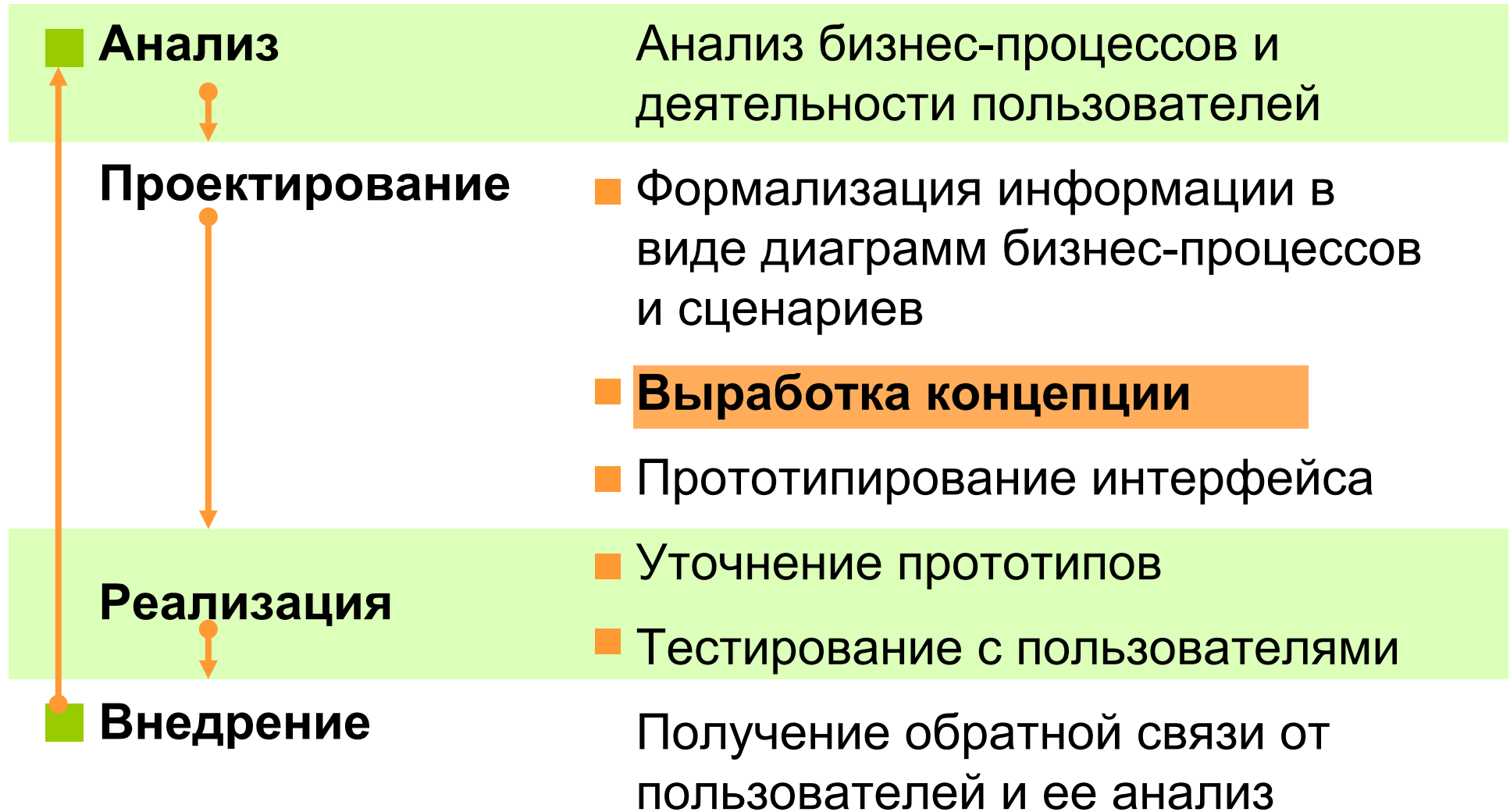


Учебный курс
Проектирование пользовательских интерфейсов
Лекция №3: Этап концепции.

Преподаватель: Алина Зотова

Процесс проектирования интерфейса



Что такое концепция?



Что такое концепция?

Концепция, или **концепт**, (от лат. *conceptio* — понимание, система)

— определённый способ понимания (трактовки) какого-либо предмета, явления или процесса; основная точка зрения на предмет; руководящая идея для их систематического освещения.

Употребляется также для **обозначения ведущего замысла**, **конструктивного принципа** в научной, художественной, технической, политической и других видах деятельности.

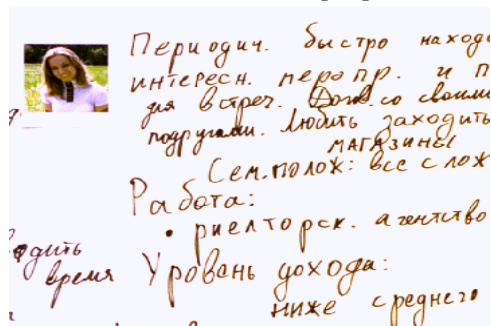
Цели концепции

- Обеспечить взаимодействие сторон
- Показать результаты как можно раньше
- Вовлечь заказчика в процесс проектирования
- Проверить реализуемость концепции
- Озвучить ценные идеи
- Наметить план проектирования

Концепция должна

- Давать представление об интерфейсе
- Давать возможность валидации (согласования с заказчиком)
- Позволять оценивать реализуемость концепции

Что на входе?



- Персонажи
- Список требований
- Сценарии
- Артефакты (объекты)
- Результаты сбора данных

Что на выходе?



- Навигация
- Ключевые экраны
- Внутримодульная структура
- Компоновка ключевых экранов
- Требования к содержанию (ЧТО и КАК)
- Идеи
- План работ по детальному проектированию

Создание концепции

1. Оптимизировать сценарии

Можно ли выполнить задачу быстрее/с меньшими затратами/сократить количество шагов/ автоматизировать какие-л. действия?

2. Сгенерировать требования по сценариям

(см. слайды 10-11)

3. Описать связь

- персонажей с артефактами
- сценариев с артефактами
- требований с артефактами

У сценария есть

Предусловия

Код

Область действий

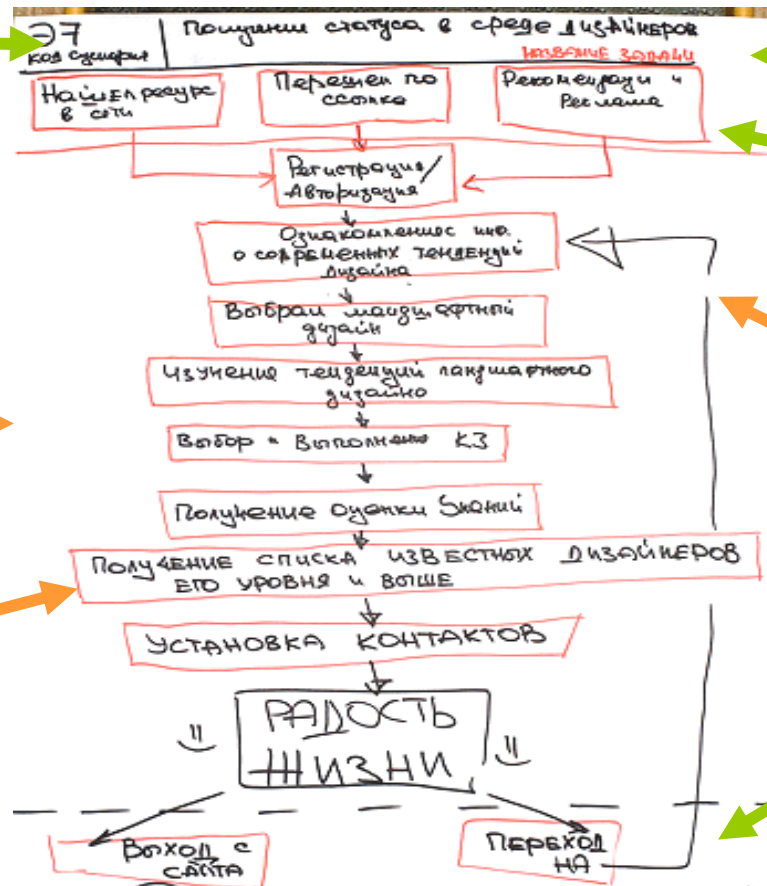
Действия

Название задачи

Входы в сценарий

Связи

Выходы из сценария



Требования

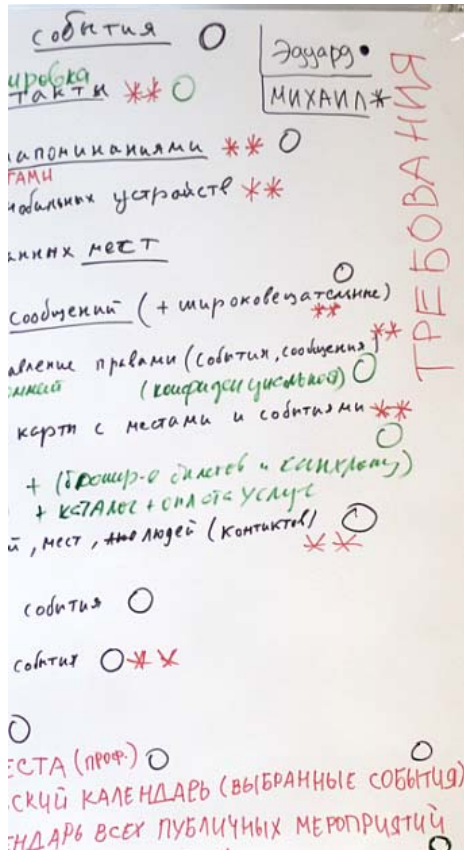
- Функциональные
(какие функции система должна предоставлять каждому персонажу)
- Нефункциональные
(как именно эти функции должны работать)

То есть, зафиксировать, что можно делать в системе, и как это должно быть устроено.

А потом оценить важность каждого требования для каждого персонажа.

-
- (создавать события) ○
 - вести ^{+ функционирование} контакты ** ○
 - работа с напоминаниями ** ○
_{и АПДЕЙТАМИ}
 - ПИ для мобильных устройств **
 - ведение избранных мест
 - Пересылка сообщений (+ широкополосные) ** ○
 - Наличие управления правами (события, сообщения) **
_{+ экр. помощи (конфигурация системы)} ○
 - Отображение карт с местами и событиями ** ○
 - Заказ услуг ○
_{+ (бронирование мест и билетов) + каталог + оплата услуг}
 - Поиск событий, мест, людей (контакты) ** ○
 - Анонсировать события ○
 - Подписка на события ○ **
 - * маршруты ○
 - * описание места (проф.) ○
 - * пользовательский календарь (выбранные события) ○
 - * общий календарь всех публичных мероприятий
с множественными сортировками ○
 - привязка (экспорт) к Outlook и пр.
важность мероприятия ○
- Эдуард
МИХАИЛ*
ТРЕБОВАНИЯ

Фиксация требований



Вопросы

Что требуется пользователям?

Насколько важно конкретному персонажу?

Все равно? Мешает?

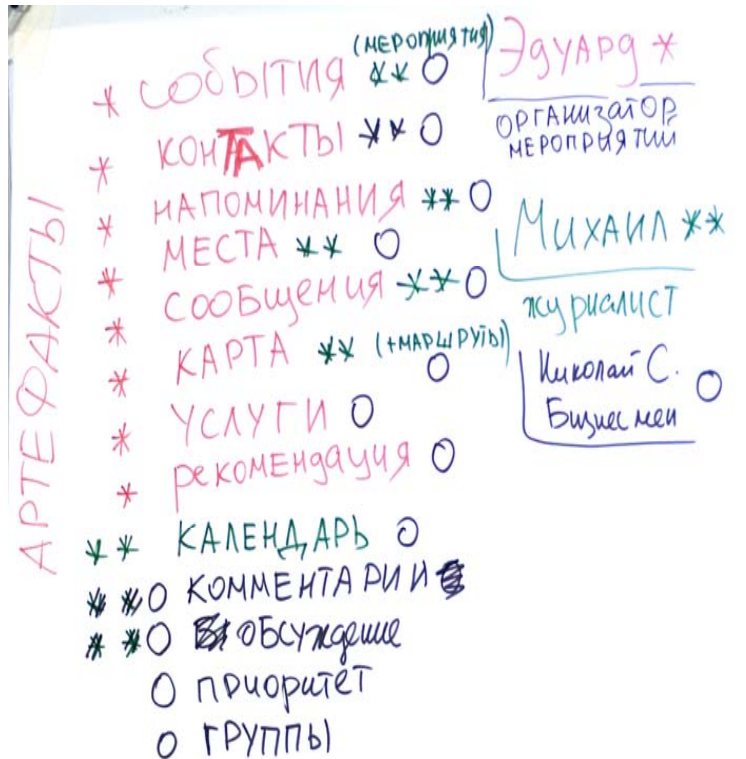
Методики

Уточнение требований, присваивание весов

Результат

Таблица требований

Фиксация артефактов



Вопросы

Какие объекты фигурируют в требованиях?

В сценариях решения задач?

Какие объекты использует персонаж при решении своих задач?

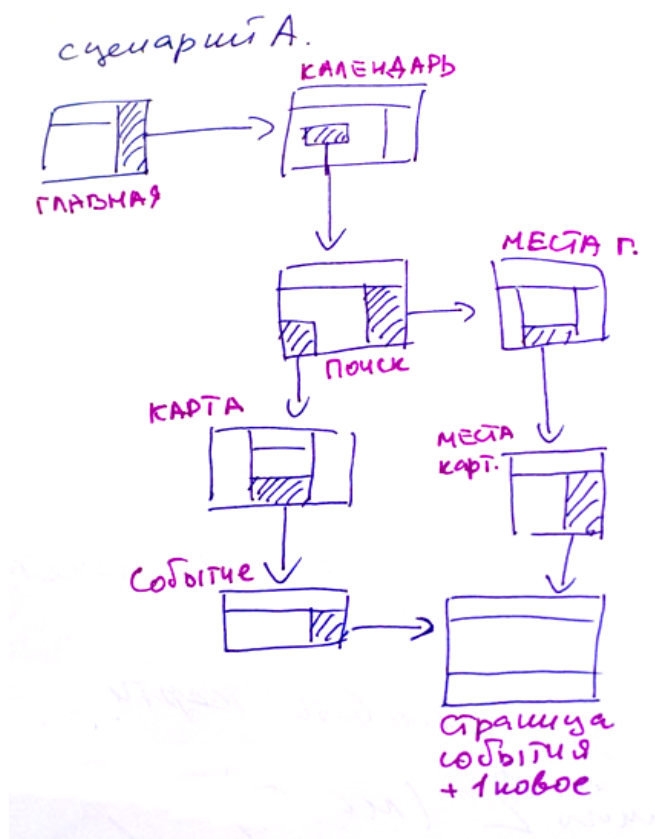
Метод

Последовательный проход по сценариям и требованиям

Результат

Таблица артефактов

Создание концепции



4. Выделить основные типы экранов (ключевые)

Если это сайт, то, например, главная страница, страница с тестом, страница со статьей, и т.д.

5. Создать модель навигации по типам экранов

Как пользователь, решая свои задачи, будет взаимодействовать с объектами, в какой последовательности?

Создание концепции

6. Определить паттерны в интерфейсе

Паттерн – фрагмент интерфейса, который будет использоваться на нескольких ключевых экранах. Например, вертикальное меню или интерфейс загрузки файлов.

Add your comment



► How do I format my comment?

Invite this photo to...

PREVIEW

OR

POST COMMENT

← Ответить → Переслать ✕ Удалить

Напишите ответ здесь

13



Create a page

FrontPage

Upload files

Pages & Files

Upgrade!

Settings

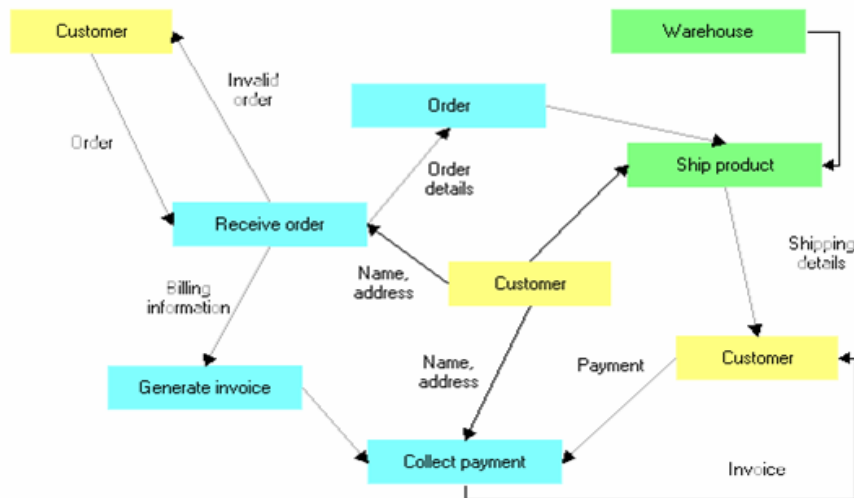
Help

Search Amazon.com

GO



Создание концепции



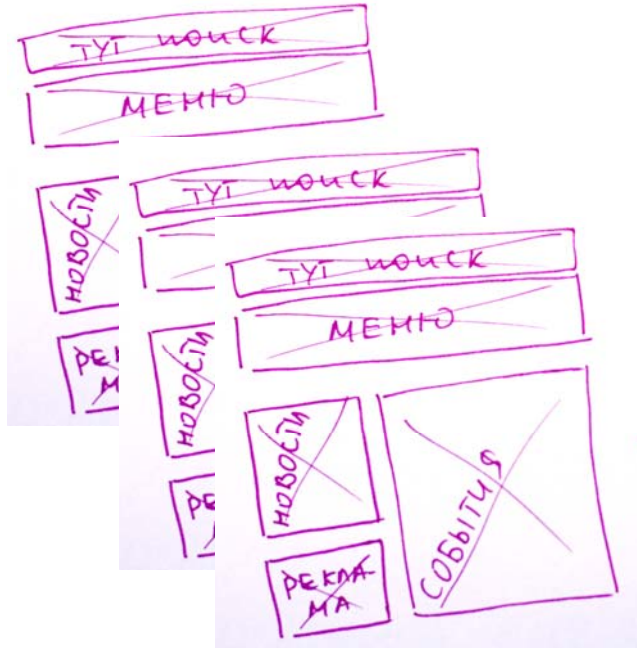
7. Описать модель потоков данных

Какая информация, откуда и как возникает. С какого на какой экран переходит (в соответствии со сценариями).

8. Определить требования к содержанию

Какая информация будет находиться на каждом типе страниц, какой формат (текст, картинка, видео, т.д.), как она должна быть оформлена

Создание концепции

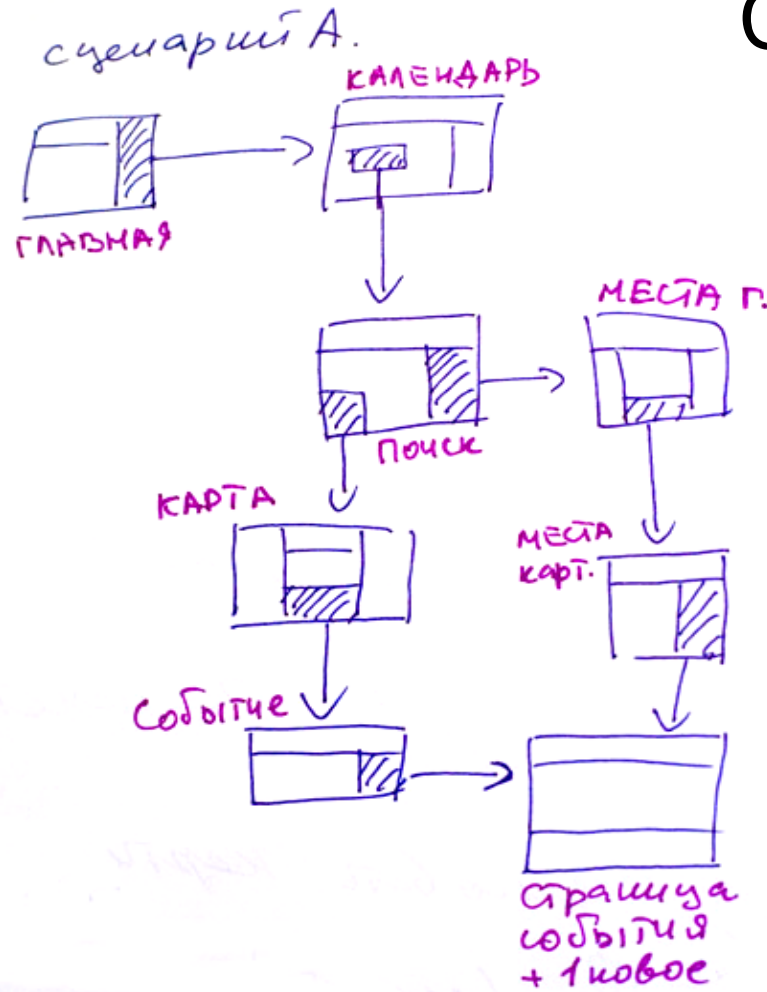


9. Создание компоновочных макетов ключевых экранов

Какие информационные блоки будет содержать каждый тип экрана, как они будут расположены?

10. Проверить модель навигации и поправить в случае необходимости используя метод прохода по сценариям

Создание концепции



11. Проверить соответствие компоновочных макетов сценариям

Для каждого персонажа пройти по всем сценариям и проверить соответствие навигационной модели и компоновочных макетов сценариям.

Наш основной учебный ресурс

<http://ergogames.pbworks.com/>

Адрес моей электронной почты

allileja@gmail.com

Информационные источники

- Юзабилити в Википедии (<http://ru.wikipedia.org/wiki/Usability>)
- Один из самых первых информационных ресурсов, поддерживающий сообщество проектировщиков интерфейсов Usability.ru (<http://www.usability.ru/glossary.htm#UI>)
- Русское отделение ACM SigCHI – RusCHI (http://ruschi.ru/index_ru.htm)
- Тематический блог на habrahabr.ru (http://habrahabr.ru/blogs/ui_design_and_usability/)
- Сообщество в ЖЖ: ru_ucdesign (http://livejournal.com/community/ru_ucdesign/)
- Блоги о дизайне интерфейсов: события, идеи, методы, обсуждения (Gui.ru и fresh.gui.ru)
- Неформальное профессиональное сообщество проектировщиков пользовательских интерфейсов (<http://friendfeed.com/ruschi>)
- Основные понятия: «Терминологические войны», Иван Дегтяренко (http://www.gui.ru/ivan/terminology_wars_1)

