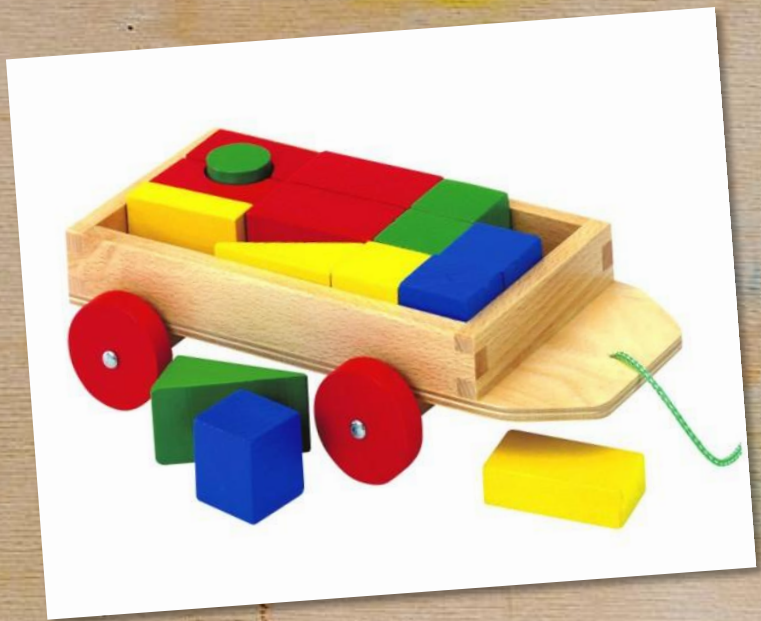
Модель —

способ воспринимать и думать
о приложении или его части.

нечто целостное, что потом
становится паттерном

Игрушка. Требования

- Развитие у детей от 0 до 3 лет
 - мелкой моторики
 - координации движений
 - восприятия цветов



Допустим —
это
решение



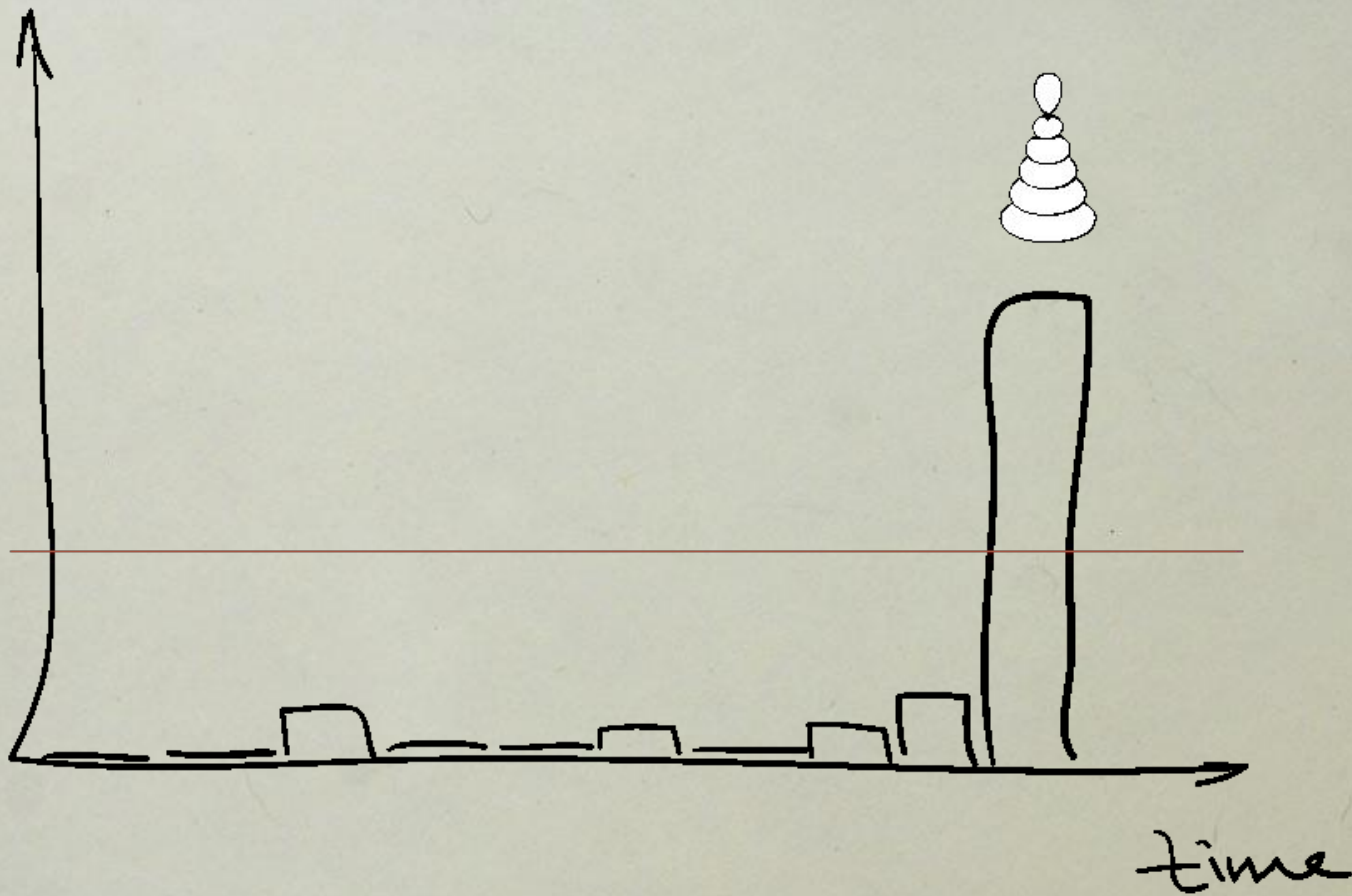
Инкрементальный и итеративный Дизайн

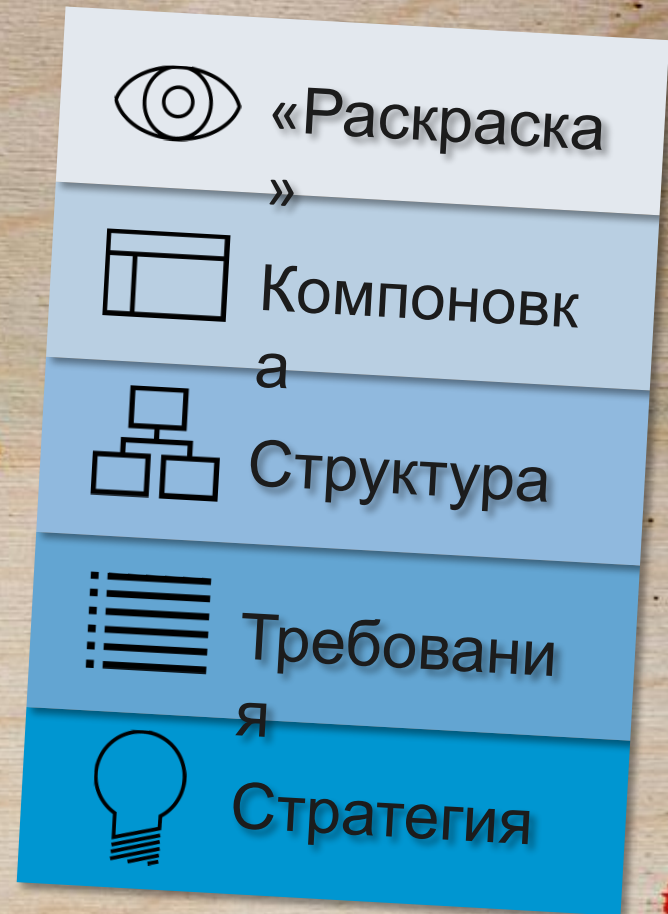
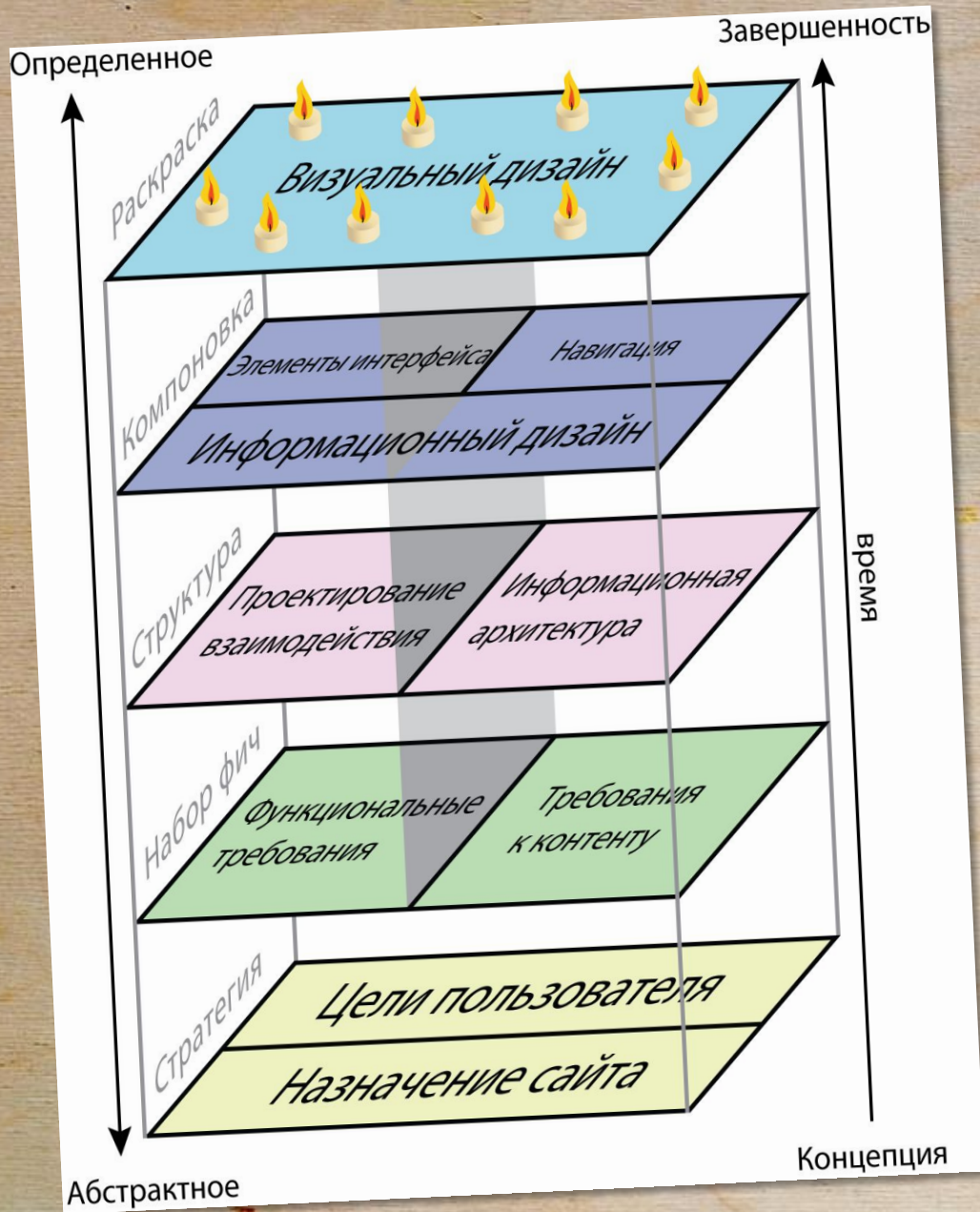


© Nikita Filippov, 2010 Using Jeff Patton
Content

Итерация моделирования неинкрементальна

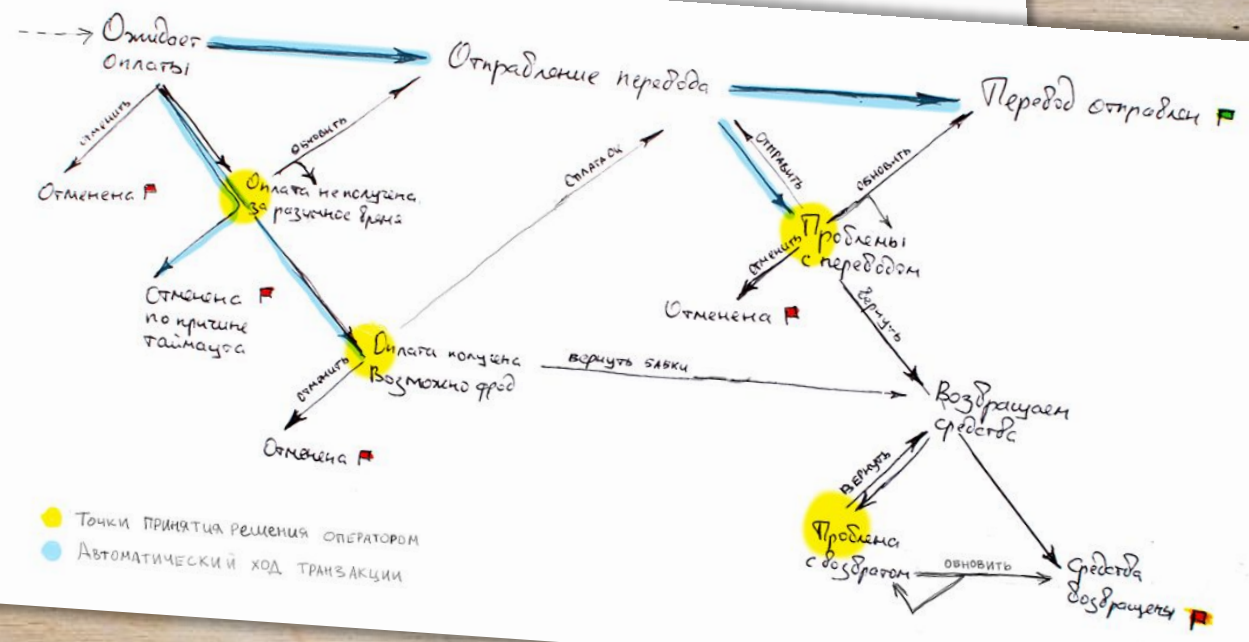
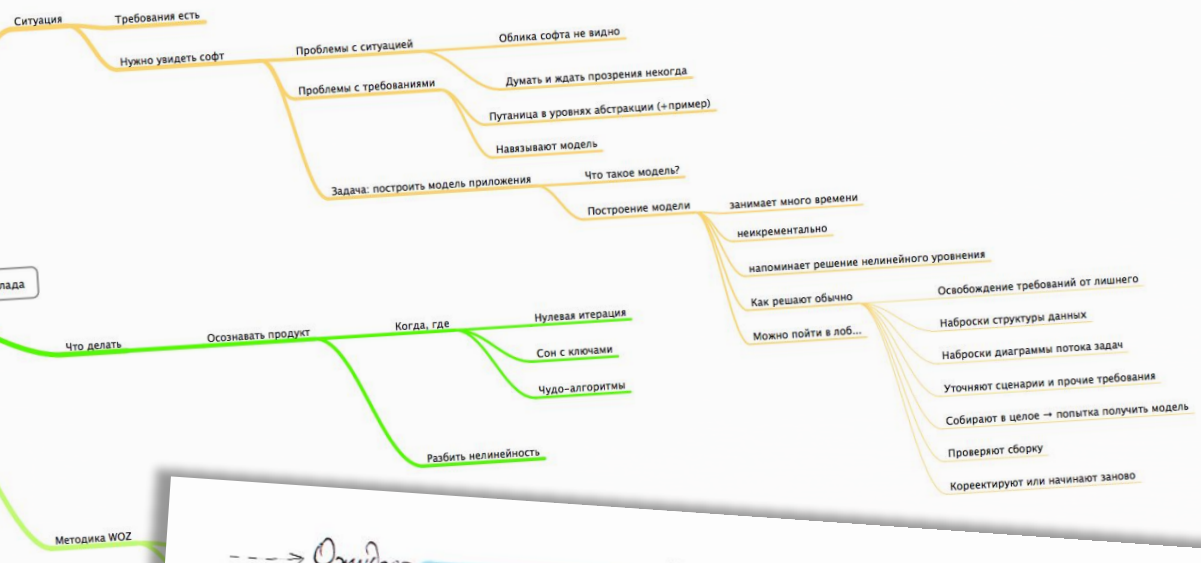
Value





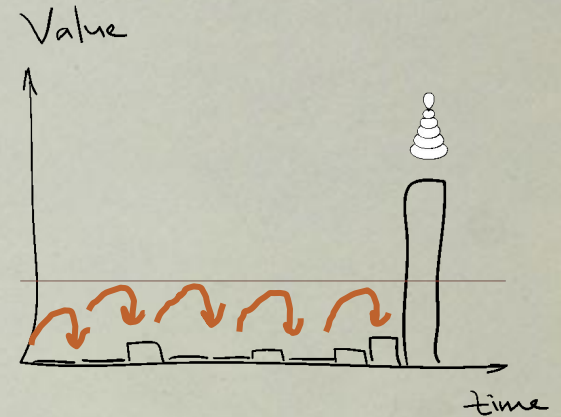
Jesse James Garrett's
Elements of User Experience
<http://www.jjg.net/elements/>

Информационная архитектура доклада



Обычно для появления модели...

- Чистят требования
- Уточняют сценарии
- Эскизируют
 - структуру данных
 - диаграмму потока задач
 - первые экраны
- Собирают в целое
- Проверяют сборку
- Корректируют или меняют модель



Целое нелинейное

Создание хорошей модели похоже на решение нелинейного уравнения

- нет общих методов
- решение получают эвристически, итерационно
- есть критерии сходимости

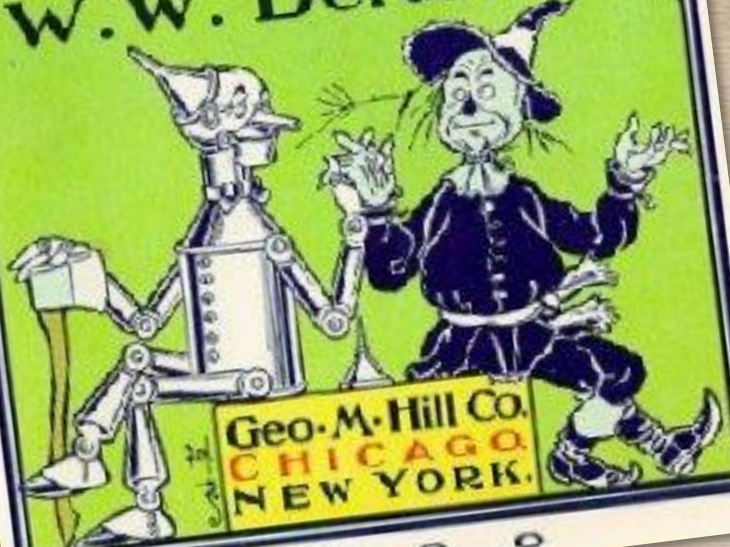
Что делать?

- получить грубое решение раньше
- ускорять итерирование и валидацию

The WON-
DERFUL
WIZARD
OF

OZ

By L. Frank Baum
With Pictures by
W. W. Denslow.



Geo. M. Hill Co.
CHICAGO
NEW YORK.

1 9 0 0

The image is a vintage book cover for 'The Wonderful Wizard of Oz'. It features a green background with a blue border. At the top, the title 'The WONDERFUL WIZARD OF OZ' is written in a stylized font, with the 'OZ' being significantly larger and containing a red and gold floral pattern. Below the title, the author 'By L. Frank Baum' and the illustrator 'With Pictures by W. W. Denslow.' are listed. The central illustration shows the Tin Man on the left, holding a small box, and the Cowardly Lion on the right, gesturing with his hands. At the bottom, the publisher's information 'Geo. M. Hill Co. CHICAGO NEW YORK.' is printed in a yellow box. The year '1 9 0 0' is printed at the very bottom.







Сторителлинг

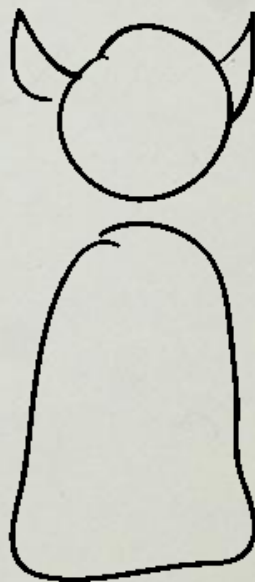
Но в стиле Дядюшки
Римуса, более
интерактивные



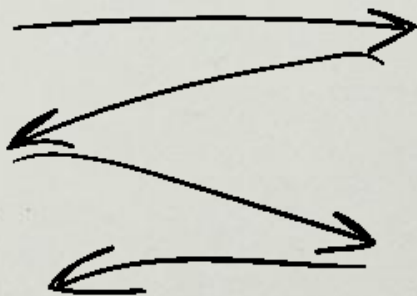
Урок



Мастер



OBJ



Ход игры

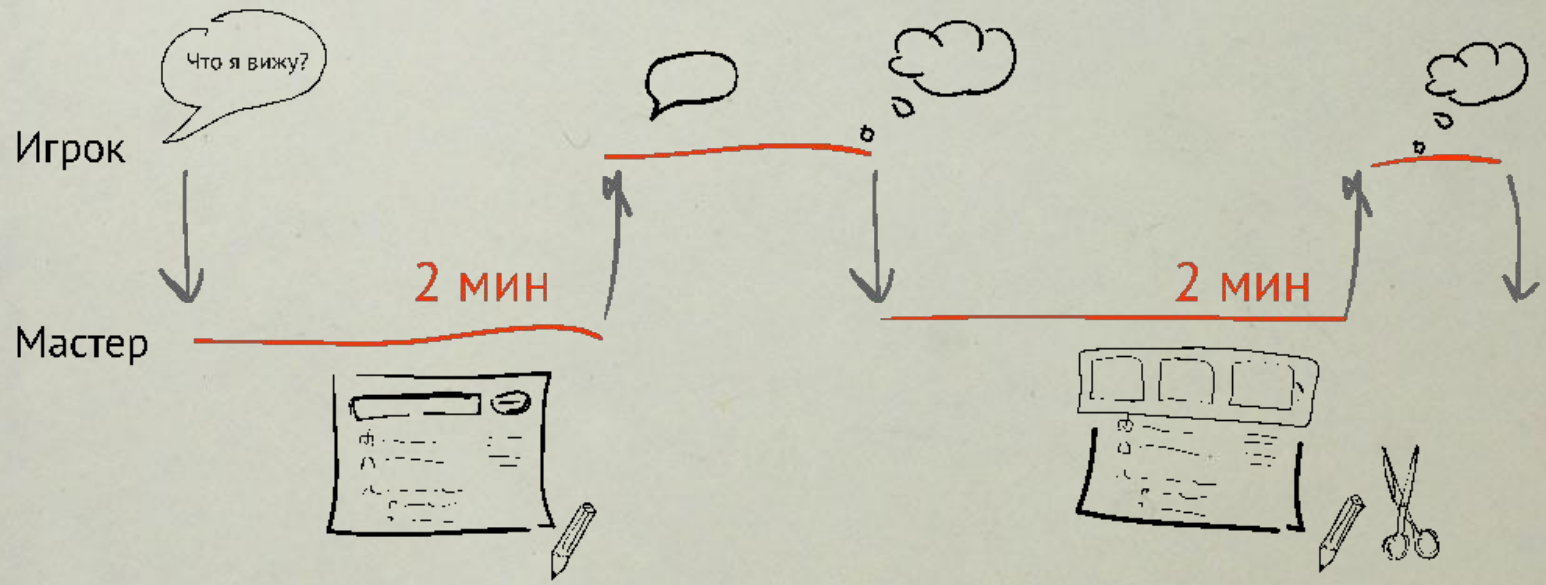
- Уговор о визуальном языке
- Игрок: Что я вижу?
- Мастер:
 - создает экран за 2 минуты
 - отвечает только визуально
 - исправления только, если Игрок зашел в тупик и не смог найти чего-то за ход
- Игрок мыслит вслух, подаёт команды, спрашивает

Визуальные языки

- Win/Mac GUI
- Text UI
- Ограниченный набор компонент:
Telerik, ExtJS
- ...

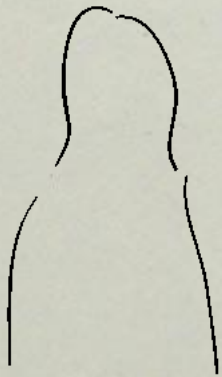


Стадия 1: Генерация

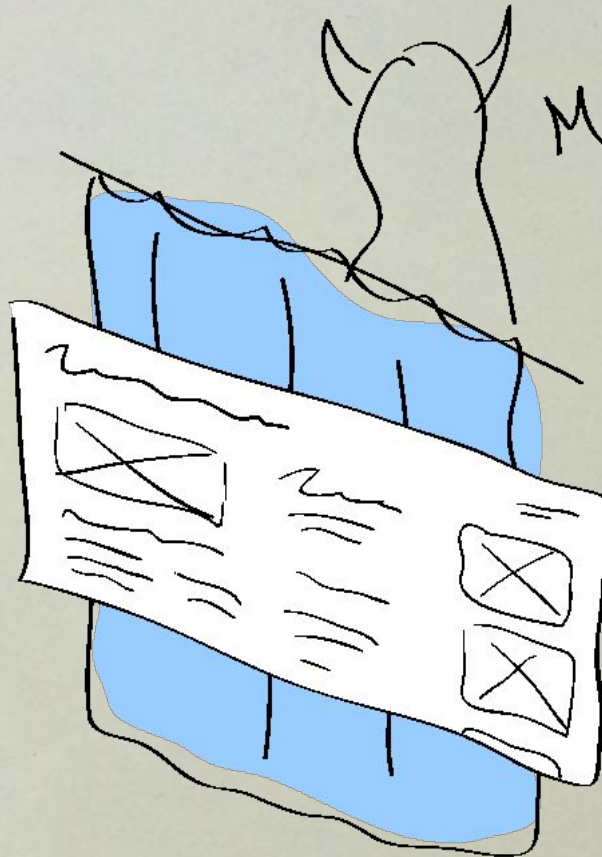


Оба следуют требованиям, но отвечают за разное

ИГРОК

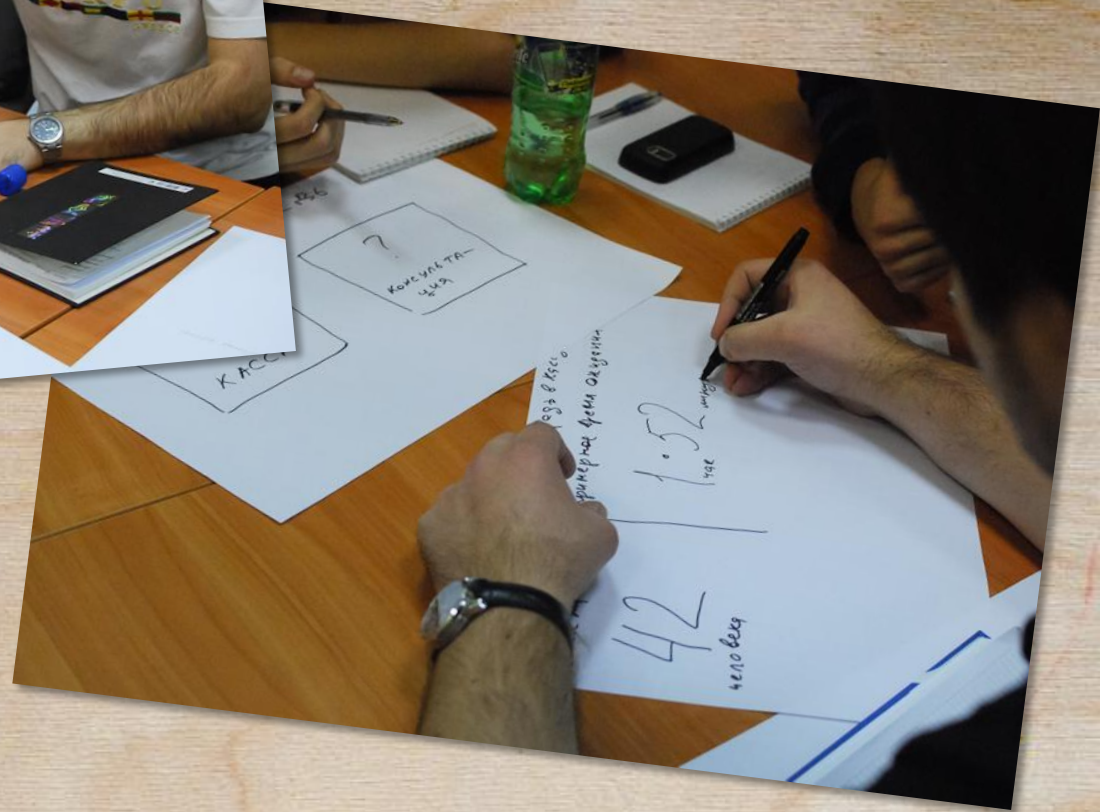


ЧТО?



Мастер

КАК?



Отличительные черты метода

- Штурм, интенсивный забег
- Скорость — убрать избыточный размышлизм
- Метод поощряет ошибки

Задача не продумать всё,
а протоптать дорожку



Когда остановиться

- Установить лимит
 - итераций
 - общего времени
- Субъективное ощущение проработки сценариев

Отличие от классики

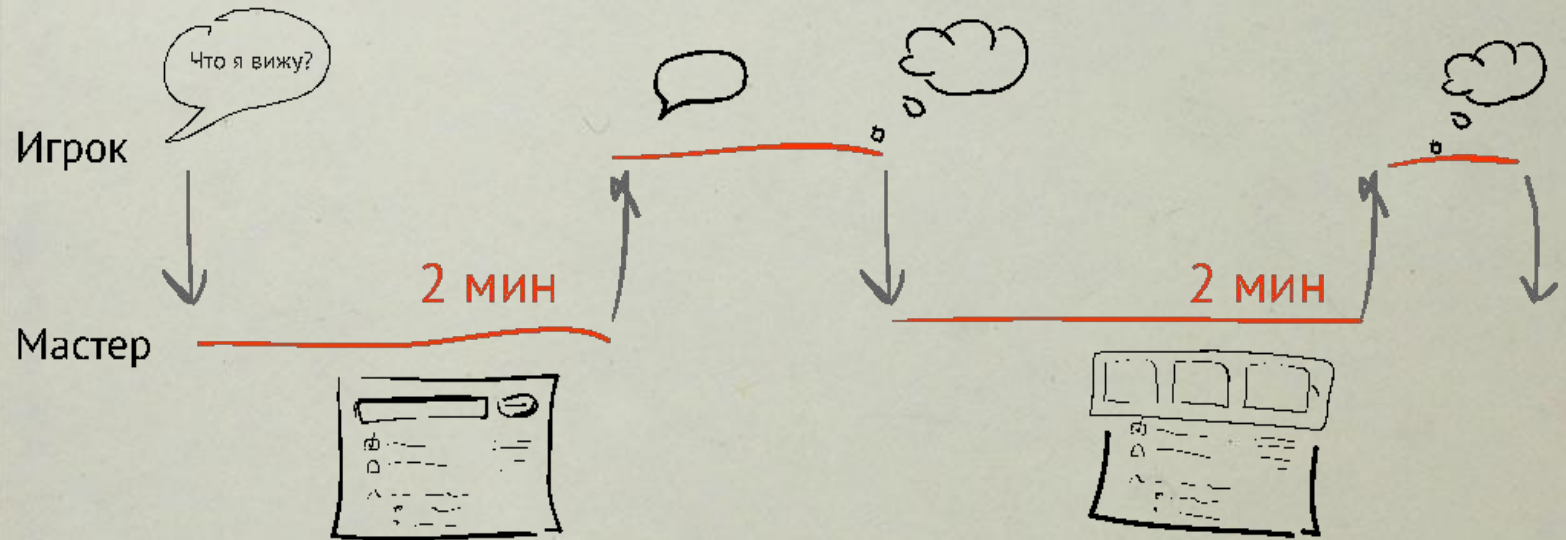
- Обе роли проактивны
- Отсутствие
 - наблюдателей
 - заранее созданного прототипа
- Метод используется не только для проверки, но и для генерации

Пример

- Один экран — одна локация
- Задача: покинуть локацию
- Играть должно быть интересно



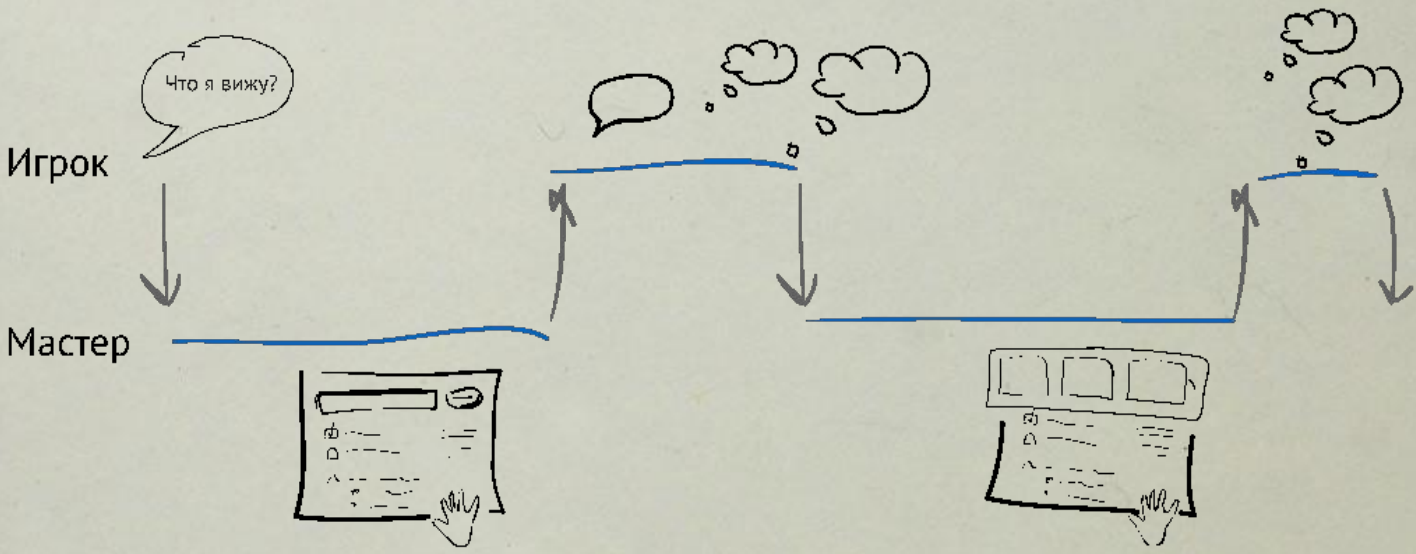
Стадия 1: Генерация




Обратный ход

- Игроки становятся мастерами
- Мастера уходят игроками в другую команду
- Новые мастера на запросы игрока демонстрируют созданное решение
- Ничего не дорисовывают
- Недочёты и ошибки журналируют

Схема хода проверки



Ревью процесса



Спасибо за
внимание!

Андрей Шапиро

проектировщик интерфейса,
руководитель проектов

@xraizor

andrew@ashapiro.ru