

1

AGIMA

.Только честно

Рационализация проектирования: роль прототипов в веб-разработке

Павел Горчев

Руководитель аналитического отдела Агентства Интернет-Маркетинга AGIMA

«Порочный круг экономии» в web-разработке.



Качество - все!

«Единственный возможный источник экономического подъема - это повышение качества и, как следствие, привлекательности продукта или услуги. А повышения качества невозможно добиться, сокращая затраты на проектирование и программирование.»

Алан Купер

Основатель компании Cooper Interaction Design, автор нескольких книг о проектировании взаимодействия, пользовательских интерфейсах и юзабилити.

Креативно, но неэффективно...

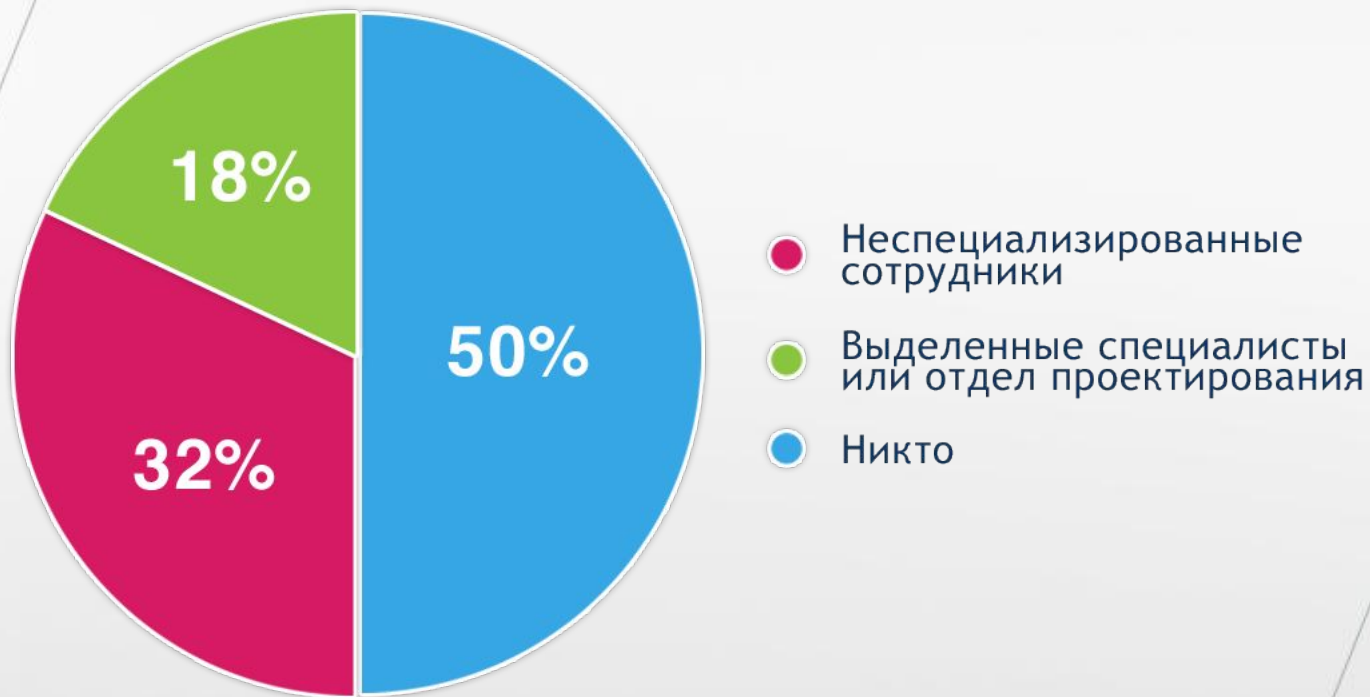


Детальное проектирование и прототипирование в веб-разработке важны так же, как и в других отраслях.

Подходы к проектированию.

1. Проектная документация «для галочки»;
2. «Обычная» проектная документация текстового характера;
3. Детализированная документация с прототипами.

Кем выполняется проектирование в web-студиях?



Особенности подхода «для галочки»

- Характерен для небольших и начинающих веб-студий;
- Предпроектный анализ отсутствует;
- ТЗ составляется только ради приложения к договору;
- Точный состав работ определить из ТЗ невозможно.

Причины проектирования «для галочки»

- Экономия средств;
- Желание быстрее закрыть проект;
- Нехватка человеческих ресурсов;
- Желание сделать «по минимуму» и сдать;
- Надежда на личные отношения с Заказчиком.

Недостатки подхода «для галочки»

- Если проект подробно не описан, заказчик может требовать по максимуму;
- Высок риск никогда не завершить проект;
- Качество итогового продукта под сомнением;
- Серьезный заказчик не будет сотрудничать без достойной документации;
- Себестоимость и сроки разработки проекта не поддаются адекватной оценке;
- Полная зависимость судьбы проекта от человеческого фактора.

«Типичная» проектная документация

Особенности

- В компании нет специалистов, занимающихся непосредственно проектированием;
- Единственное средство описания разрабатываемого решения - текстовое ТЗ;
- Итоговый документ трудно воспринимается;
- Полнота ТЗ часто вызывает сомнения;
- Заказчик редко вникает в ТЗ, чаще подписывает «не глядя».

«Типичная» проектная документация

Недостатки при взаимодействии с Заказчиком

- Заказчик не понимает или неверно понимает написанное;
- Долго и трудно согласовывать параметры проекта;
- Внесение поправок начинается на поздних стадиях проекта;
- Затруднительно сдать графический дизайн;
- Трудно завершить проект, если он существенно расходится с ожиданиями заказчика;
- Внесение многочисленных поправок может затянуть работу.

«Типичная» проектная документация

Преимущества для разработчика

- Средняя по детализации документация может быть разработана сравнительно быстро;
- Необязательно требовать с заказчика отдельного бюджета на проектирование;
- Нет необходимости нанимать выделенного специалиста;
- Срок реализации проекта и себестоимость поддаются оценке;
- В конфликтных ситуациях существует возможность апеллировать к подписанной документации.

«Типичная» проектная документация

Недостатки для разработчика

- В большинстве случаев детализация ТЗ все же недостаточна для установления точного состава и объема работ;
- Существует разрыв между описанием функционала и интерфейсами. Дизайнеры вынуждены выполнять несвойственные им функции;
- Программисты и верстальщики вынуждены постоянно выяснять недостающие детали у менеджера или заказчика;
- ... то что им удастся выяснить в процессе, порой вызывает непредусмотренные работы и рост издержек.

Пример логического разрыва

Что реализовал разработчик в соответствии с ТЗ:

Поиск выставок

Возможная альтернатива

1.

Отбор по названию по художнику по жанрам по эпохам

2.

Отбор по названию **по художнику ▲** по жанрам по эпохам

введите часть имени художника... **Выбрать**

3.

Отбор по названию **по художнику ▲** по жанрам по эпохам

гог| **Выбрать**

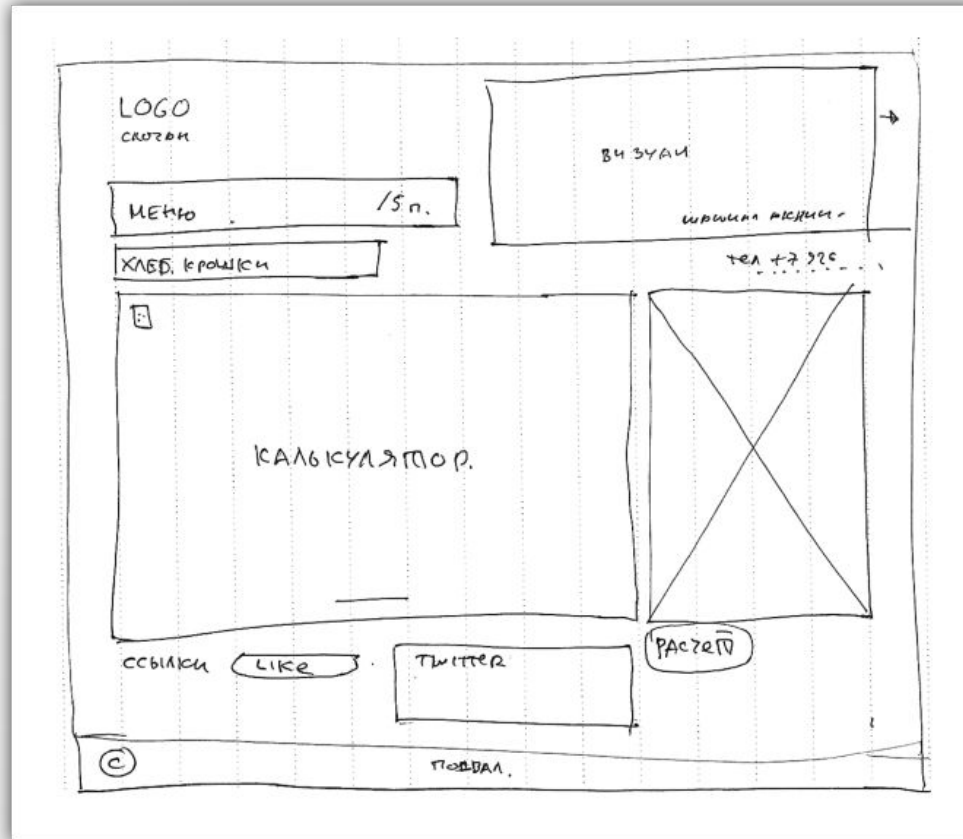
Ван-Гог Винсент (Vincent van Gogh)
Гоген Поль (Eugène Henri Paul Gauguin)

Детальное проектирование с прототипами

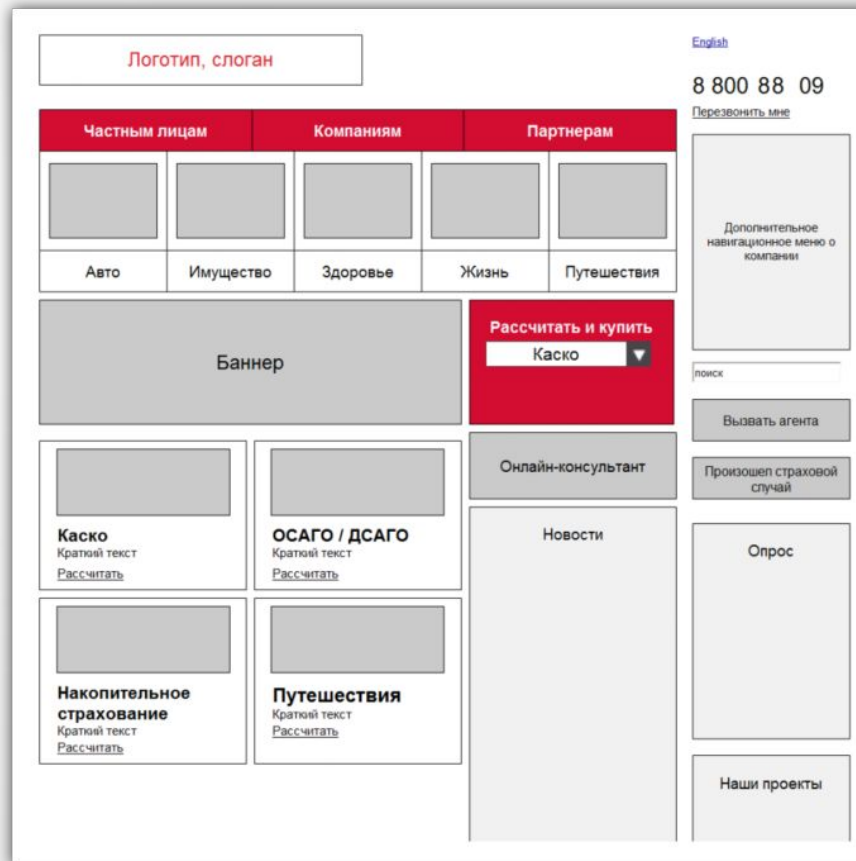
Преимущества для разработчиков:

- Очень легко презентовать заказчику и согласовывать функционал, что в текстовой форме нереалистично.
- Графические дизайнеры учатся дисциплине и могут сосредоточиться на своих прямых обязанностях.
- Разработчики быстрее и лучше понимают, что им нужно сделать.
- Сокращается время разработки.
- Существенно растет качество конечного результата (при прочих равных условиях).
- Заказчики удовлетворены как в процессе разработки, так и по ее завершении.

Прототип низкой детализации



Прототип низкой детализации



Прототип низкой детализации

Когда применяется:

- Для первоначального согласования концепции с заказчиком;
- Для начального концептуального обсуждения внутри компании;
- Часто используется заказчиком для информирования исполнителя (для начальной постановки задачи на разработку).

Прототип низкой детализации.

Когда не применяется:

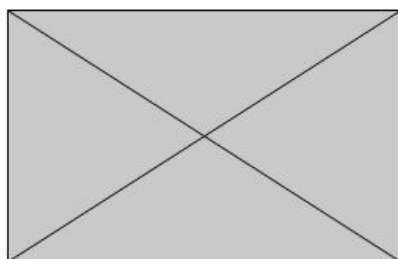
- В проектной документации;
- Обычно нежелателен для демонстрации заказчику.

Средства подготовки:

- Программы MS Office (лучше Visio);
- Бумага или доска;
- Некоторые онлайн-сервисы, такие как Balsamiq Mockups.

Фрагмент прототипа средней детализации.

Выставки онлайн



Название выставки название выставки

Название музея

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse eu fugiat nulla pariatur. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse eu fugiat nulla pariatur.

[Подробнее](#)



Прототип средней детализации.

Применяется:

- Для анонсирования концепции проекта заказчику, нередко для коммерческого предложения;
- Для согласования требований к проектам;
- Для согласования сценариев рисованных визуалов и анимационных роликов;
- Для включения в проектную документацию;
- Часто используется заказчиком для информирования исполнителя (для начальной постановки задачи на разработку).

Прототип средней детализации


Случаи когда неприменим:

- Малопригоден для включения в проектную документацию в случае ответственных, высокобюджетных проектов, а также вообще в случаях требовательного заказчика;
- Часто бесполезен для демонстрации заказчику, интересующемуся в основном красивым дизайном.

Прототип высокой детализации

Пример прототипа высокой детализации

Последние добавленные | С лучшим рейтингом | Самые посещаемые






Знаменитые работы французских постимпрессионистов

Неизвестный музей искусств
Париж, Франция (12 августа - 29 сентября 2010)


Посетителей: 888 | Рецензий: 8

Постимпрессионизм (фр. postimpressionisme) - направление в изобразительном искусстве. Возникло в 80-х годах XIX века. Художники этого направления не придерживались только зрительных впечатлений, а стремились свободно и обобщенно передавать материальность мира, прибегали к декоративной стилизации.


 СМОТРЕТЬ (работ: 34) |  Рейтинг 4,1 (112 голосов) | [Подробнее](#)




Знаменитые работы французских постимпрессионистов



Vincent Willem van Gogh - unknown works



Edward Burne-Jones and friends



Обри Бердслей - живее всех живых

[К полному списку](#)

Прототип высокой детализации

Средства подготовки:

- Axure RP Pro и другие специализированные инструменты (с ограничениями).
- Adobe Photoshop, Fireworks
- Adobe Flash
- Adobe InDesign

Чего в общем случае не следует ожидать от прототипа.


- Красоты оформления, следования корпоративному стилю и прочей дизайнерской проработки.
- Наличия всех существующих на итоговом сайте страниц.
- Адекватной реакции на большинство действий пользователя, т.е. высокой степени интерактивности.
- Безукоризненно отшлифованной эргономики, идеального размещения элементов на странице.
- Не следует думать, что для получения финального дизайна достаточно лишь «раскрасить» прототип.

Каким должен быть итоговый прототип.

- **Аккуратным.** Неряшливо собранный прототип, включенный в проектную документацию, выглядит странно.
- **Понятным.** Если прототип страницы выглядит запутанным, скорее всего итоговый макет выйдет не лучше.
- **Прозрачным в части логики.** Интерактивные элементы должны быть показаны в различных состояниях.
- **Исчерпывающим.** Все страницы подготавливать необязательно, но следует стремиться визуализировать все типовые блоки.
- **Полезным.** Модульная сетка должна быть приближена к финальному результату.

Взаимодействие прототипа с ТЗ

Последние добавленные | С лучшим рейтингом | Самые посещаемые




Знаменитые работы французских постимпрессионистов


Неизвестный музей искусств
Париж, Франция (12 августа - 29 сентября 2010)

👤 Посетителей: 888 📝 Рецензий: 8


Постимпрессионизм (фр. postimpressionisme) - направление в изобразительном искусстве. Возникло в 80-х годах XIX века. Художники этого направления не придерживались только зрительных впечатлений, а стремились свободно и обобщенно передавать материальность мира, прибегали к декоративной стилизации.

 СМОТРЕТЬ (работ: 34) ★★★★★ Рейтинг 4,1 (112 голосов) Подробнее ▶


←




Знаменитые работы французских постимпрессионистов



Vincent Willem van Gogh - unknown works



Edward Burne-Jones and friends



Обри Бердслей - живет всех живых

→

[К полному списку ▶](#)

Взаимодействие прототипа с ТЗ



Pen and Ink Drawing - Joseph Vincent Barber

Неизвестный музей искусств

Париж, Франция (12 августа - 29 сентября 2010)

Joseph Barber was born in Newcastle-upon-Tyne in 1758 and came to Birmingham as a designer of papier-mache goods. He then settled here as an artist and drawing master, with studios in Edmund Street and Newhall Street until his death in 1811.

СМОТРЕТЬ (работ: 34)

★★★★★ рейтинг: 4,1

Рецензий: 8

[Подробнее ▶](#)



Pen and Ink Drawing - Joseph Vincent Barber

Неизвестный музей искусств

Париж, Франция (12 августа - 29 сентября 2010)

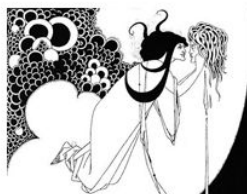
Joseph Barber was born in Newcastle-upon-Tyne in 1758 and came to Birmingham as a designer of papier-mache goods. He then settled here as an artist and drawing master, with studios in Edmund Street and Newhall Street until his death in 1811.

СМОТРЕТЬ (работ: 34)

★★★★★ рейтинг: 4,1

Рецензий: 8

[Подробнее ▶](#)



Обри Бердслей - знаменитые работы

Неизвестный музей искусств

Париж, Франция (12 августа - 29 сентября 2010)

Рисовать Бердслей начал с четырёх лет, под влиянием матери рано пристрастился к английской и французской литературе, благодаря её урокам музыки он осознал свой незаурядный талант. Покинув школу, Обри сначала поступает чертёжником в студию одного лондонского архитектора, а в возрасте семнадцати лет определяется на службу клерком в лондонское страховое общество «The Guardian Life and Fire Insurance». Именно в это время из всех видов искусства Бердслей отдаёт предпочтение изобразительному.

СМОТРЕТЬ (работ: 34)

★★★★★ рейтинг: 4,1

Рецензий: 8

[Подробнее ▶](#)

Взаимодействие прототипа с ТЗ

Популярные выставки

за месяц 3 мес. полгода все...

Название выставки... название некой выставки название выставки
★★★★★ 4,9 (голосов: 230)

Название выставки... название некой выставки название выставки
★★★★★ 4,8 (голосов: 330)

Название выставки... название некой выставки название выставки
★★★★★ 4,7 (голосов: 230)

Название выставки... название некой выставки название выставки
★★★★★ 4,5 (голосов: 130)

Название выставки... название некой выставки название выставки
★★★★★ 4,4 (голосов: 230)

[Все выставки](#) ▶

Прототипирование помогает!

- *Качественный прототип является хорошим обоснованием стоимости проекта;*
- *Ускоряется процесс разработки сайта;*
- *Возрастает качество реализации продукта;*
- *Значительно улучшается взаимопонимание с Заказчиком.*

СПАСИБО!

Павел Горчев

Высшее экономическое образование.

Преподаватель, автор учебных программ.

Руководитель аналитического отдела Агентства Интернет-Маркетинга AGIMA.

Руководил разработкой проектов для таких клиентов как:

страховая компания «АльфаСтрахование», МДМ Банк, страховая компания «РОСНО»,

Федеральная Антимонопольная Служба РФ, издательский дом «Открытые системы» и др.

www.agima.ru

+7 (495) 981-01-85