

Туманное
протоинирирование

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

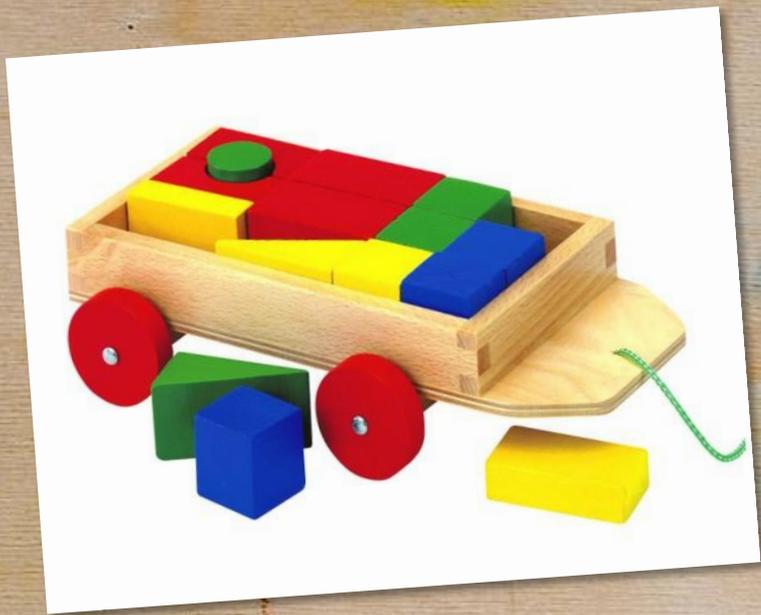
Модель —

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

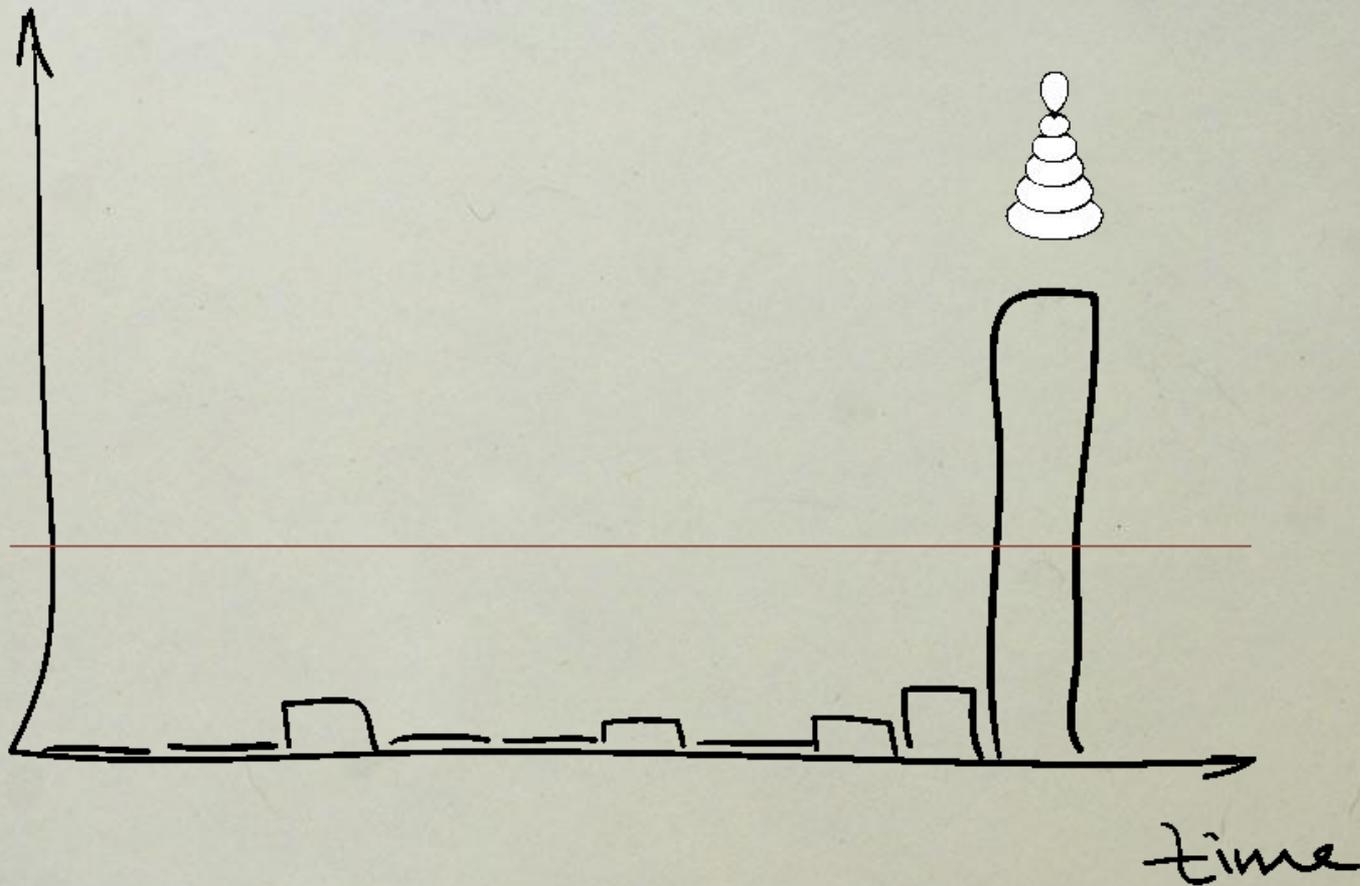


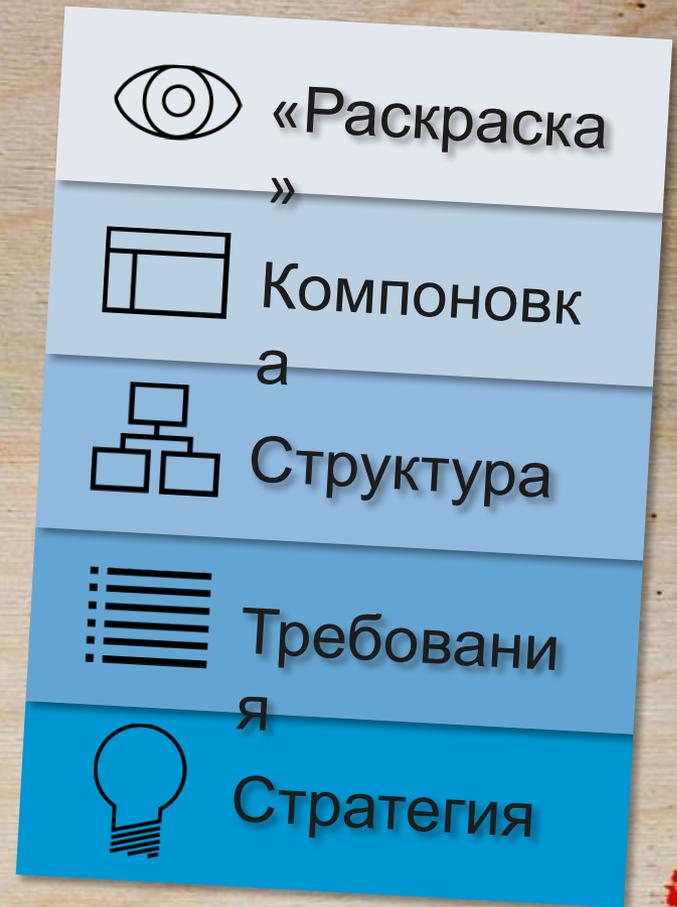
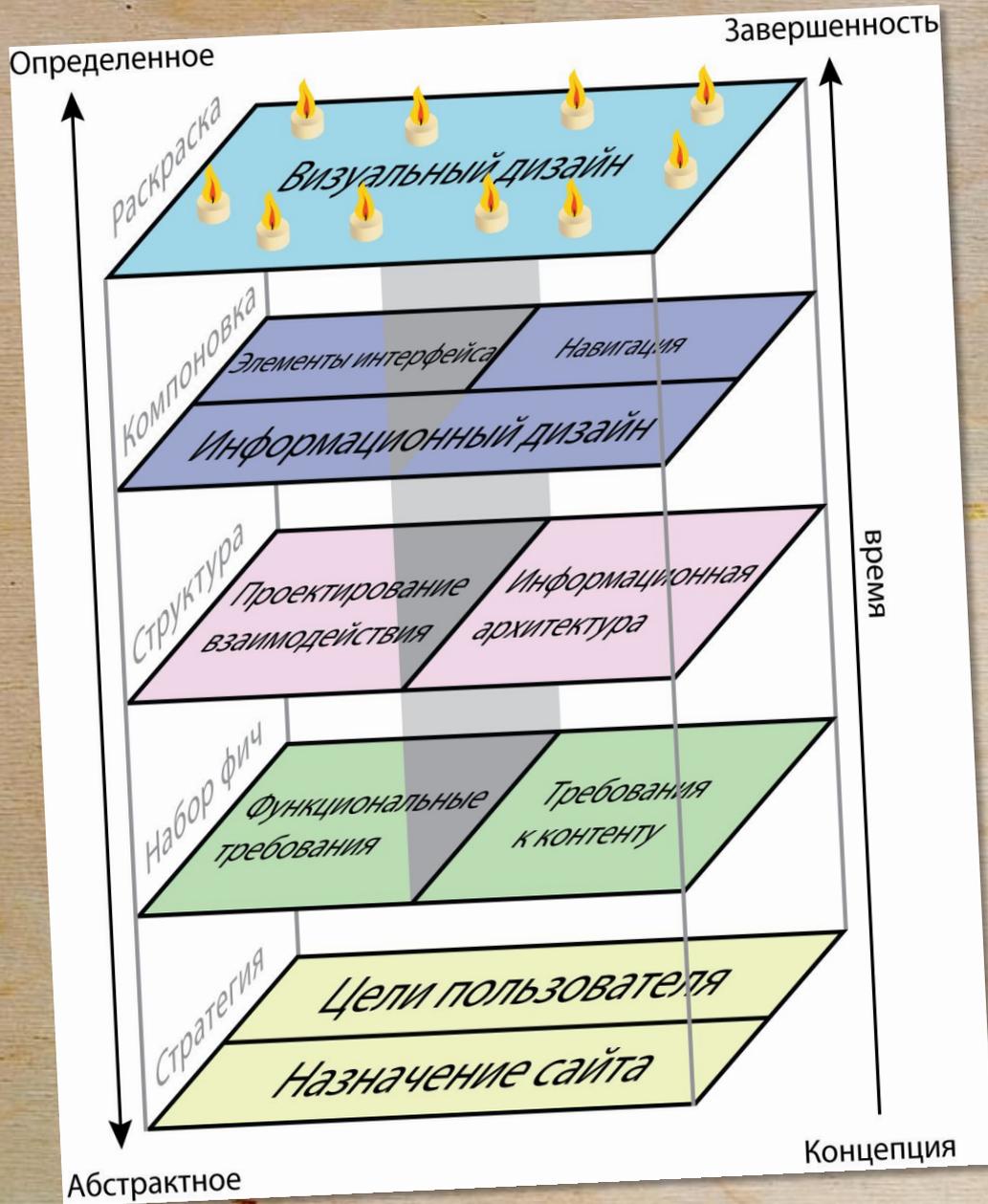
Сбалансированное
развитие продукта



Итерация моделирования неинкрементальна

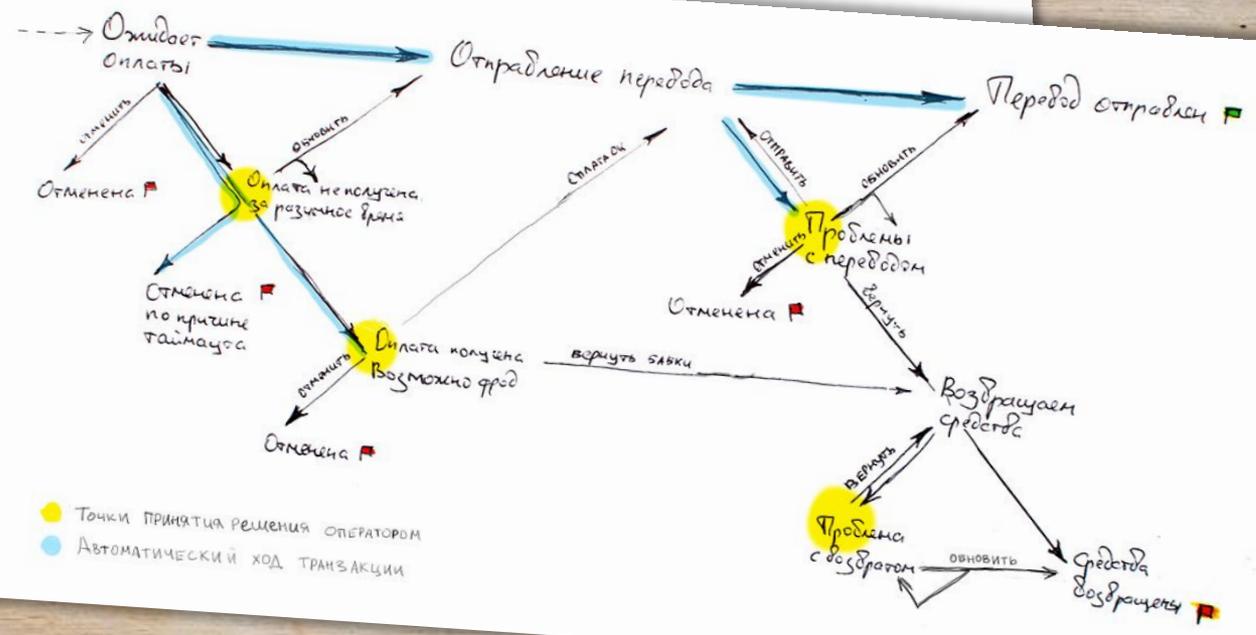
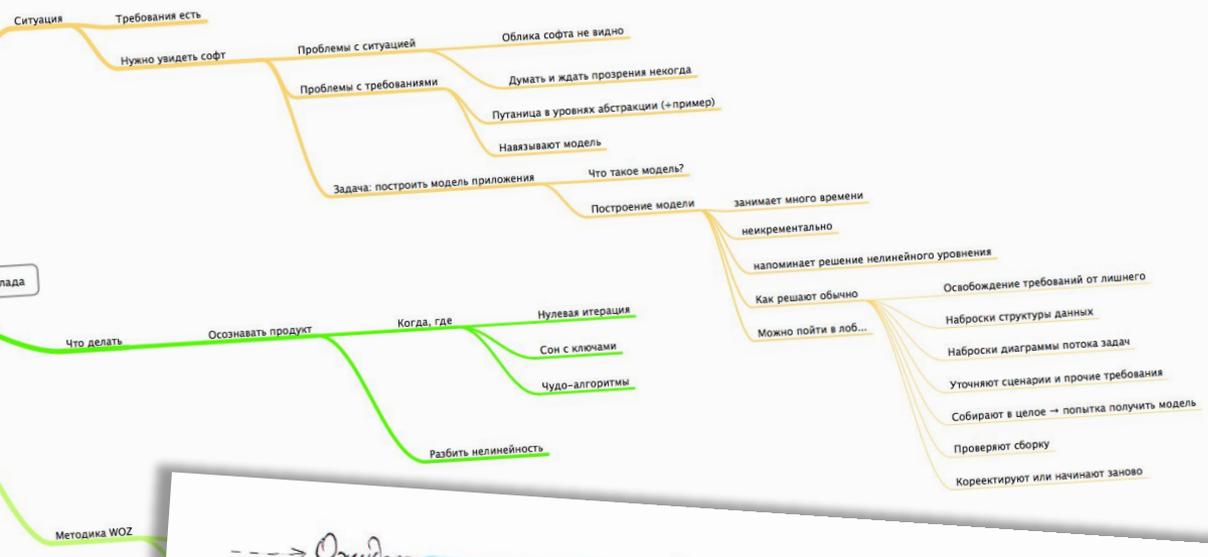
Value





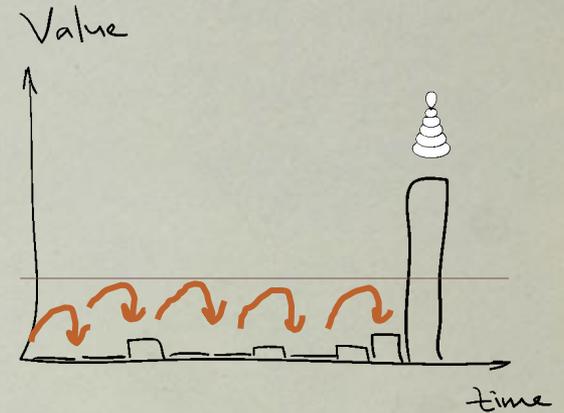
Jesse James Garrett's
 Elements of User Experience
<http://www.jjg.net/elements/>

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

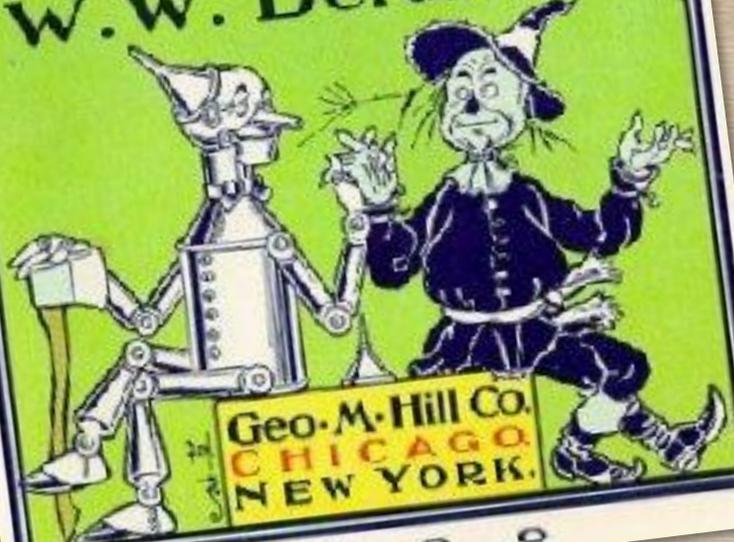
Что делать?

- 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 WON- DERFUL WIZARD OF OZ' is written in a stylized font. Below the title, it says 'By L. Frank Baum' and 'With Pictures by W. W. Denslow.' The central illustration shows the Tin Man on the left, holding a box, and the Cowardly Lion on the right, gesturing with his hands. At the bottom, there is a yellow box with the publisher's information: 'Geo. M. Hill Co. CHICAGO NEW YORK.' and the year '1 9 0 0'.

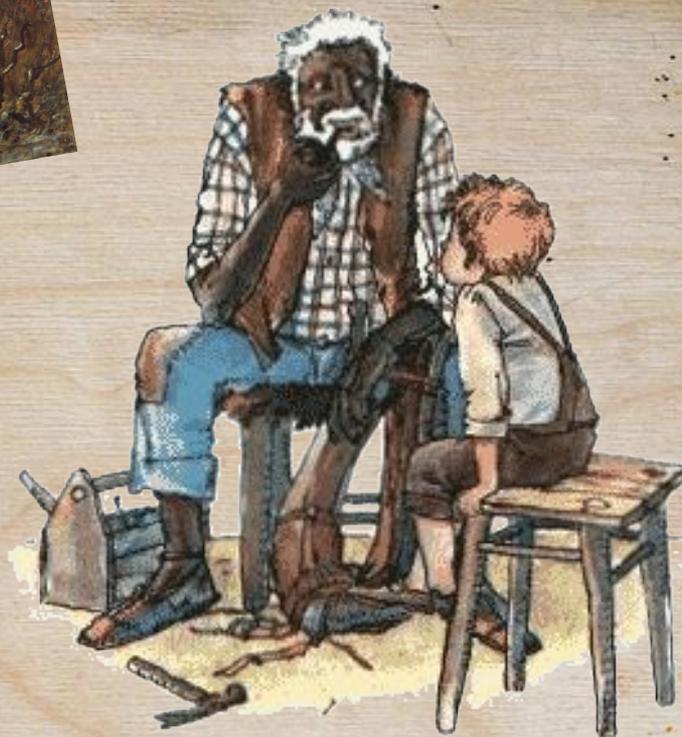






Сторителлинг

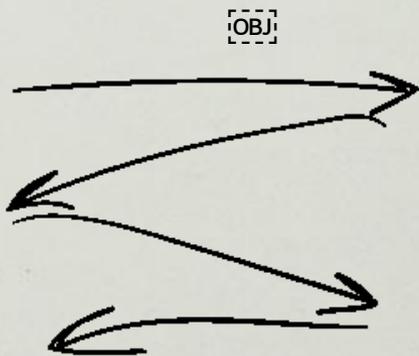
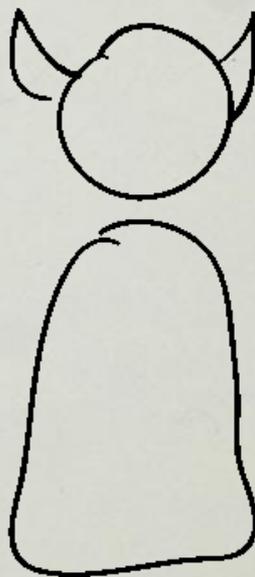
Но в стиле Дядюшки
Римуса, более
интерактивные



Урок



Мастер



Ход игры

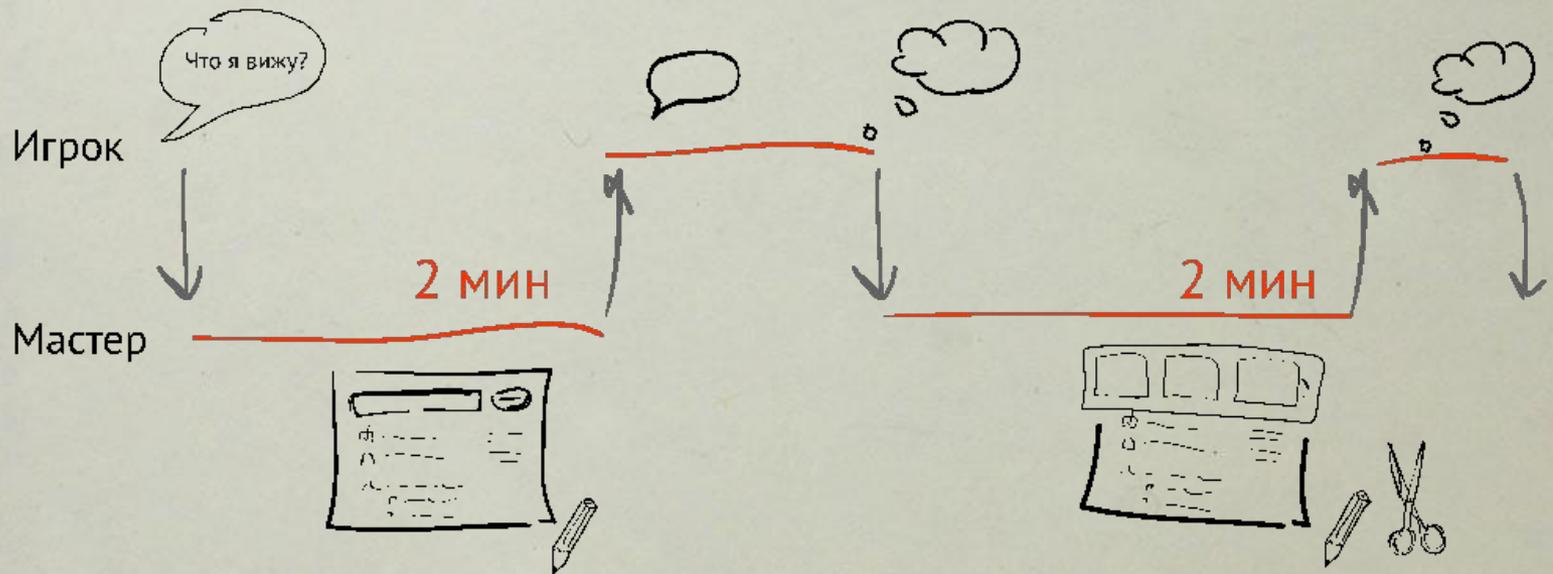
- Уговор о визуальном языке
- Игрок: Что я вижу?
- Мастер:
 - создает экран за 2 минуты
 - отвечает только визуально
 - исправления только, если Игрок зашел в тупик и не смог найти чего-то за ход
- Игрок мыслит вслух, подаёт команды, спрашивает

Визуальные языки

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

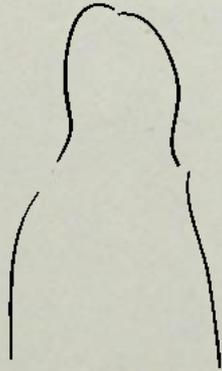


Стадия 1: Генерация

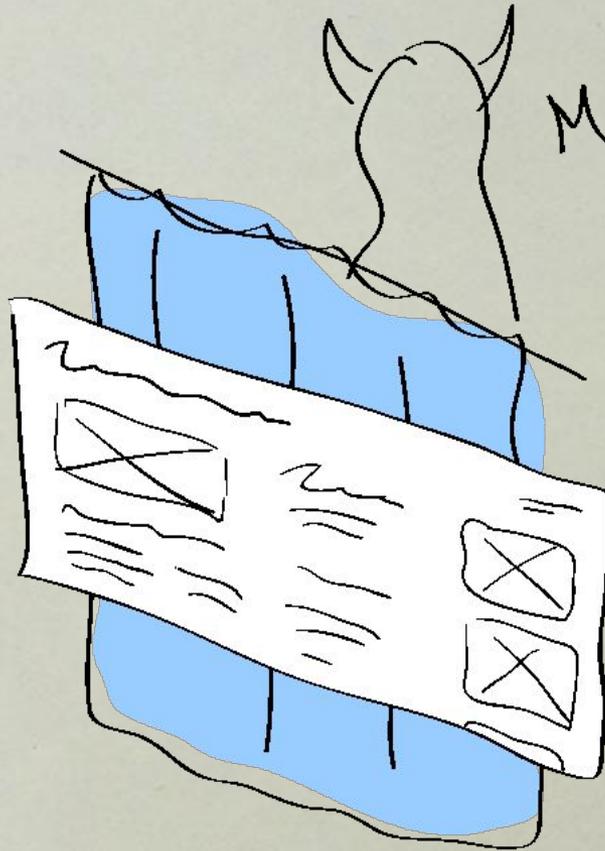


Оба следуют требованиям, но отвечают за разное

ИГРОК

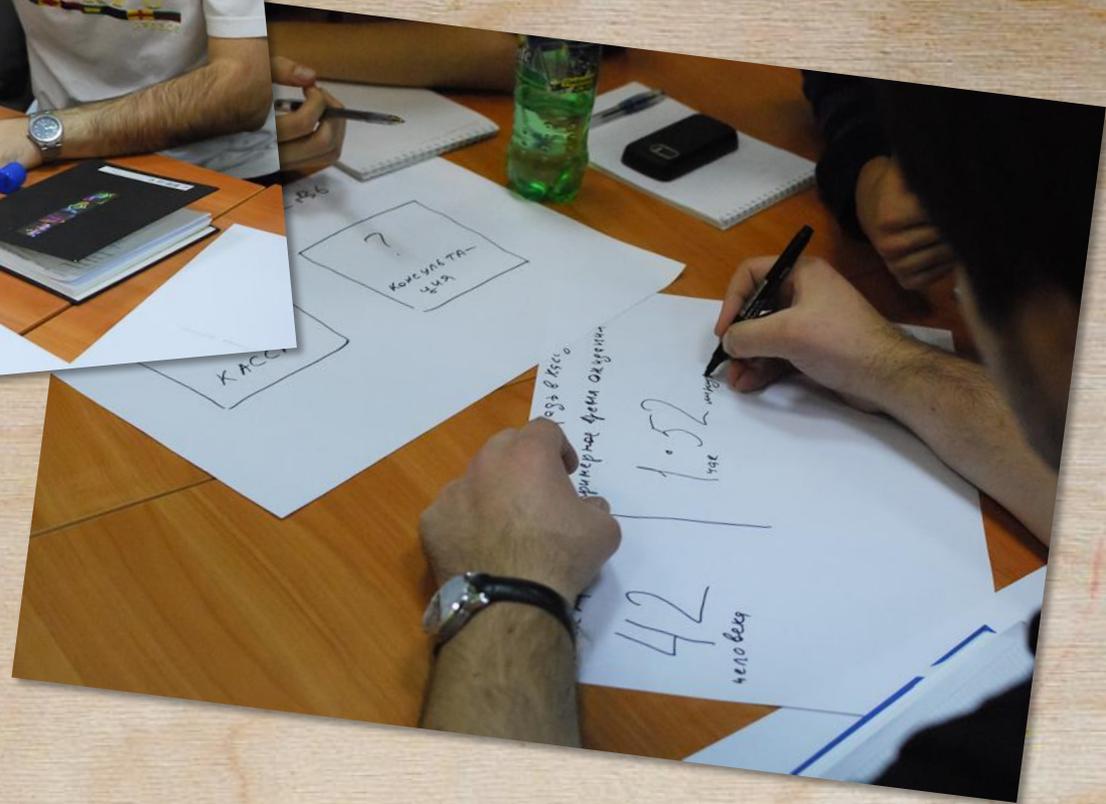


ЧТО?



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

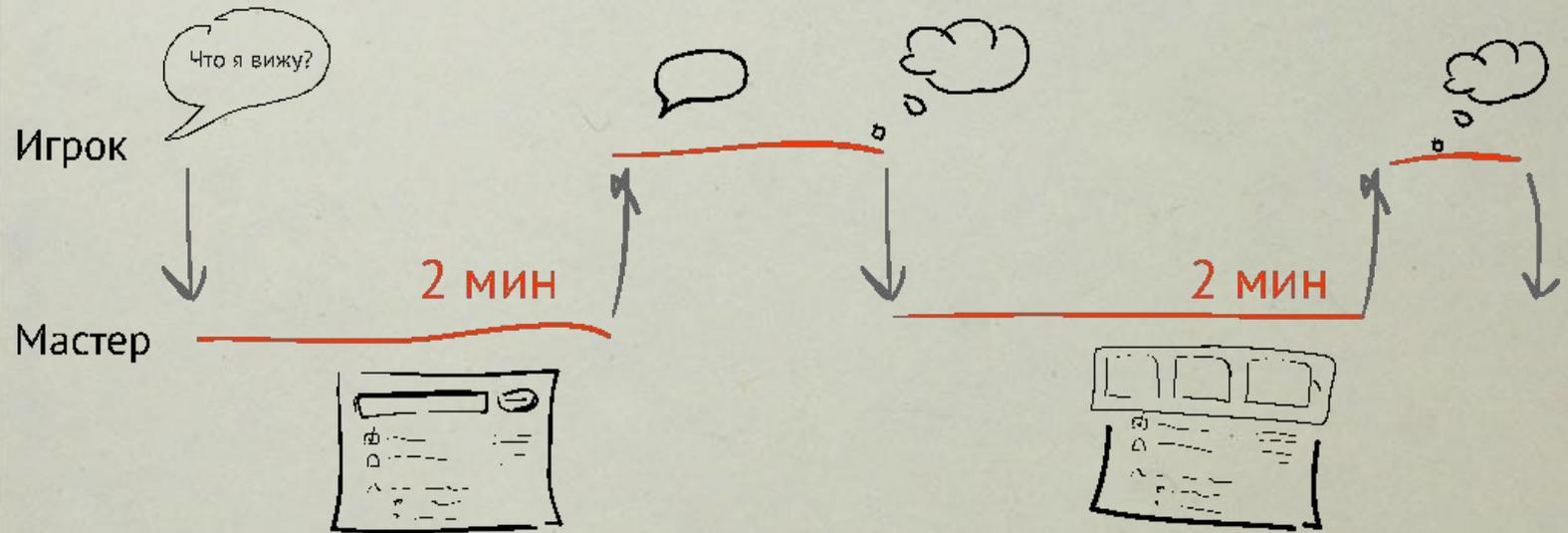
- Обе роли проактивны
- Отсутствие
 - наблюдателей
 - заранее созданного прототипа
- Метод используется не только для проверки, но и для генерации

Пример

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



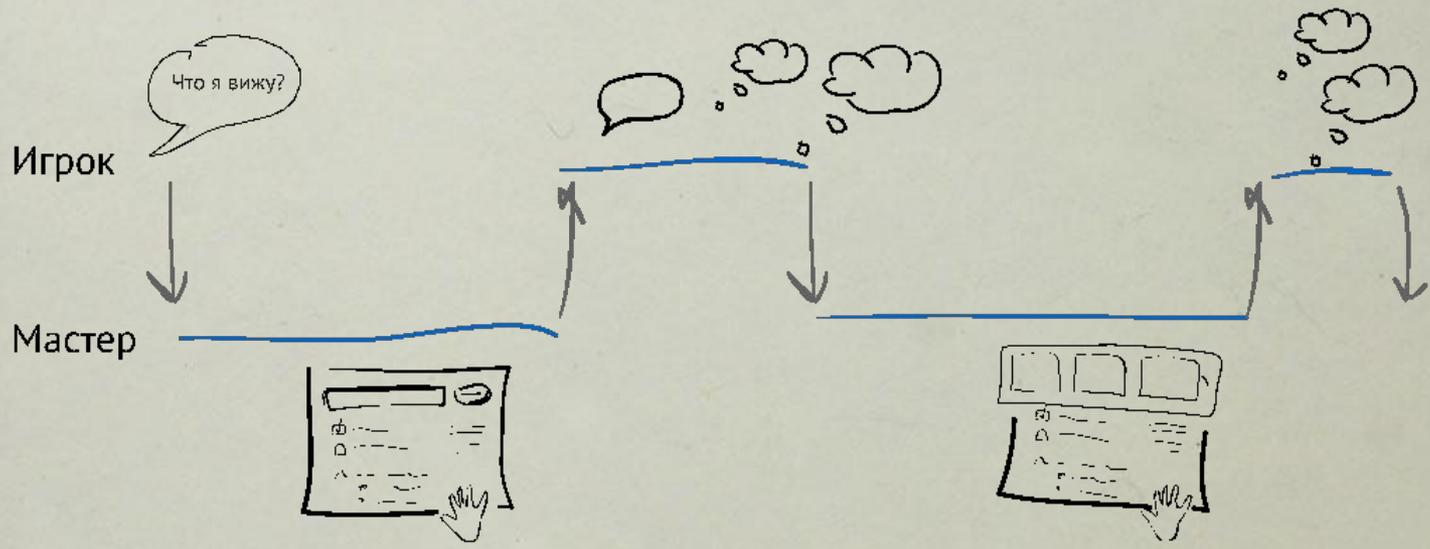
Стадия 1: Генерация



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