

Проблемы проектирования пользовательских интерфейсов при разработке ПО

Пора задуматься?

- Отсутствие четкого видения целей и задач продукта, и большое количество переделок;
- Капризность заказчика и бессмысленное затягивание решений;
- Необъяснимый провал вроде бы полностью готового продукта.

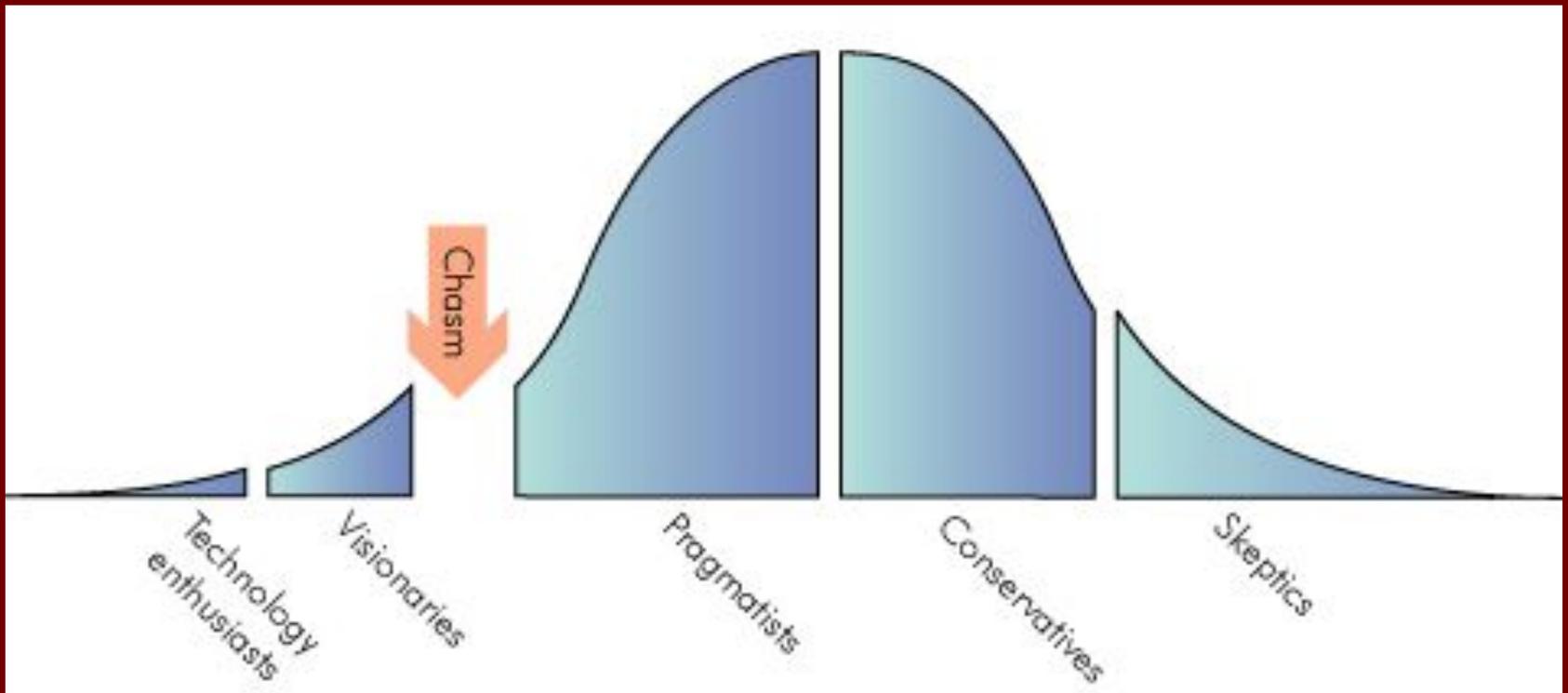
Причины недооценки процессов UCD

- Новые требования рынка не осознаны разработчиками;
- Мифы внутри среды разработчиков;
- Медленная эволюция цикла разработки;
- Проблемы с этапом ППИ при следовании популярным методологиям.

3 волны развития ИТ - отрасли

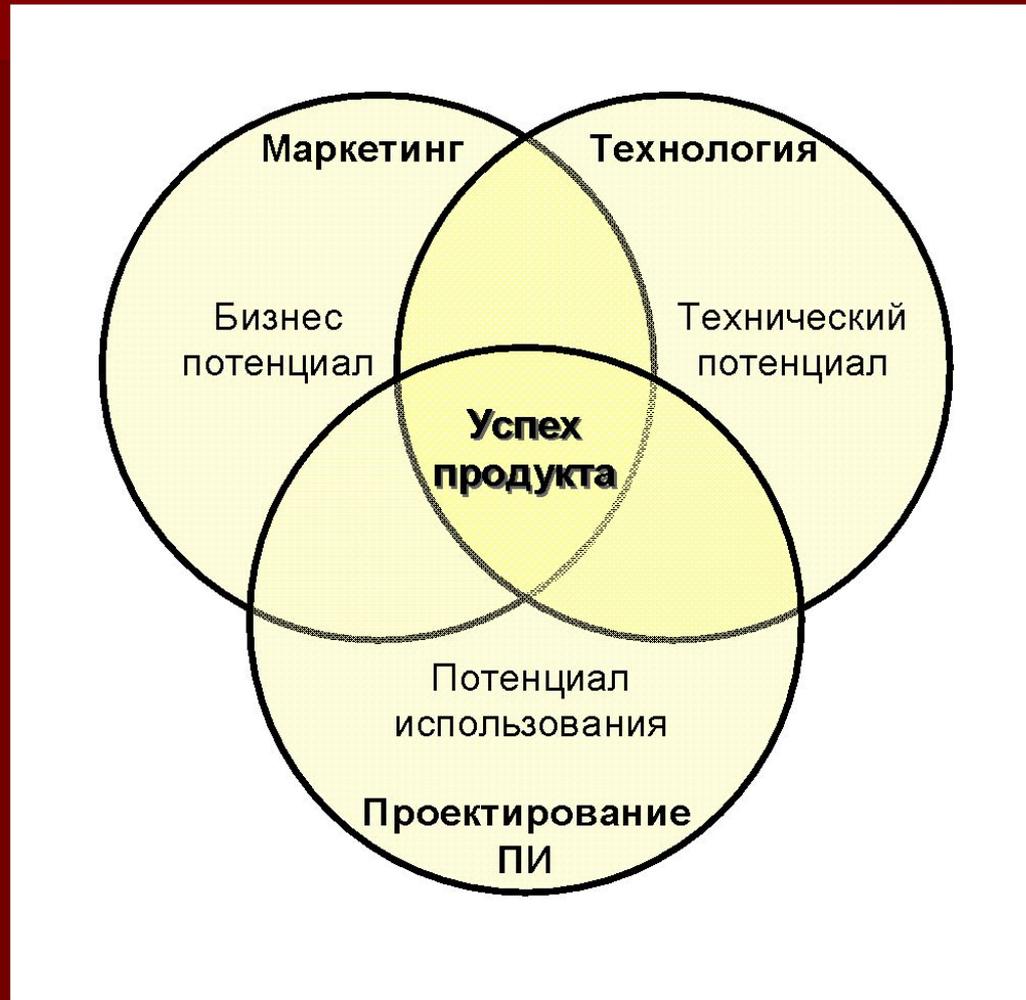
1. Железная волна;
2. Программная волна;
3. Гуманитарная волна.

Жизненный цикл продукта



Стадии продвижения продукта

«Табуретка» успешности



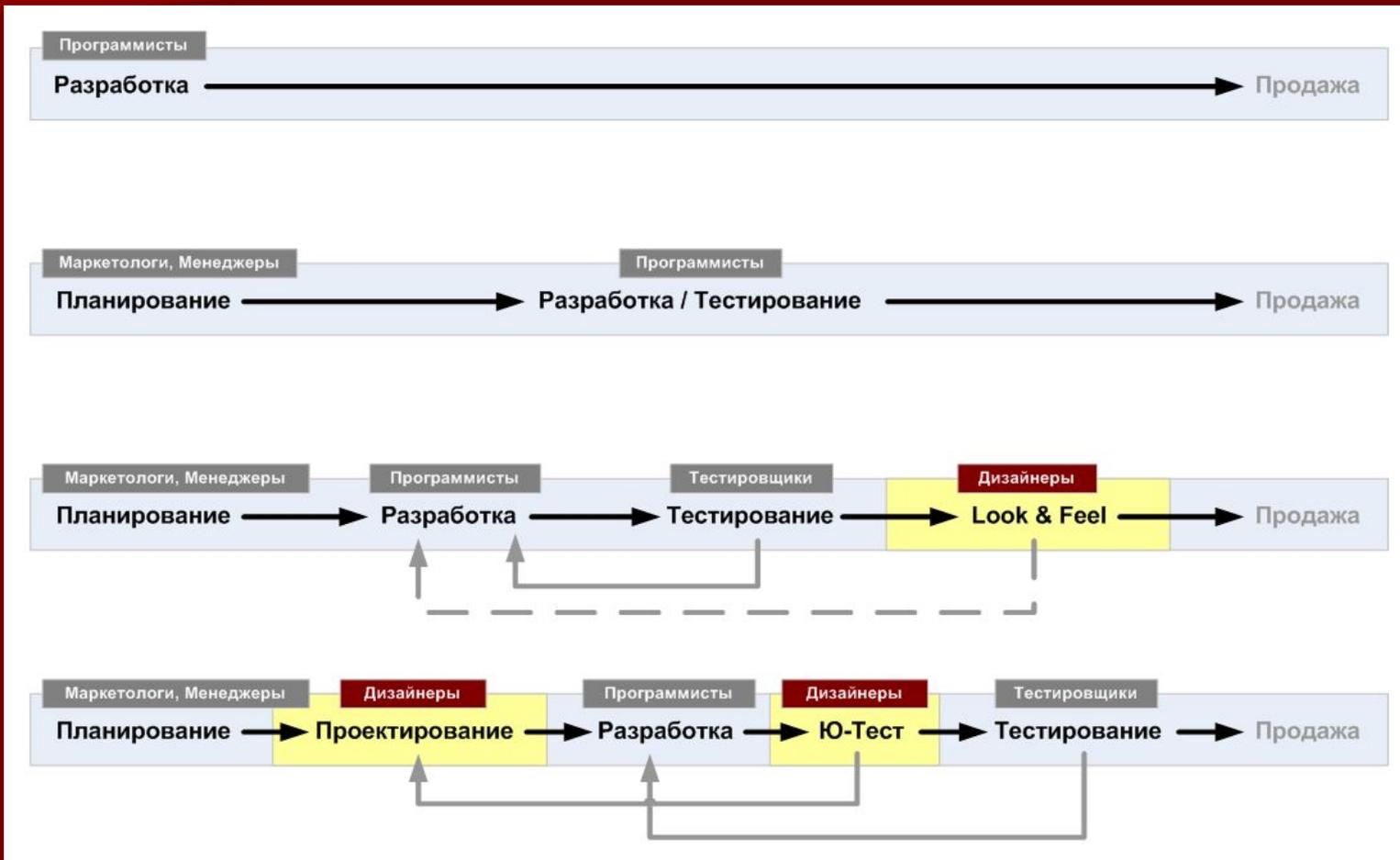
Мифы в среде участников рынка

- Интерфейс – лишь дополнительное, вторичное свойство продукта;
- Функциональность – это все;
- Тупость пользователей;
- Непредсказуемость рынка;
- Сверхважность дедлайна;
- Интерфейс – всего лишь картинка.

Общий цикл разработки ПИ

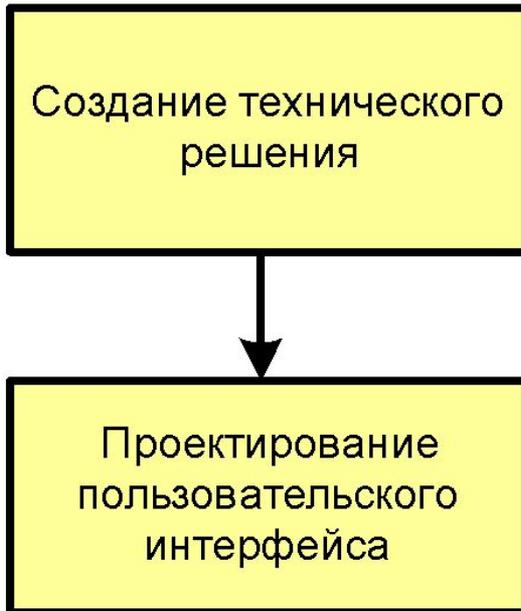
1. Исследования, анализ и формирование требований;
2. Проектирование ИА, разработка экранных форм и модели интерактивного взаимодействия с продуктом;
3. Тестирование прототипов, систем, итеративный редизайн.

Медленная эволюция цикла разработки ПО

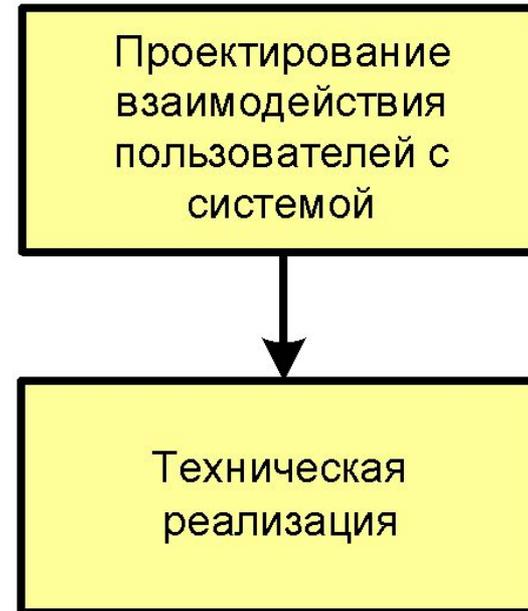


НОВЫЙ ПОДХОД, СМЕНА КОНЦЕПЦИИ

Старый способ



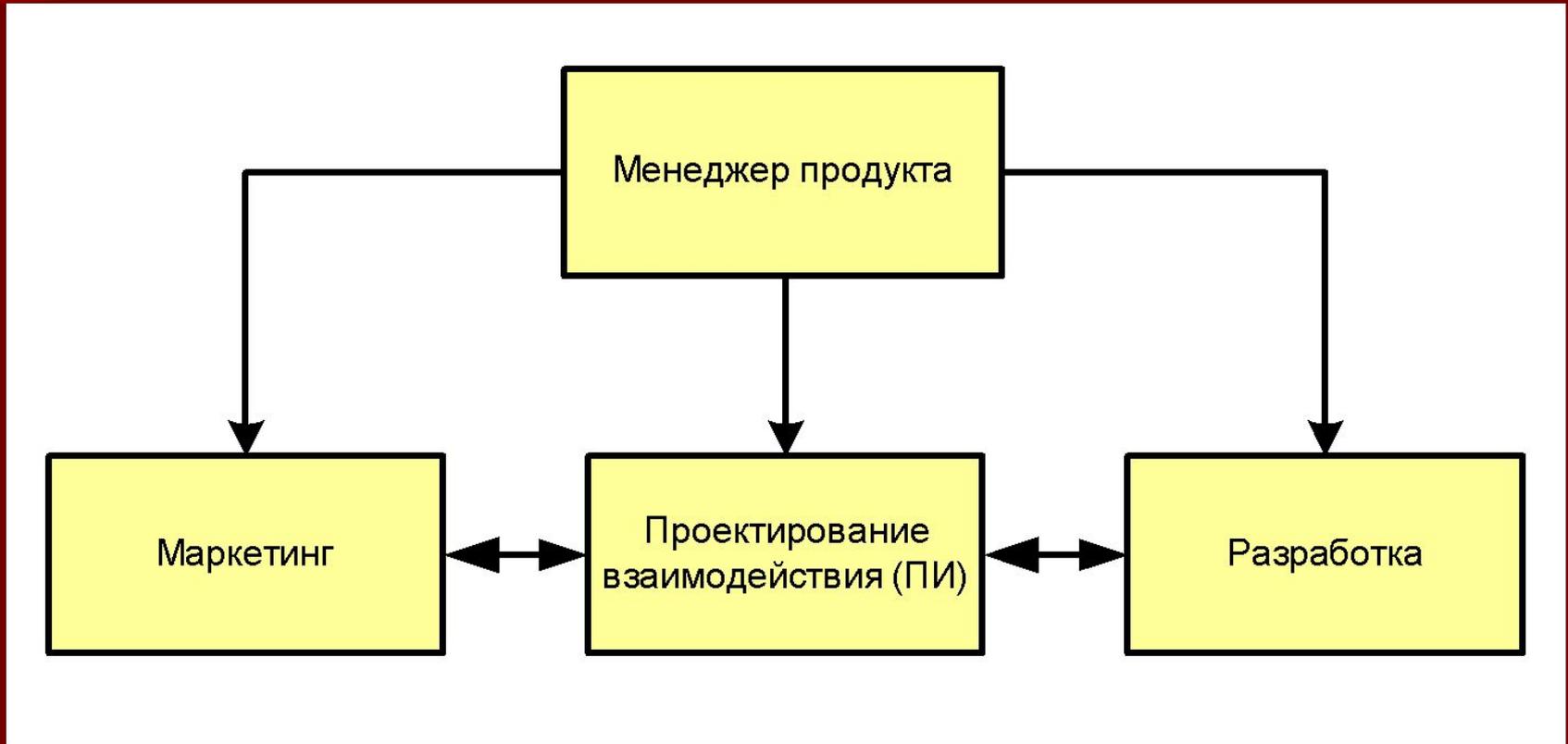
Новый способ



Варианты интеграции специалистов в структуру разработчика

- Внутри QA отдела;
- Внутри отдела разработки;
- Внутри отдела маркетинга;
- Отдельно под началом СХО (Chief Experience Officer) .

Модель организации процесса разработки



Структуры команды разработки ПО (Cooper)

Степень зрелости компании, уровни вовлечения в ППИ

1. Невежественный;
2. Частичный;
3. Управляемый;
4. Инфраструктурный;
5. Обеспеченный персоналом (10% персонала заняты юзабилити);
6. Регулярный, рутинный.

Отдача от процесса ППИ для разработчиков

- Оптимизация планирования, разработки, редизайна;
- Отсутствие проблем согласования с заказчиком;
- Снижение затрат на поддержку;
- Легкость развития продукта/линейки;
- Конкурентные преимущества, престижность.

Отдача от процесса ППИ для заказчиков

- Легкость прогнозирования судьбы продукта;
- Повышение эффективности бизнеса (ROI от автоматизации);
- Снижение критических ситуаций;
- Повышение лояльности пользователей;
- Конкурентные преимущества, престижность.

Резюме

Переход от технологий к
удовлетворению потребностей

Литература (1)

- Randolph Bias and Deborah Mayhew
Cost-Justifying Usability;
- Alan Cooper
Inmates Are Running the Asylum, The:
Why High-Tech Products Drive Us Crazy
and How to Restore the Sanity;
- Karen Donoghue
Built for Use;

Литература (2)

- Deborah Mayhew
The Usability Engineering Lifecycle;
- Don Norman
The Invisible Computer;
- Eric Schaffer
Institutionalization of Usability: A Step-by-Step Guide.

Вопросы?

Copyright © **UIDesign Group** 2004
<http://uidesign.ru>