



GENERATION\_P

ГЕНЕРАЦИЯ\_P

# ЭФФЕКТИВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ И БИЗНЕС АНАЛИЗ В IT

Интенсив-тренинг

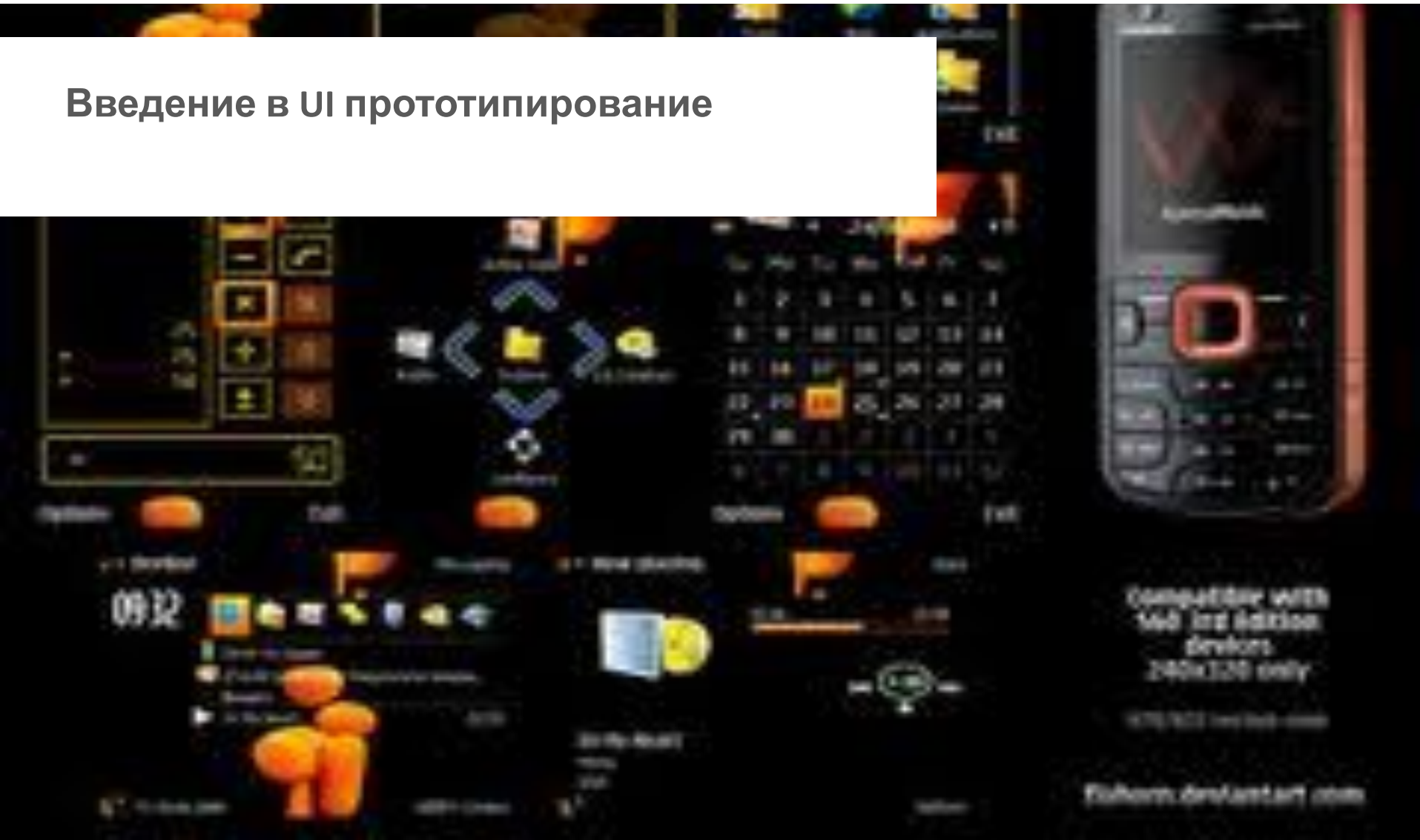
Занятие 5. Разработка UI прототипов. Базовые принципы юзабилити.

7 Июля 2011

- Часть 1. Введение в UI прототипирование.
- Часть 2. Использование Axure.
- Часть 3. Базовые принципы юзабилити

## Часть 1.

### Введение в UI прототипирование



- **Визуализация** – лучше представить, как пользователи видят конечную программу
- **Анализ требований** – выяснение «скрытых» требований
- **Управление ожиданиями** – предварительная демонстрация макетов для формирования «правильного» представления у клиента
- **Проверка концепций** – выбор из нескольких вариантов реализации, проверка юзабилити до реализации

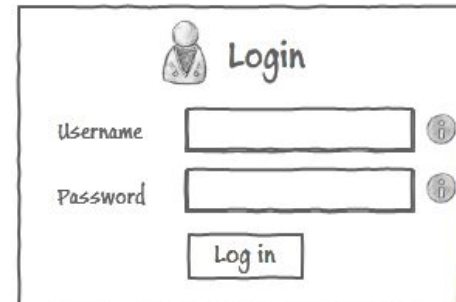


- Бумажные
- Белая доска
- Paint
- Word/Excel
- Visio
- Html/PHP/JS
- Axure



- 1 клиент, 2 команды исполнителей
- Задание
  - Нарисовать прототип системы по запросам клиента
- Что использовать
  - Лист ватмана
  - Белая доска

 Teleco Systems IS



A hand-drawn sketch of a login form. At the top, there is a small icon of a person and the word "Login". Below this, there are two input fields. The first is labeled "Username" and the second is labeled "Password". To the right of each input field is a small circular icon with a dot. Below the input fields is a button labeled "Log in".

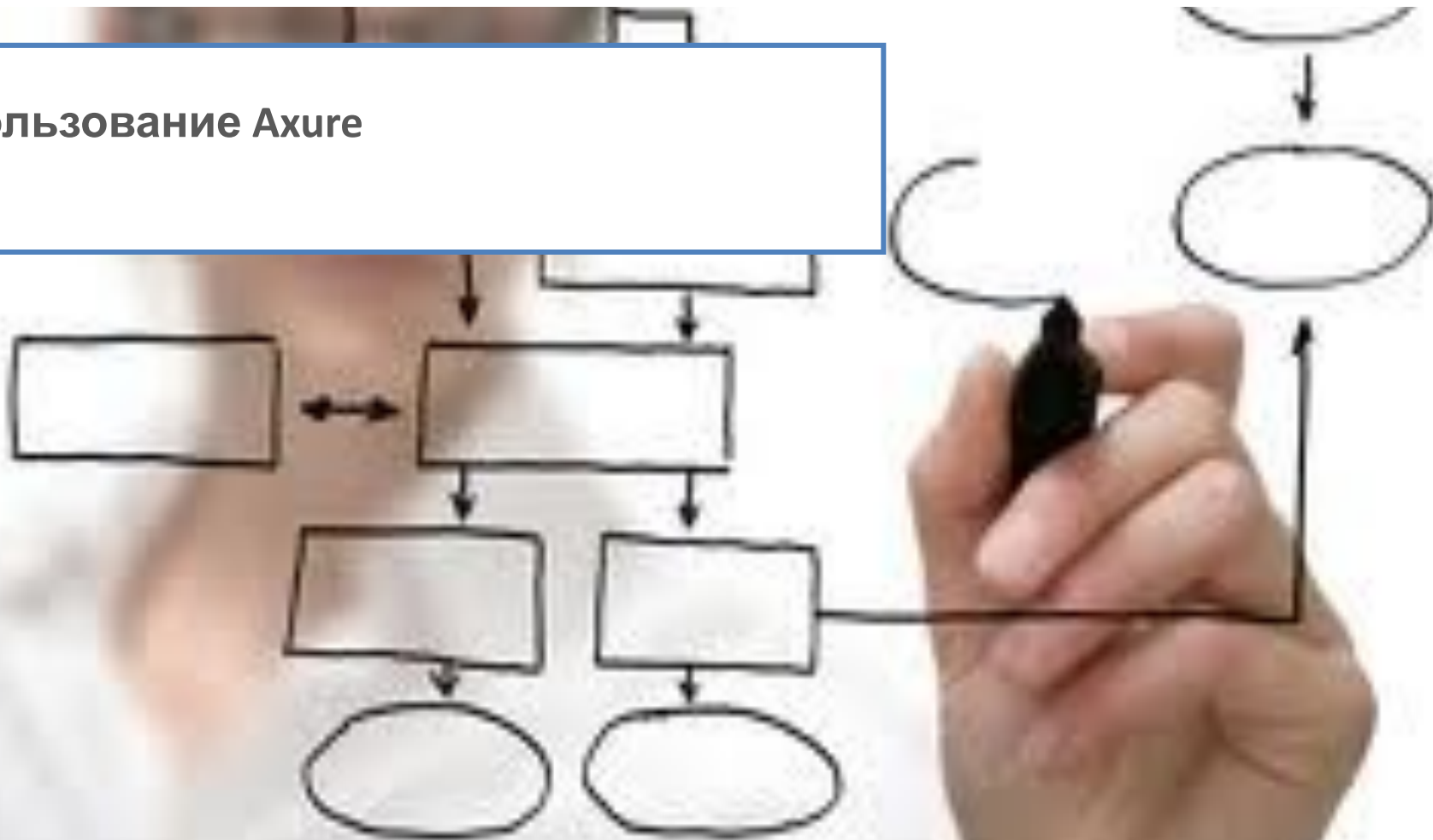
This is the first page in the system. User must enter valid credentials to log into the application.

	Обучение	Удобство	Скорость	Изменения	Динамика	Документация
Лист бумаги	+	+/-	+	-	-	-
Белая доска	+	+	+	+/-	-	-
Paint	+	+/-	+/-	+/-	-	-
Word/Excel	+	-	-	+/-	-	+/-
Visio	+/-	+	+	+	+/-	+/-
HTML/PHP/JavaScript	-	-	-	+/-	+	-
<b>Axure</b>	+/-	+	+	+	+	+



## Часть 2.

### Использование Axure







HOME

FEATURES

WHY AXURE

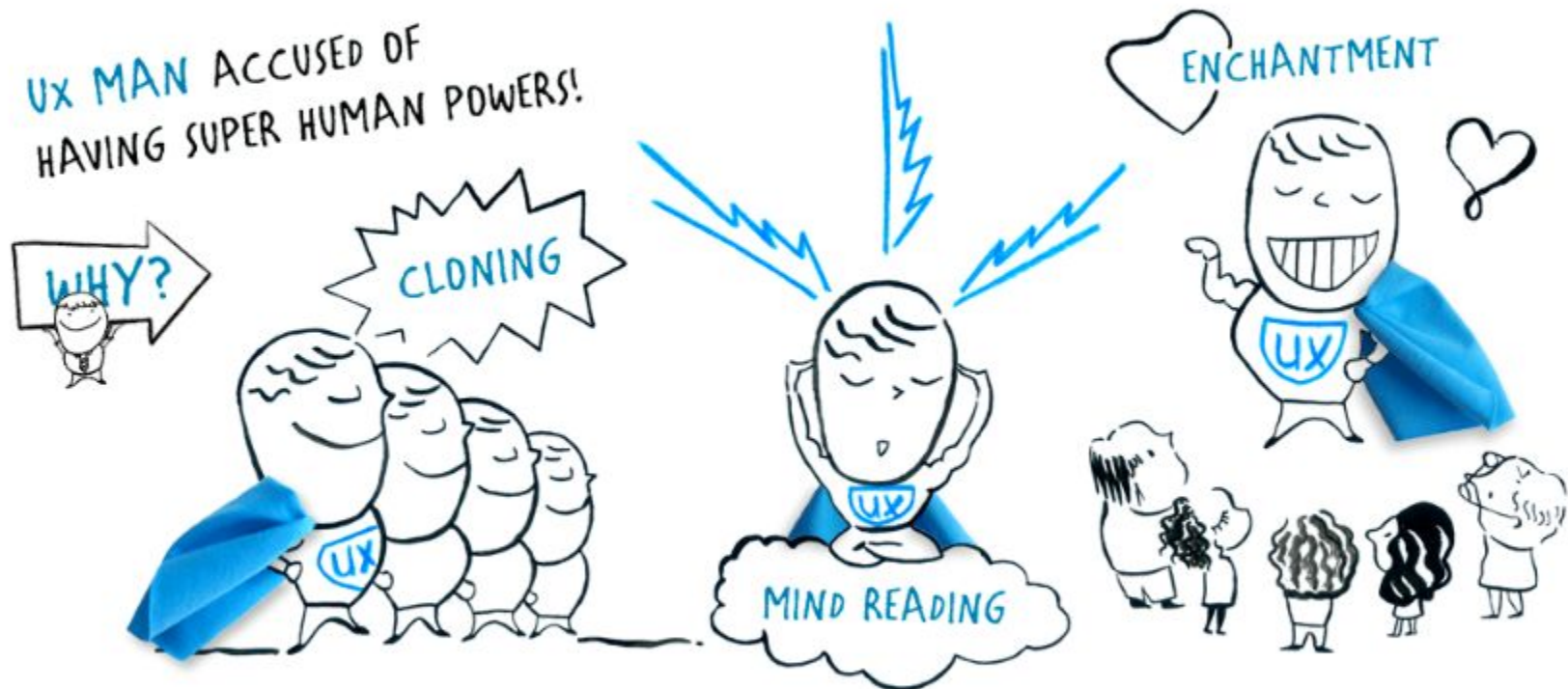
HOW TO

SUPPORT

COMPANY

DOWNLOAD

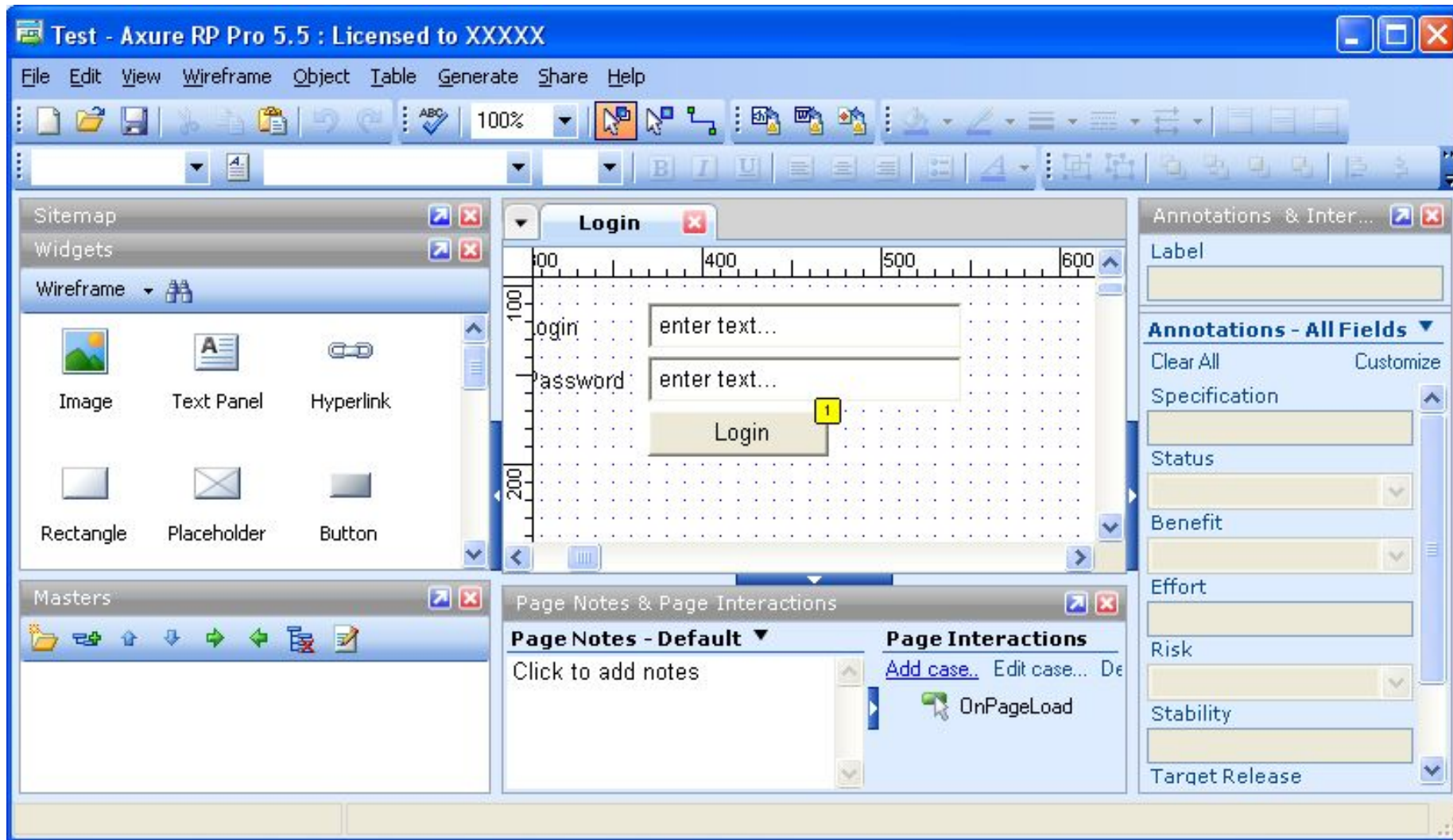
BUY



## Wireframes, Prototypes & Specifications.

### Axure RP

LEARN MORE



- Проект «Веб сайт с возможностью автоматического подбора рецепта для приготовления бутербродов»
- Задание
  - Составить схему экранов
  - Нарисовать главную страницу
  - Сделать переходы на другие страницы
- Что использовать
  - Axure



Перерыв – 15 минут



## Часть 3.

### Базовые принципы юзабилити

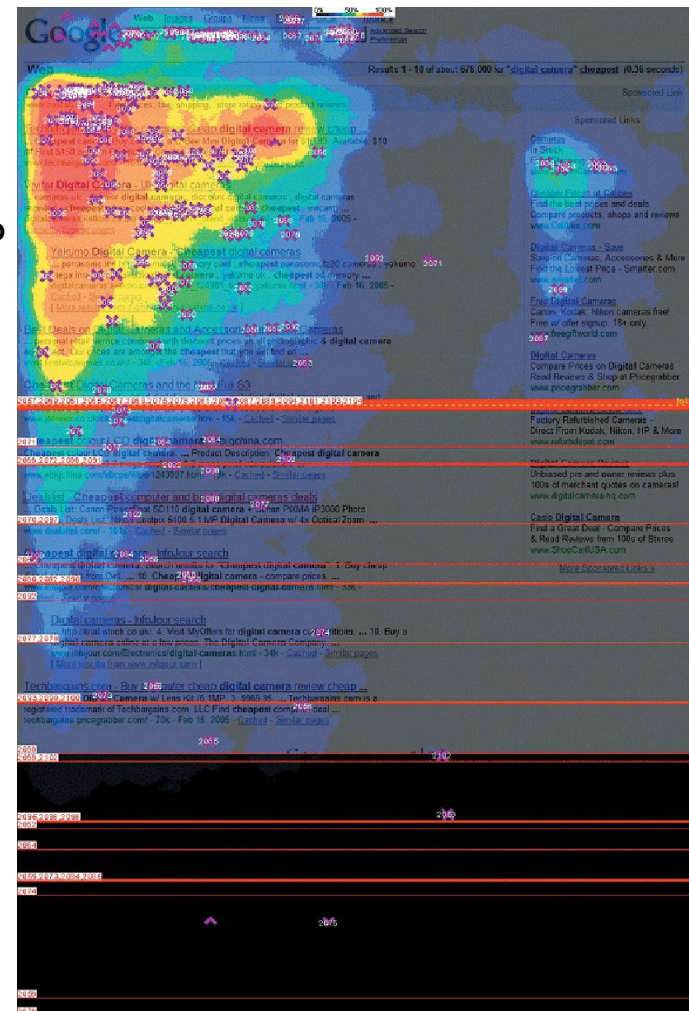


- Аккуратность, единообразие, грамотность, последовательность
- Разбивка на блоки, 7+-2
- Минимум «кликов»
- Не заставляйте пользователя думать и запоминать!
- Расставляйте акценты!





- Какая цель/позиционирование (сайта/системы)?
- Целевая аудитория и уровень подготовки?
- Какая информация/действия нужны пользователю в первую очередь?
- Области, на которые сосредотачивается внимание пользователей? (eye-tracking)





## Домашнее задание и литература



## Проект «Приготовление бутерброда»

1. Разработать в Axure прототип системы для подбора рецепта бутерброда.
2. Дополнить список идей «Как оптимизировать занятия по данному курсу» - еще +5 идей.



**СРОК: вс, 10 июля, 18:00**

Отправлять на [trainings@generation-p.com](mailto:trainings@generation-p.com)  
с названием письма "PMBA Training HW 5"

1. <http://www.axure.com/>
2. Я.Нильсен “Веб дизайн”



**Спасибо за внимание!**

