

Да здравствует  
**ПРОЕКТИРОВАНИЕ!!!**



Перечень самых непонятных профессий  
(исследование 2013г.)



**эта статистика касается и работодателей....**

Было проведено исследование среди 16 тыс. людей СТАРШЕГО поколения. Оказалось, что каждый третий опрошиваемый с трудом понимает, чем его взрослый ребенок занимается на работе (исследование проводила компания **BusinessInsider** )

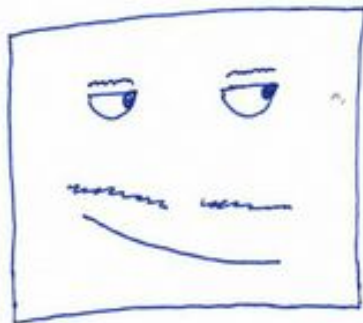


Deli-Online.com



Мы психологи

Проектируем  
по  
ГОСТ



Проектирование —  
это про интерфейсы

Мы не инженеры

# Проектировщик – тот кто управляет процессом проектирования





# Проектировщик пользовательских интерфейсов должен видеть продукт «в разрезе»

ПРОДУКТ В РАЗРЕЗЕ



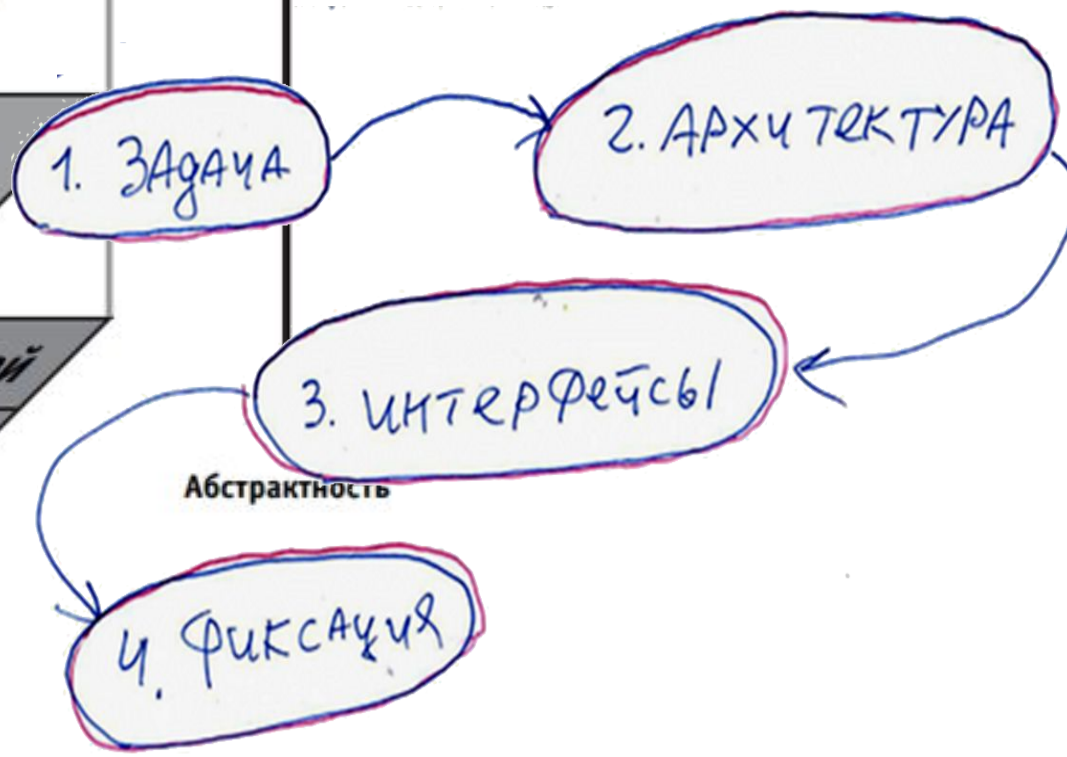
Цифровой продукт состоит из пяти основных компонентов, которые надо проработать в ходе проектирования

# Проектирование



Конкретность

Абстрактность



# КОНЦЕПЦИЯ

## **1. Постановка задачи**

1. Общая информация о заказчике
2. Бизнес-цели проекта
3. Задачи проекта
4. Целевая аудитория и ее задачи
5. Обзор существующих решений

## **2. Предлагаемое решение**

1. Краткое описание
2. Функциональность
3. Структура и список шаблонов
4. Доп. указания
5. Референсы

## **3. Открытые вопросы**

# Аналитика

1. Используем метод персонажей
2. Составляем пользовательские истории.



Домашний пользователь



Менеджер



Системный администратор

Этот метод основан на описании решений пользовательских задач на примере конкретных людей с именем, возрастом, которые наиболее ярко характеризуют ту или иную группу пользователей

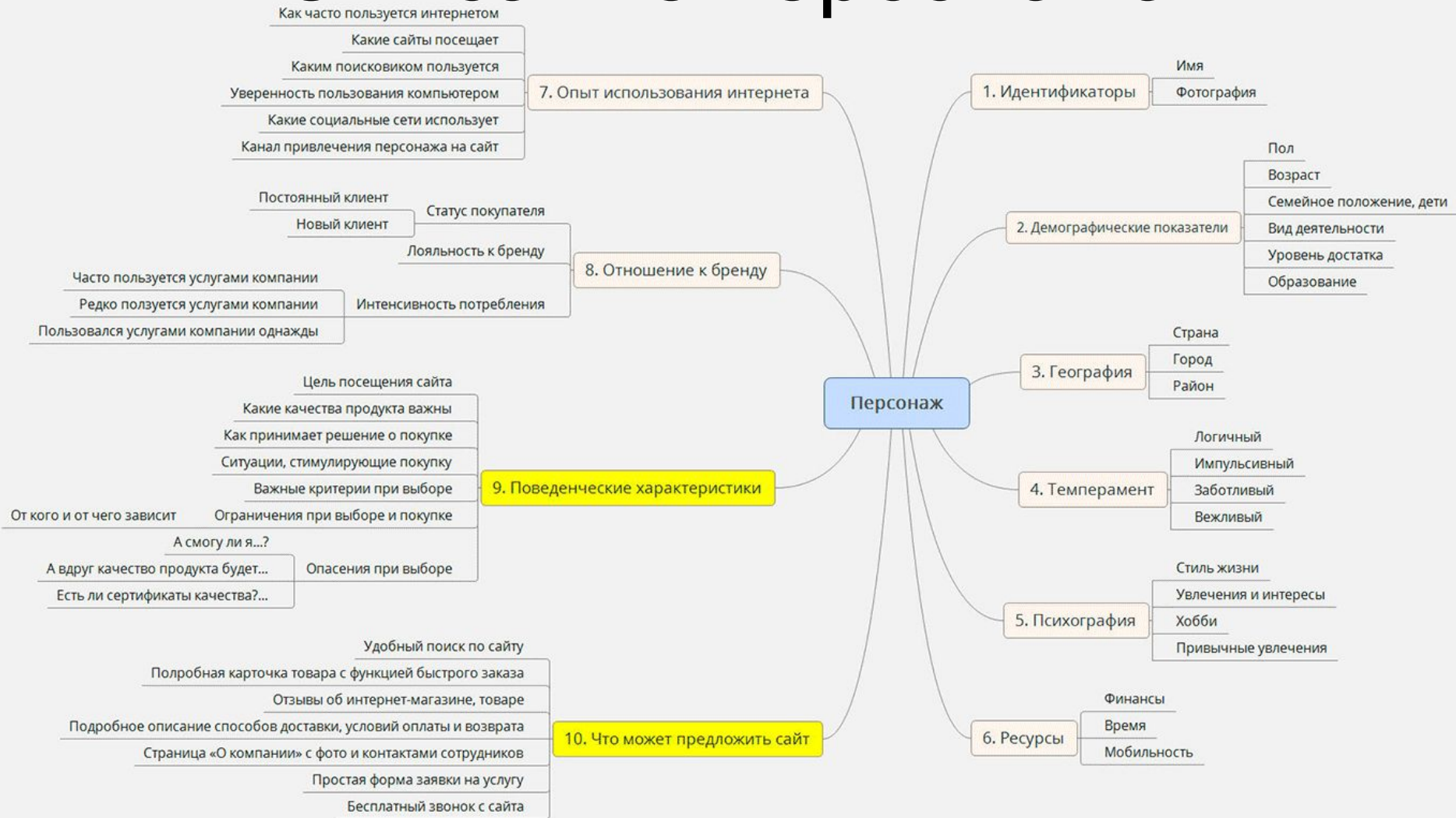


# Метод персонажей

Метод составления персонажей позволяет понять мотивы поведения клиентов . На основе разработанного персонажа мы составляем гипотезу о том, что цифровой продукт может предложить клиенту, чтобы удовлетворить его потребности



# Описание персонажа



## Персонажи



Руководитель МИП, инноватор

Илья, 29 лет

Высшее образование, аспирант КемТИПП

Пишет научную диссертацию, руководит МИП


Цель посещения сайта

Просмотр конкурсов для инноваторов

Просмотреть предстоящие мероприятия Технопарка

Подать заявку на вступление резиденство в Технопарке

Поиск других способов поддержки своей разработки



Журналист

Анна, 25 лет

Высшее образование, работает в газете «Аргументы и факты»


Цель посещения сайта

Просмотреть анонсы мероприятий Технопарка

Просмотреть новости сферы инноваций

Скачать фото с прошедших мероприятий

Найти контакты специалиста по работе со СМИ



Предприниматель, не инноватор

Сергей, 28 лет


Директор строительной компании

Цель посещения сайта

Условия и стоимость аренды конференц-зала

Найти способы поддержки бизнеса

Узнать стоимость аренды офиса, количество свободных помещений



Сотрудник администрации

Аркадий Михайлович, 49 лет

Начальник департамента области

Цель посещения сайта

Найти контакты руководителя Бизнес-инкубатора

Посмотреть план мероприятий Технопарка

Узнать как доехать до Технопарка

Среди множества персонажей необходимо определить ключевой персонаж, который является наиболее предпочтительным типом клиента для компании. При проектировании сайта вам нужно ориентироваться на цели и потребности именно этого персонажа. Остальные персонажи становятся второстепенными.



# Результат поиска..



# Мобильное приложение «Расписание занятий»



Имя: Федор Иванович

Возраст: 62 года

Немного о себе: образование высшее,  
должность: зам.директора по учебной работе

Поведенческие характеристики  
персонажа при взаимодействии  
цифровым продуктом?

Цель использования цифрового  
продукта персонажем?  
Что персонажу может предложить  
цифровой продукт?

Сотрудник администрации



# ЗАЧЕМ БРИФ

ПОНЯТЬ, С ЧЕМ МЫ РАБОТАЕМ

ВЫУДИТЬ ИНФОРМАЦИЮ ИЗ ЗАКАЗЧИКА

УЗНАТЬ, ЧТО МЫ НИЧЕГО НЕ ЗНАЕМ

# Техническое Информационно-Графическое Решение

## 2. АРХИТЕКТУРА

СТРУКТУРА  
и  
ОКРУЖЕНИЕ

ЛОГИКА  
ПОВЕДЕНИЯ

данные

ЛОГИКА  
ИНТЕРФЕЙСОВ



БУМАЖНЫЙ ТИГР

# Техническое Информационно-Графическое Решение

1. Структура продукта и его окружения (компоненты продукта и их взаимосвязь, внешние системы, связанные с продуктом, и т. п.)
2. Логика взаимодействия продукта с пользователем
3. Структура данных продукта (сущности и их взаимосвязи)
4. Общая логика интерфейса (схематично).



# Бумажный ТИГР

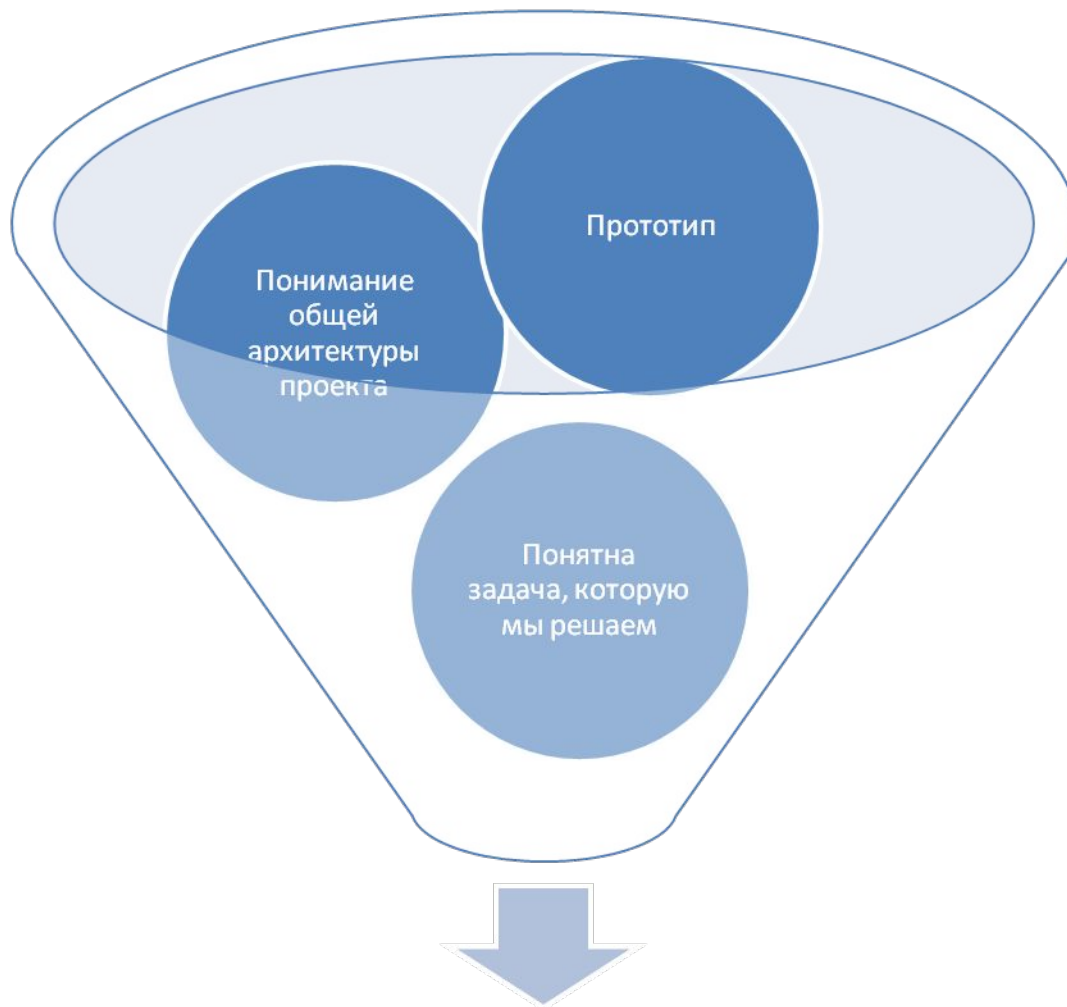


# Выбор технологий

- Операционная система
  - Unix (Linux, FreeBSD) или Windows
- Серверные языки программирования
  - PHP, Perl, ASP.NET, Python, Ruby, Java
- Базы данных
  - MySQL, PostgreSQL, MS SQL Server, Oracle
- Client-side технологии
  - Javascript, Flash, Silverlight, Java

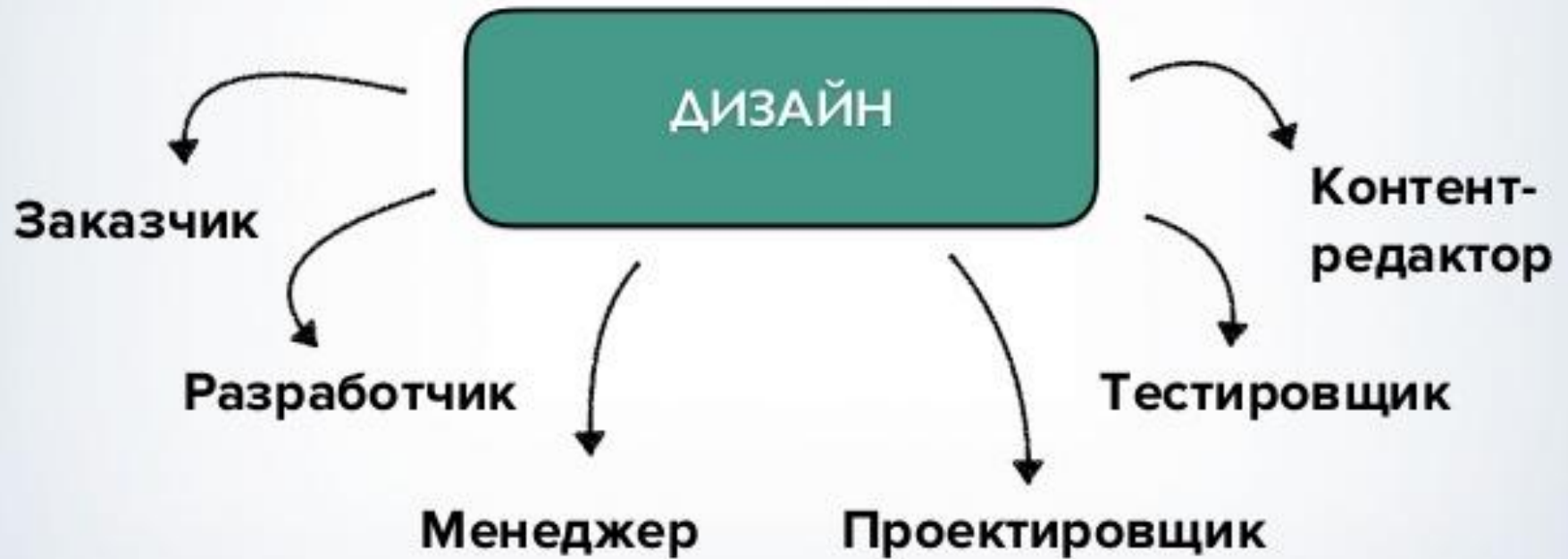


# Дизайн



**На основании этой информации  
можно создавать дизайн цифрового  
продукта**

# ПОТРЕБИТЕЛИ ДИЗАЙНА





**НАРИСУЮ ВСЕ, ЧТО ПРИКАЖЕТЕ**

# ПРОДУКТ







# Фиксация требований

- ✓ Общие требования
- ✓ Назначение продукта
- ✓ Структура продукта
- ✓ Шаблоны интерфейса
- ✓ Структура данных
- ✓ Функциональные сценарии и события
- ✓ Интеграция со внешними системами
- ✓ Бизнес-правила, влияющие на продукт
- ✓ Требования к админке





## ЧТО В ИТОГЕ

-  Целостное восприятие продукта
-  Уменьшение рисков на разработку
-  Повышение удовлетворенности клиента
-  Масштабируемость



Анализ  
требований



Углубленный  
анализ



ТЗ



Прототипы



Программинг



Дизайн

**СИСТЕМНЫЙ ПОДХОД**

# И так сойдет!



## Разработка: и так сойдет!

- Потерянные деньги
- Неэффективная трата ресурсов
- Неуправляемость
- Непредсказуемость
- Отсутствие перспектив

ТЯП-ЛЯП



# Кто такой проектировщик пользовательских интерфейсов?

Практика показывает, что именно на стыке профессий рождаются отличные проектировщики.

**Дизайнер...**

**Системный аналитик...**

**Менеджер проекта...**

**Разработчик ПО...**

**Тестировщик...**

Проектировщик помогает спроектировать часть сайта или приложения, в котором люди взаимодействуют с продуктом



# Подытожим..

Да, проектировщик должен разбираться в дизайне, но он не обязан рисовать. И, как окажется в конце статьи, ему даже необязательно иметь портфолио.

Проектировщик занимается продуктом, дизайнер же просто рисует по заданию проектировщика, а верстальщик — верстает то, что придумано проектировщиком и отрисовано дизайнером.

Чтобы заниматься продуктом, нужно разбираться не только в дизайне, но и в маркетинге, разработке, аналитике и бизнесе в целом.

# По мнению самих проектировщиков:

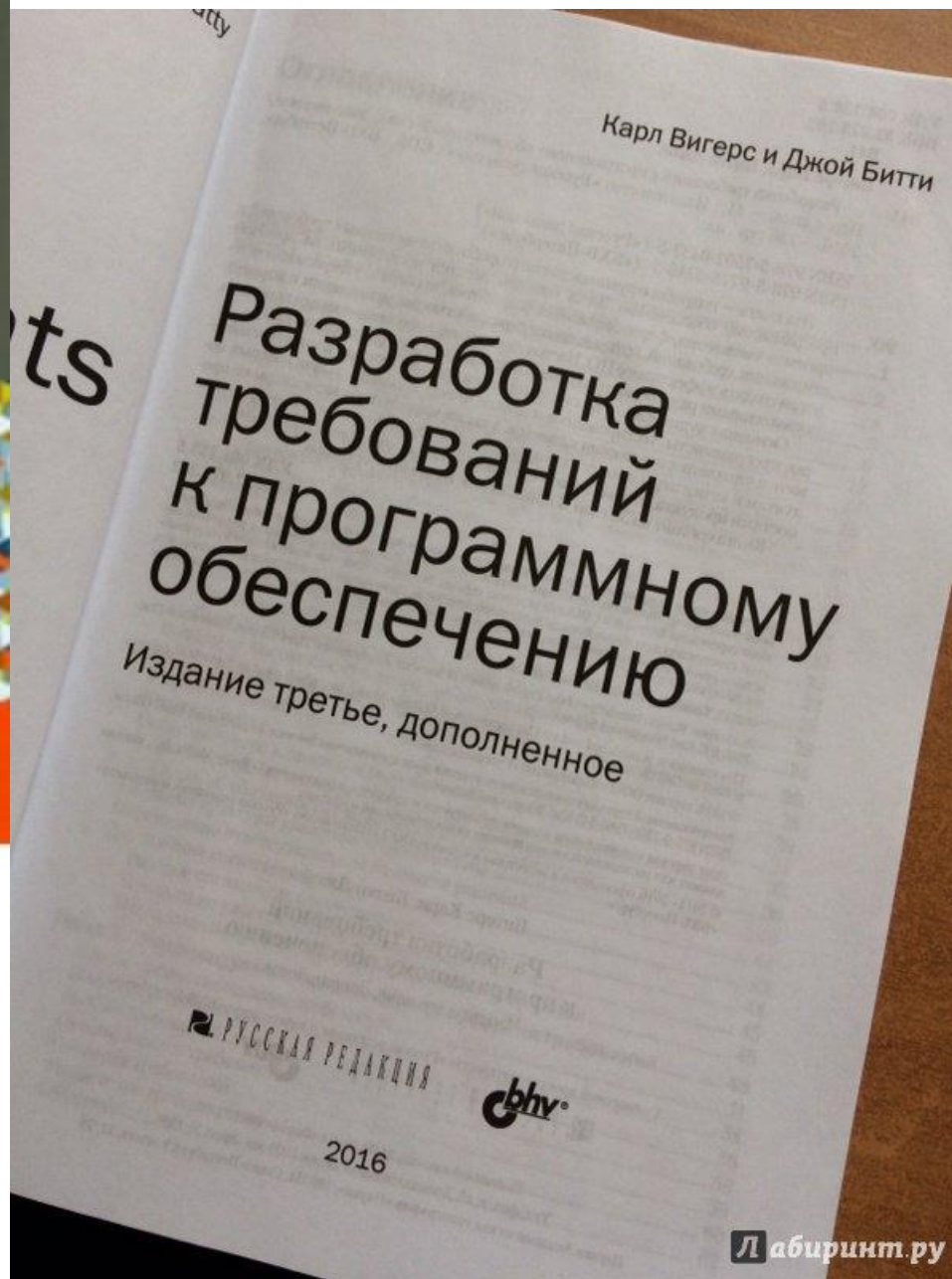
Проектировщик — это:

- ✓ менеджер продукта,
- ✓ связующее звено между всеми участниками проекта,
- ✓ мозг и совесть проекта,
- ✓ адвокат продукта,
- ✓ носитель здравого смысла в команде
- ✓ инженер с широким кругозором.

Что делает проектировщик?

- ✓ принимает решения,
- ✓ несёт за них ответственность,
- ✓ проектирует будущее продукта,
- ✓ творчески и в то же время технически подходит к решению задач,
- ✓ всегда думает о пользователях,
- ✓ знает, как надо, причём лучше клиента, шефа и разработчиков.
- ✓ И даже так: это человек, способный сделать из идеи продукт, который будет приносить счастье пользователям и прибыль заказчику. Важный человек.





40% бюджета,  
выделяемого на  
разработку проекта,  
тратятся впустую  
на ПЕРЕДЕЛКИ .  
поскольку ПЛОХО  
ПОСТАВЛЕНА  
ЗАДАЧА

4-е издание

# И Н Т

ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

# Е Р Ф

ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

# Е Й С

Алан Купер, Роберт Рейман, Дэвид Кронин, Кристофер Носсел

 ПИТЕР

WILEY

ПРОФЕССИОНАЛЬНО

# Алан Купер

# ОБ ИНТЕРФЕЙСЕ

основы проектирования взаимодействия

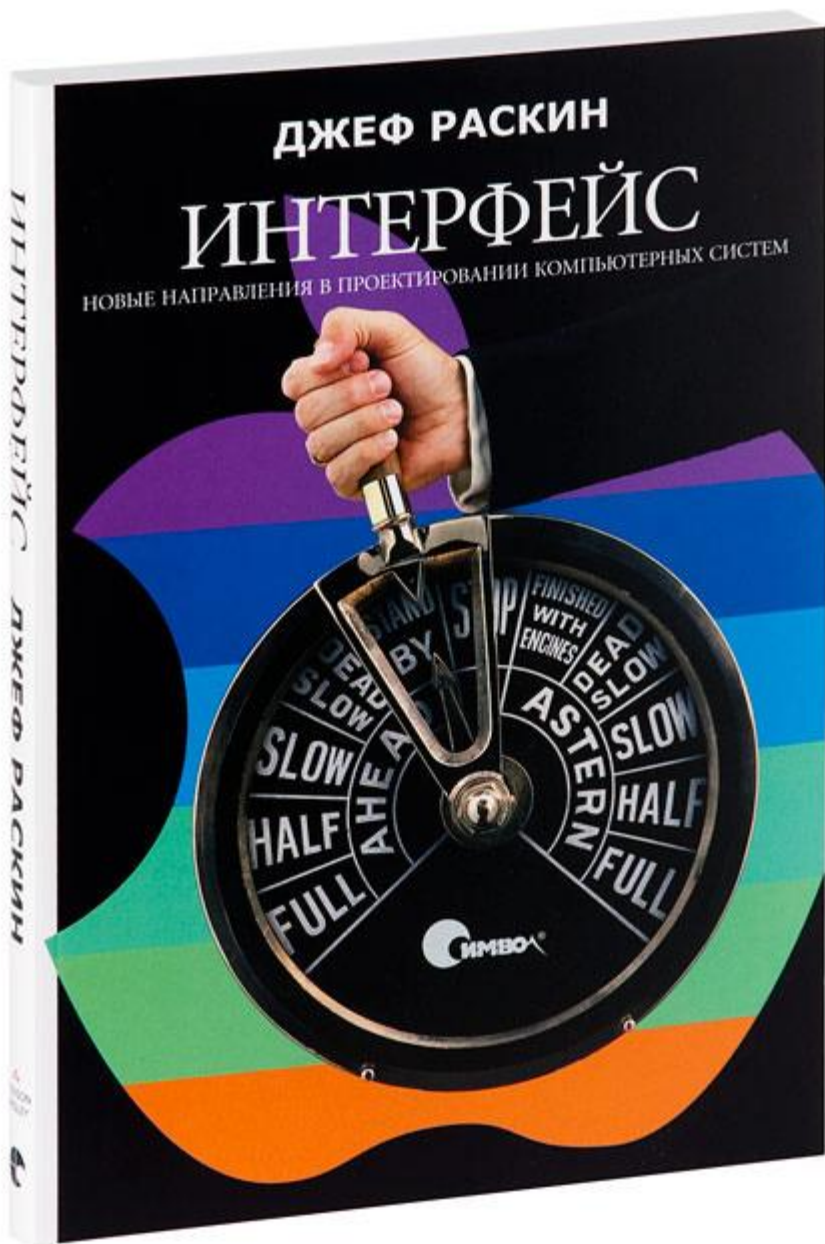
Алан КУПЕР  
Роберт РЕЙМАН  
Дэвид КРОНИН



ABOUT FACETS

 СИМВОЛ

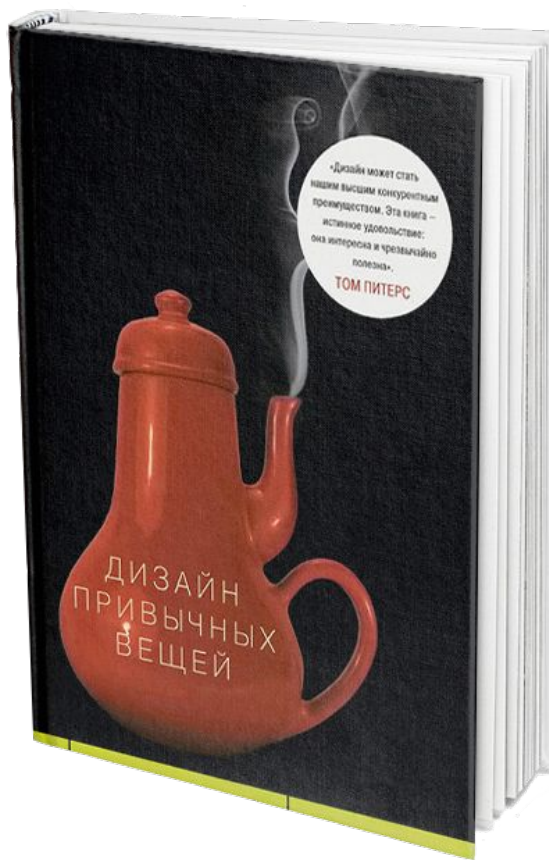




ДЖЕФ РАСКИН

Интерфейс: новые  
направления  
в проектировании  
компьютерных систем





# Дизайн привычных вещей

Дональд Норман

*“ Вот правило, подтверждённое практикой: если для пользования предметом требуется инструкция, его дизайн плох ”*

Хотите распечатать?  
См. последнюю  
страницу.

Влад В. Головач

# Дизайн пользовательского интерфейса<sup>2</sup> Искусство мыть слона

<http://www.usethics.ru>, [deus@exmachina.ru](mailto:deus@exmachina.ru)

Версия 2.11, обновление от 20.5.2010

Свежая версия  
(меньше ошибок)  
всегда на сайте  
[uibook2.usethics.ru](http://uibook2.usethics.ru)



Содержание



О книге

ВЛАД В. ГОЛОВАЧ, ДИЗАЙН ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА: ИСКУССТВО МЫТЬ СЛОНА



СТИВ КРУГ  
ВЕБ-ЮЗАБИЛИТИ И ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ  
НЕ ЗАСТАВЛЯЙТЕ МЕНЯ ДУМАТЬ! 3-е издание

**Стив  
Круг**

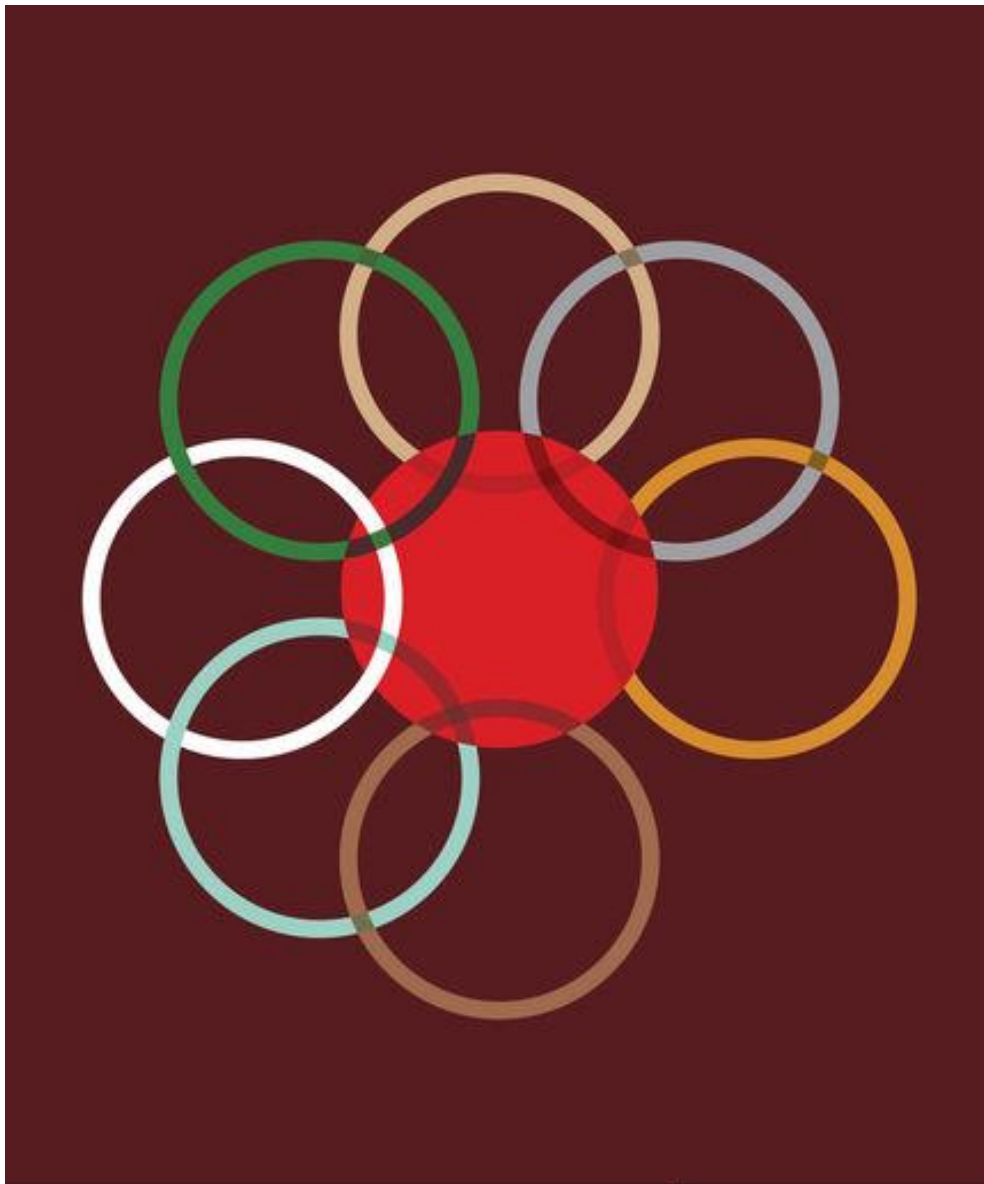


ЛУЧШАЯ КНИГА  
ПО ЮЗАБИЛИТИ  
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

# НЕ ЗАСТАВЛЯЙТЕ МЕНЯ ДУМАТЬ

ВЕБ-ЮЗАБИЛИТИ  
И ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ





**СТОРИТЕЛЛИНГ В ПРОЕКТИРОВАНИИ  
ИНТЕРФЕЙСОВ**

Как создавать истории, улучшающие дизайн

**УИТНИ КЕСЕНБЕРИ, КЕВИН БРОКС**

 Rosenfeld

[www.oz.by](http://www.oz.by)



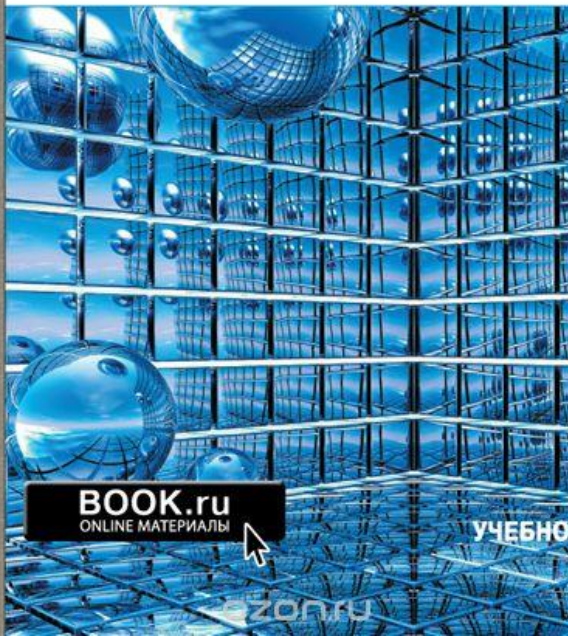
ФГОС 3+

БАКАЛАВРИАТ  
МАГИСТРАТУРА

# ПРИКЛАДНОЙ СИСТЕМНЫЙ АНАЛИЗ

Ф.П. ТАРАСЕНКО

- СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ: МЕТОДОЛОГИЯ ПРИКЛАДНОГО СИСТ
- СИСТЕМНАЯ ПРАКТИКА: ТЕХНОЛОГИЯ ПРИКЛАДНОГО СИСТЕМ
- КРАТКИЙ ОБЗОР РЕЗУЛЬТАТОВ СИСТЕМОЛОГИИ XX ВЕКА



BOOK.ru  
ONLINE МАТЕРИАЛЫ

УЧЕБНО

azon.ru

Тарасенко  
Феликс Петрович

# ПРИКЛАДНОЙ СИСТЕМНЫЙ АНАЛИЗ

Учебное пособие.

Издательство: Кнорус  
 Год издания: 2010  
 Тираж: 3000 экз.  
 Объем: 224 страницы

[www.konspect.ru](http://www.konspect.ru)

КНОРУС





С. Уэйншенк

100

главных принципов дизайна

100

ГЛАВНЫХ ПРИНЦИПОВ  
**100** ДИЗАЙНА  
КАК УДЕРЖАТЬ ВНИМАНИЕ

Сюзан Уэйншенк



