

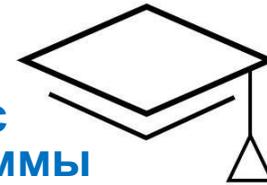


} | Институт
Компьютерных
Технологий и
Информационной
Безопасности

Компаниец Виталий Сергеевич

Исследование пользовательского опыта и маркетинг

Профильный курс
магистерской программы
«Эргодизайн пользовательского интерфейса»



ERGO^{by SFedU}
DESIGN
UI

Южный федеральный университет, 2017/2018, осень



Набор возможностей и структура продукта



Определение набора возможностей - это ценный процесс, который дает ценный результат

Процесс ценен тем, что заставляет вас выявлять потенциальные противоречия и «шероховатости» конечного продукта на том этапе, когда сам результат существует лишь в вашей голове. Мы можем определить, за что следует взяться прямо сейчас, а что придется отложить на потом.

Результат представляет ценность, так как дает вашей команде точку отсчета для всей последующей работы над проектом и общий язык, на котором вы сможете обсуждать эту работу. Определение требований убирает из процесса разработки неоднозначность.

Уровень набора возможностей



Требования – это...



- Описание функциональных возможностей и ограничений, накладываемых на программную систему
- Детализированное математическое формальное описание системных функций
- Формально – техническое задание...
- Менее категорично – пожелания...

Классификация по виду

- **Функциональные** – перечень **сервисов**, которые должна выполнять система
- **Нефункциональные** – перечень **характеристик** системы и ее окружения
- **Предметной области** – уточняют ее специфические особенности, в том числе **контент** системы

Классификация по степени детализации

- **Пользовательские** (пожелания)– описание на естественном языке функций и ограничений: ЧТО должна делать и какой быть система (в терминах заказчика)
Пример – *необходимо создать компьютерную версию теста интеллекта (Айзенка)*

Классификация по степени детализации

- **Системные** - детализированное описание системных функций и ограничений: ЧТО должна делать и какой быть система (в терминах разработчика). Пример:
 - Зарегистрировать в БД и авторизовать «клиента»;
 - Предъявить инструкцию
 - Стимулы...

Классификация по степени детализации

- **Проектная спецификация** - обобщенное, детализированное описание системных функций и ограничений: КАК должна работать система (в терминах разработчика). Пример:
 - Спецификация БД
 - Алгоритм регистрации, авторизации «клиента» (транзакции БД);
 - Алгоритм диалога с пользователем;
 - Алгоритм обработки данных ...

Нефункциональные требования



Сбор требований

Самым надежным источником требований всегда будут ваши пользователи.

Лучший способ узнать, чего они хотят, – это просто спросить их.

Методы...

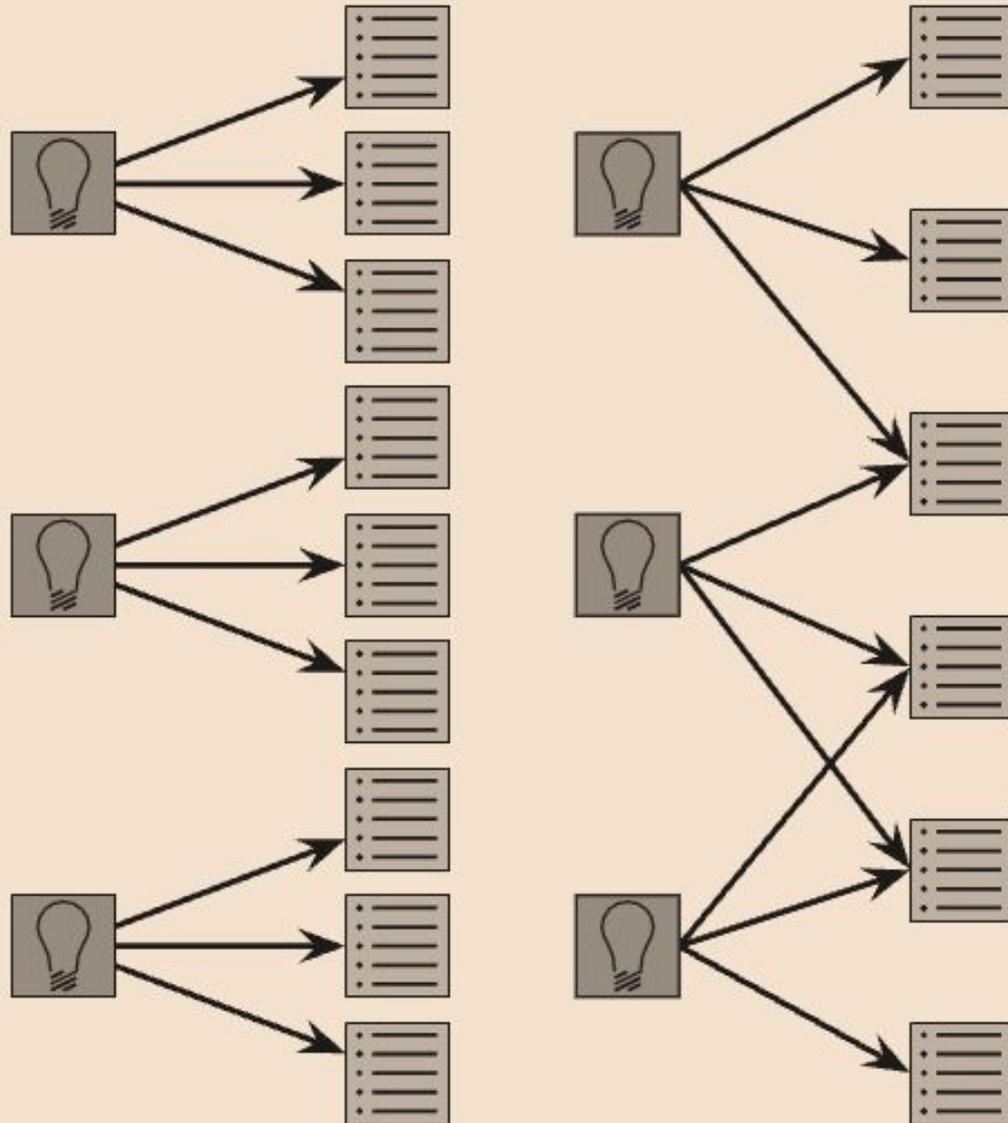
Возможные результаты сбора требований(3 типа):

1. **Первый и самый очевидный – явно высказанные пользователями пожелания.** Бывает, что пользователи предлагают бесспорно удачные идеи, которые реализуются в конечном продукте.
2. Иногда пожелания пользователей сами по себе не являются хорошими идеями, но дают ключ к требованиям второго типа – **тому, что пользователи хотят на самом деле.** Нередко человек, испытывающий проблемы при обращении с каким-то товаром или при выполнении какого-либо процесса, придумывает решение, позволяющее избавиться от этих проблем. Иногда такое решение невозможно реализовать; иногда оно касается скорее симптома, чем болезни.
3. Третий тип требований, получаемых в процессе сбора, – это те возможности, о необходимости которых пользователи **не подозревали.** Когда люди обсуждают с вами новые требования к продукту и стратегические цели, иногда им в голову приходят великолепные мысли, которые просто не возникали ни у кого при рутинном сопровождении сайта. Этому нередко способствуют мозговые штурмы, во время которых участники могут высказаться и всесторонне исследовать возможности, открываемые проектом.

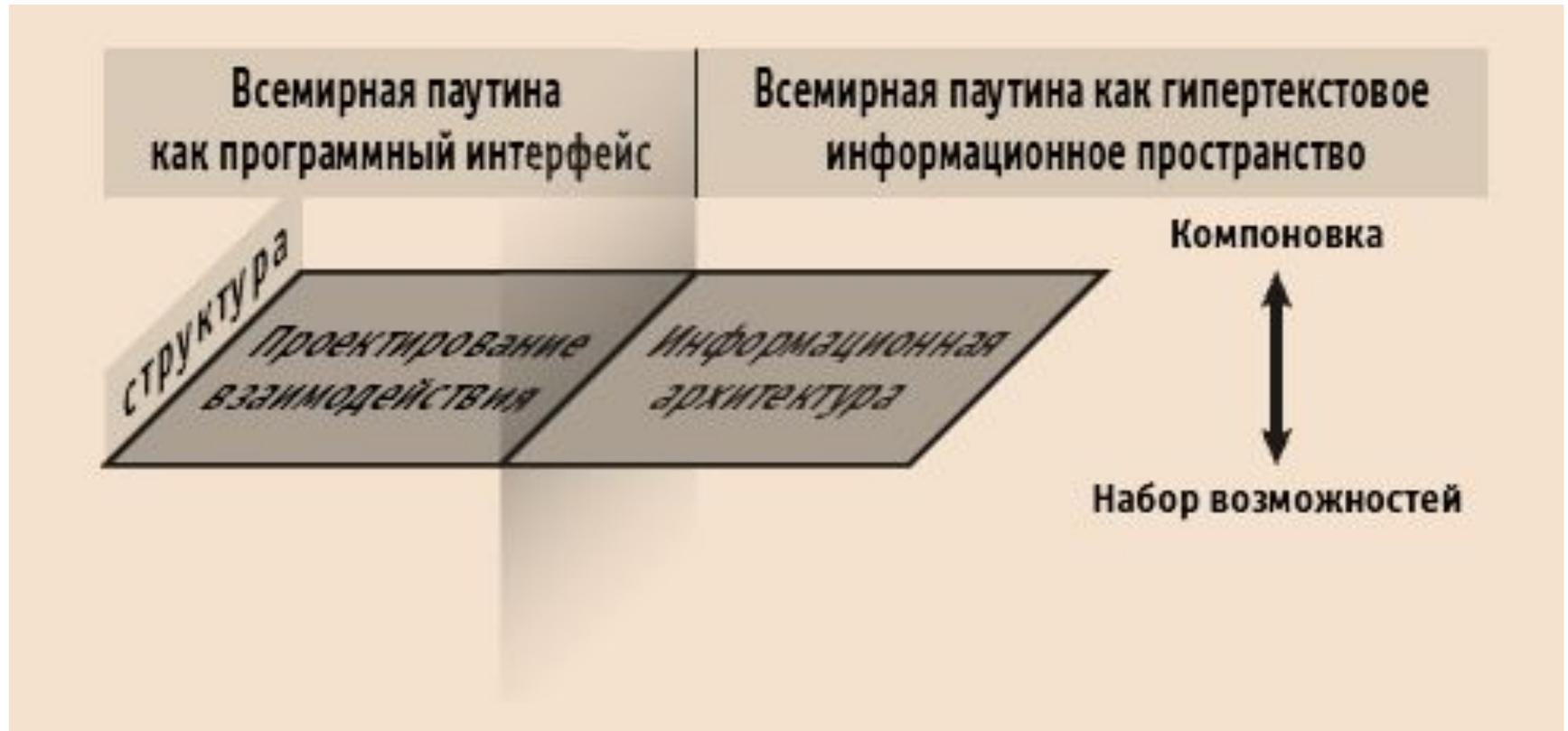
Связь с целями и задачами

Иногда стратегическая цель определяет несколько требований (слева).

В других случаях одно требование может служить разным стратегическим целям (справа).



Уровень структуры



В традиционном подходе к разработке программного обеспечения создание структурированного опыта взаимодействия называется **проектированием взаимодействия**



В сфере создания контента структурирование опыта взаимодействия – это вопрос **информационной архитектуры**

Проектирование взаимодействия

Проектирование взаимодействия – это описание возможного поведения пользователя и определение того, как система будет реагировать на его поведение и приспосабливаться к нему.

Проектирование взаимодействия и информационная архитектура кажутся высокотехнологичными областями, доступными лишь посвященным, однако на самом деле не имеют никакого отношения к технологиям. **Они связаны с пониманием людей, знанием того, что люди думают и как работают.** Встроив это понимание в структуру нашего продукта, мы обеспечим позитивный опыт взаимодействия тем, кто будет иметь с ним дело

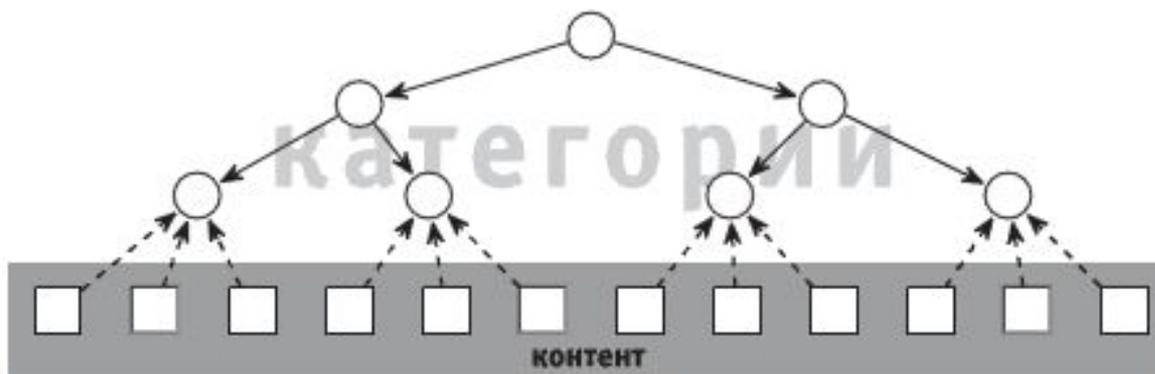
Концептуальные модели

Собственное представление пользователей о поведении созданных нами интерактивных компонентов называется концептуальной моделью.

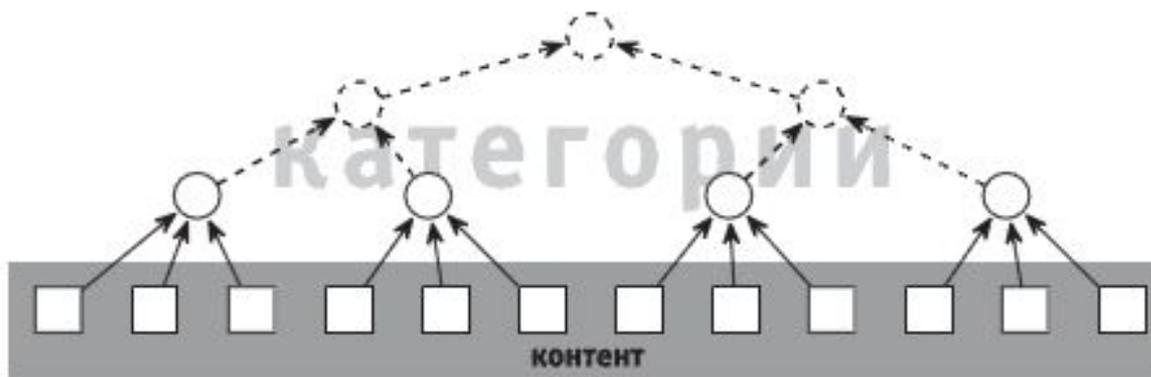


Например, концептуальной моделью компонента «корзина с покупками» типичного коммерческого сайта является контейнер. Эта метафора влияет как на дизайн компонента, так и на используемый в интерфейсе язык. Контейнер содержит объекты, и поэтому мы «кладем покупки» в «корзину» или «вынимаем» их оттуда, а система должна предоставить функции, позволяющие это сделать.

Проектирование информационной архитектуры

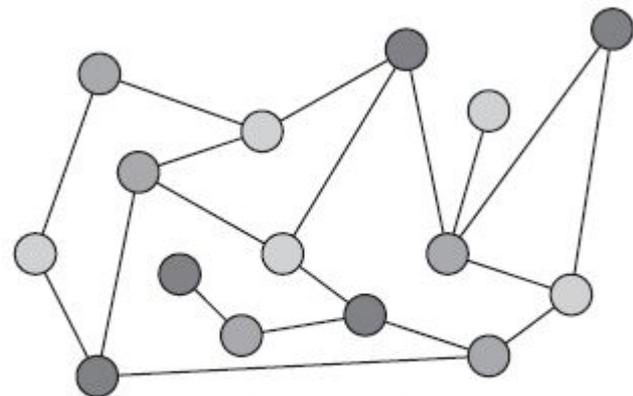


Нисходящий архитектурный подход.

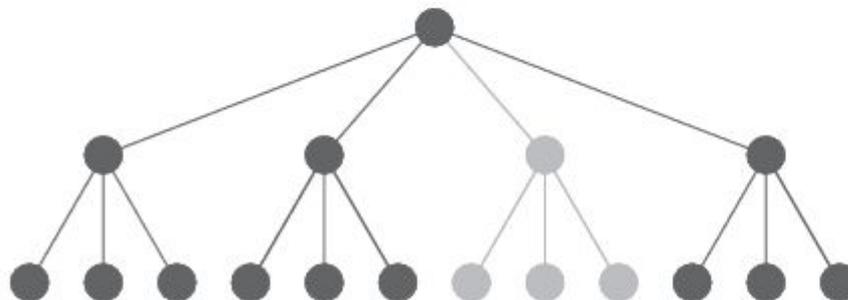
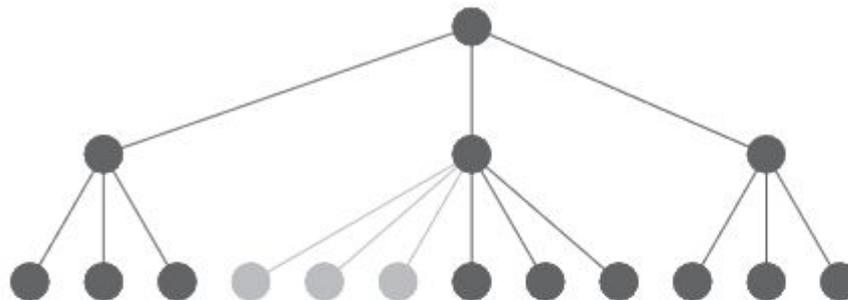


Восходящий архитектурный подход.

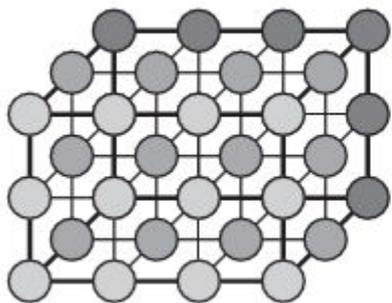
Архитектурные модели



Органическая структура



Гибкая архитектура способна справиться с добавлением нового контента в пределах одного раздела (вверху) и с появлением новых разделов (внизу).



Матричная структура

Последовательная структура



Примеры для обсуждения

- Новостной ресурс
- Хранилище информации об автомобилях
- Электронная библиотека

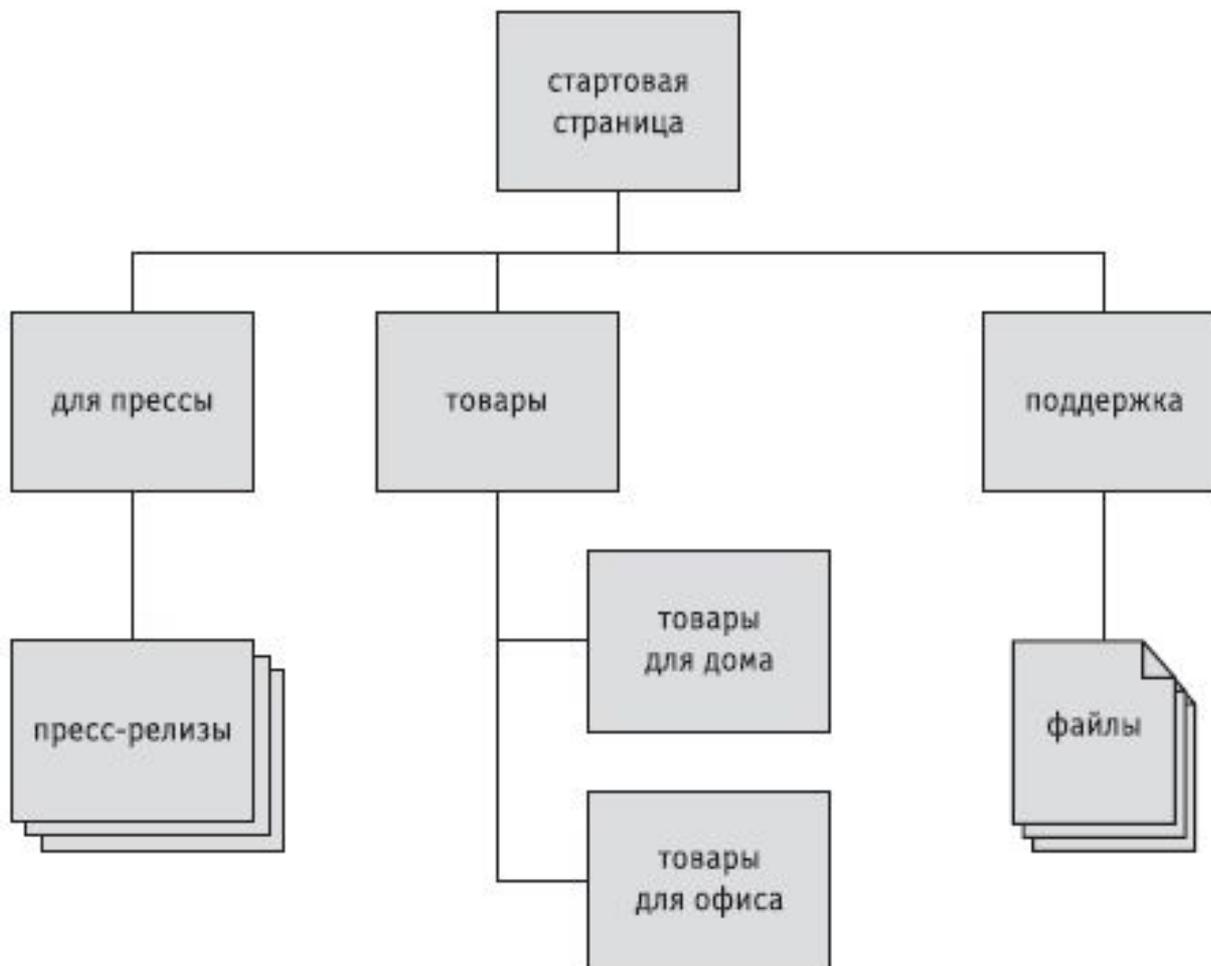
Метаданные

Метаданные - «информация об информации» и касается структурированного подхода к описанию элементов контента

Метаданные о статье могут быть такими:

- Фамилия автора
- Дата размещения статьи
- Тип текста (например, статья или практическое исследование)
- Название
- Сфера деятельности или место работы автора и т.п.

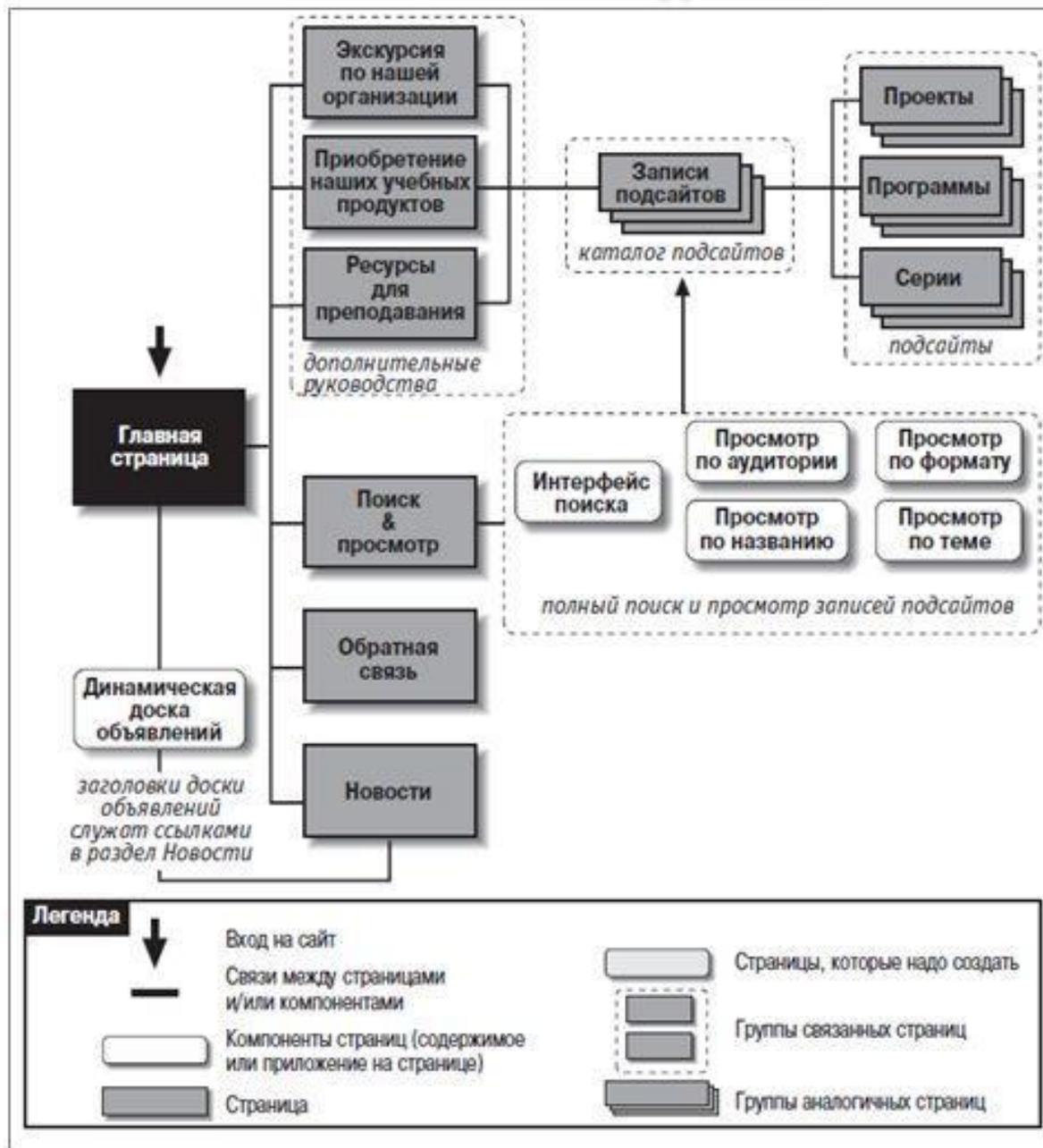
Архитектурная схема 1

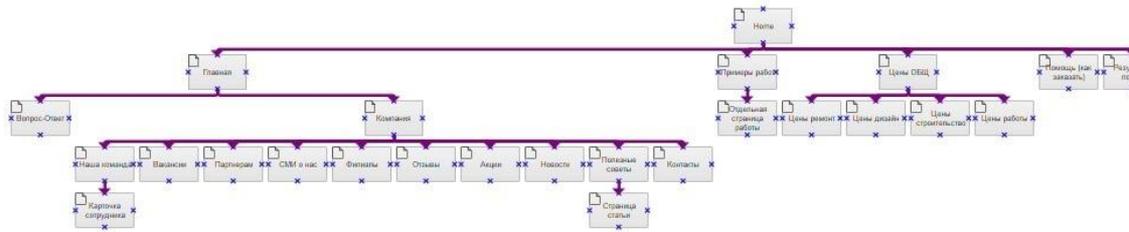


Архитектурная схема 2



Схема высокого уровня





Информ:

жать следующие страницы:



- 1.1. Страница каталога товара
 - 1.1.1. Страница отдельного товара
- 1.2. Страница готового комплекта
- 1.3. Страница О нас
- 1.4. Страница вопросов и ответов
- 1.5. Страница оформления заказа
2. Страница 404.

А также иметь всплывающие окна:

- Окно выбора города клиента и ближайшего дилера
- Окно корзины
- Окно результатов поиска
- Окно заполнения анкеты дилера
- Окно заполнения заявки на заказ уникальных размеров
- Окно 3D-модели товара.

3.2. Информационная архитектура



Pencil Project

<http://pencil.evolus.vn/>



[Home](#) [Features](#) [Downloads](#) [Stencils & Templates](#) [Wiki](#)

The first public beta build of the new Pencil 3.0 is now available for testing. [Learn more...](#)

An open-source GUI prototyping tool that's available for ALL platforms.

Pencil is built for the purpose of providing a free and open-source GUI prototyping tool that people can easily install and use to create mockups in popular desktop platforms.

The latest stable version of Pencil is **2.0.5** with **minor enhancements and bug-fixes**.

Download for Windows
Version 2.0.5, .exe, ~22 MB

For other platforms?
[See all downloads »](#)

