



Использование персонажей при проектировании пользовательского интерфейса

Кузнецов Артём

Содержание

- Введение
- Персонажи
- Проектируем для одного персонажа
- Характеристики персонажей
- Типы персонажей
- Примеры
- Обсуждение: Вопросы и Ответы.

Введение: Методы проектирования

Существует множество методов и подходов в проектировании интерфейсов:

- Проектирование интерфейсов, ориентированное на **пользователей** (**User Centered Design**)
- Проектирование интерфейсов, ориентированное на **цели** пользователей (**Goal Centered Design**)
- Проектирование интерфейсов, основанное на анализе деятельности пользователей
- и др.

Проектирование интерфейсов, ориентированное на цели пользователей (Goal Directed Design)

- Цель определяет причину, по которой пользователь что-то делает с системой.
- Если система помогает пользователю достичь его целей, такая система безусловно будет пользоваться успехом.
- Одним из адептов этого направления, начиная с 1992 года, является Алан Купер.

Алан Купер (Alan Cooper)

- **Автор книг:** «*About Face: The Essentials of User Interface Design*», «*About Face 2.0: The Essentials of Interaction Design*», «*The Inmates Are Running the Asylum*».
- **Лауреат наград:**
 - **Windows Pioneer Award** (за Visual Basic)
 - **Software Visionary Award**
 - **ACM SIGDOC Rigo Award**
- **Глава Cooper Interaction Design** (консалтинговая фирма, которая выполняла работы по проектированию продуктов для таких компаний, как:
Microsoft, IBM, VISA, Sun Microsystems, SAP, Sony, 3M, Elemental, Ericsson, Fujitsu, Logitech, McGraw-Hill, Sagent, Varian и др.

Goal-Directed Design

- Начиная с **1992** года Купер занимался разработкой метода, получившего название **целеориентированного проектирования (Goal-Directed Design)**
- В основе метода лежат **нетрадиционные подходы к проблемам, ряд мощных руководящих аксиом, а также некоторые поразительно эффективные мыслительные инструменты.**
- Далее мы рассмотрим один из наиболее мощных инструментов, а также примеры его применения и результаты, которых можно ожидать.

Персонажи

- Принципы действия самых мощных инструментов **всегда просты**, однако **применение** таких инструментов **весьма нетривиально**. Это, несомненно, верно и для инструментов проектирования взаимодействия.
- Наш самый эффективный инструмент исключительно прост: *это точное описание пользователя продукта и его целей*.

Персонажи (2)

- Наиболее очевидный подход состоит в том, чтобы найти реального пользователя и расспросить **его**, но этот подход неэффективен по ряду причин, и основная из них такова, что **жертва определенной проблемы не наделяется автоматически силой, позволяющей эту проблему решить.**
- Реальный пользователь - источник, конечно же, ценный, и мы уделяем большое внимание, но никогда не позволяем напрямую влиять на принимаемое решение.

Персонажи (3)

- Работоспособный подход кажется примитивным, но обладает невероятной мощностью и эффективен во всех случаях.
- Мы синтезируем пользователей и проектируем для *них*.

Персонажи (4)

- Персонажи - **не реальные люди**, но они представляют реальных людей в процессе проектирования.
- Это *гипотетические архетипы* реальных пользователей. Будучи воображаемыми, они, тем не менее, определяются достаточно жестко и точно.
- На практике мы **обнаруживаем** их в процессе исследования, а не «выдумываем» их.
- Но мы действительно выдумываем их имена и личные сведения.

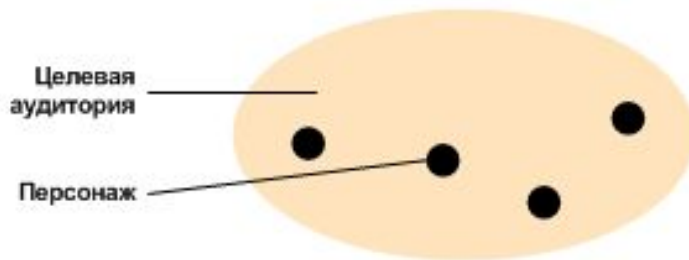
Персонажи (5)

Персонажи являются наиболее значимыми объектами для моделирования.

- Они представляют **архетипы** пользователей
- Они основаны на **исследованных образцах поведения и целях** пользователей
- Они **обобщают** в себе нужды многих людей.

Персонажи (6)

Мы используем набор персонажей



- Каждый набор персонажей представляет собой определённые **образцы поведения** и **цели** группы пользователей из нашей целевой аудитории.
- Множество персонажей показывают **всю область образцов поведения**, которую мы должны охватить.

Персонажи (7)

Персонажи помогают нам:

- **Определить, что** должен делать продукт и каково должно быть **его поведение**
- **Взаимодействовать** с заинтересованными в реализации лицами и коллегами по работе
- **Делать** людей **причастными** к проектированию
- **Измерять** эффективность дизайна.

Так же персонажи помогают нам избежать общих проблем:

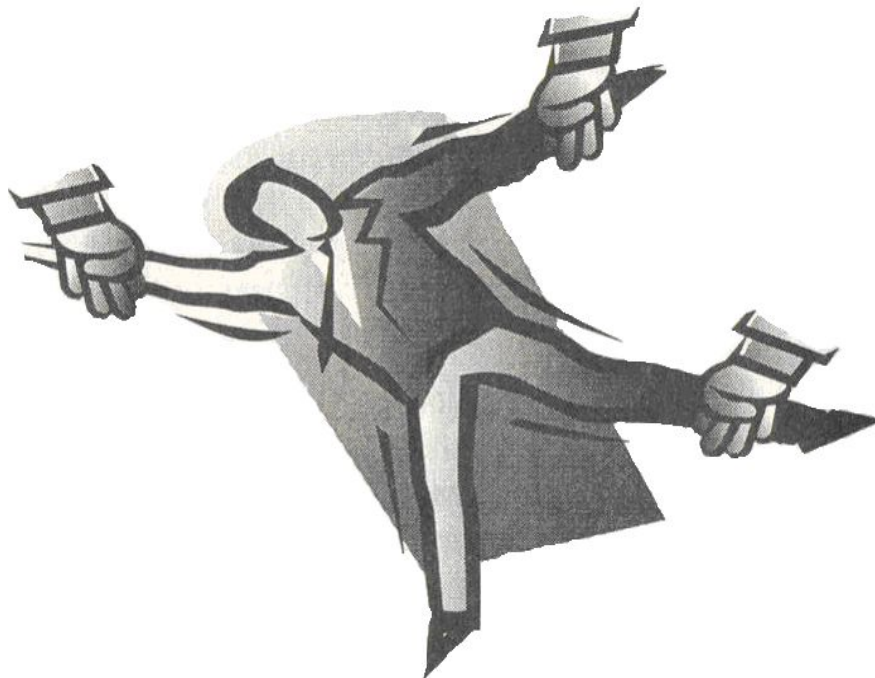
- Дизайн ради дизайна
- “Эластичный” пользователь
- Проектирование граничных случаев.

- “Дизайн ради дизайна” или “Проектирование выполняется, когда проектировщики или р **проецируют** собственные **цели**, **мотивацию** **умозрительные модели** на продукт.
- В эту категорию попадает большинство “классных аудитория состоит из людей, крайне проектировщика, что приемлемо для узкого спектра **совершенно неприемлемо** для большинства про
- Программисты **проектируют** для себя, создавая **моделям реализации**. Они понимают, как всё ра такими продуктами удобно. Тем, кто программ занимается, как правило, сложно с этим согласит

“Эластичный” пользователь

- Наша цель состоит в том, чтобы удовлетворить пользователя, но термин «**пользователь**» является источником трудностей. Из-за своей нечеткости этот термин **бесполезен**, как циркулярная пила бесполезна для удаления аппендикса. Нам нужен более **точный инструмент** проектирования.
- Те, кто говорит «пользователь», обычно подразумевают эдакое «**эластичное**» создание, которому приходится изгибаться, растягиваться и адаптироваться к потребностям момента. Наша же цель состоит в проектировании **программ**, которые будут изгибаться, растягиваться и **адаптироваться к потребностям пользователя**.

“Эластичный” пользователь (2)



Реальные пользователи
не эластичны!

- Случаи, которые *могут быть*, но **не происходят** для конкретных персонажей.
- Нужно **учитывать** эти случаи для программирования, но **нельзя помещать** их в фокус проектирования.
- Персонажи дают возможность **сверять продукт с реальностью**. Мы можем спросить: "*Насколько часто Джули захочет выполнять это действие? Захочет ли вообще?*" Вооруженные этим знанием, мы можем очень осознанно назначать **приоритеты** функциям.

Проектируем для одного персонажа

Зачем проектировать для одного персонажа?

- Понимание нужд и целей **одного пользователя** помогает удовлетворить **других людей**, имеющих такие же цели.

Рассмотрим пример

Проектируем для одного персонажа (2)

Что мы получим, если будем проектировать машину, удовлетворяющую всех возможных водителей?



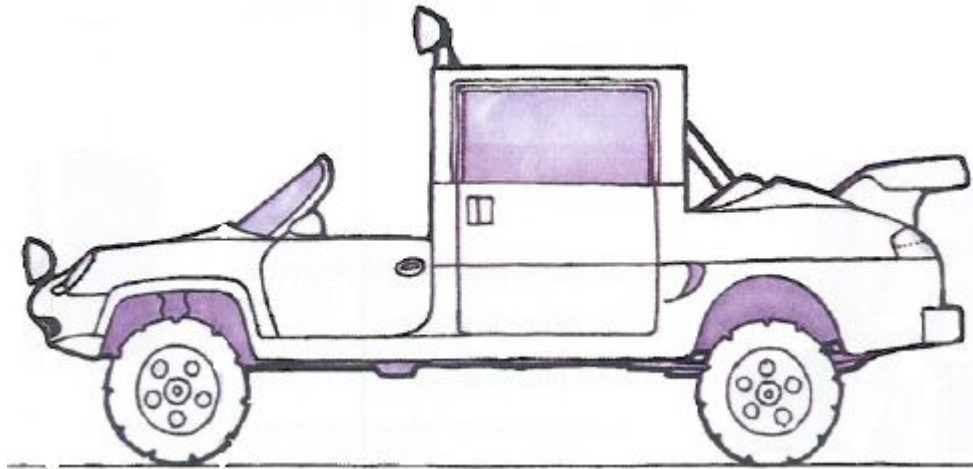
Проектируем для одного персонажа (3)

Рассмотрим запросы пользователей



- **Мамочке** Сью нужна безопасная, надежная машина, просторная, с большими дверями, для перевозки детей, собак, пакетов с покупками и т. д.
- **Плотнику** Джо нужен крепкий полноприводный пикап, достаточно большой, чтобы в него поместились лестницы, материалы, мешки с цементом и ящики с инструментами.
- **Младший руководящий работник** Сет видит себя в машине спортивного типа с мощным двигателем, жесткой подвеской, откидным верхом и - места в машине должно хватать только на двоих.

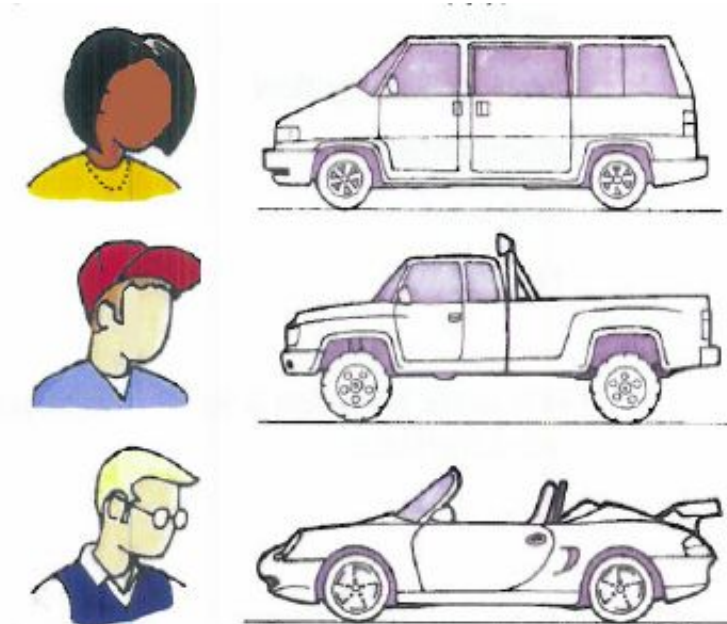
Проектируем для одного персонажа (4)



Плохое решение

- Машина, включающая в себя **все запросы** от всех пользователей.

Проектируем для одного персонажа (5)



Отличное решение!

- Выполнить запросы **каждой категории** пользователей.
- Люди с аналогичными целями так же будут удовлетворены одной из моделей.

Проектируем для одного персонажа (6)

- **Роберт Лутц** (Robert Lutz), руководитель компании **Chrysler**, говорит, что 80% участников фокус-группы возненавидели новый пикап Dodge Ram. Но после выхода на рынок машина стала бестселлером, потому что остальные 20% в нее *влюбились*.
- **Любовь людей к продукту**, пусть даже этих людей не очень много, - вот ключ к успеху.

Проектируем для одного персонажа (7)

- Еще большего успеха можно добиться, если выделить **10%** рыночной аудитории и направить свои усилия на то, чтобы вызвать у них **стопроцентный восторг**.
- На первый взгляд - противоречие, однако

Проектирование для единственного пользователя – самый эффективный способ удовлетворить широкую аудиторию!

Примеры...

Проектируем для одного персонажа (8)

Чемодан на колесиках и клейкие бумажки



Спроектировано для
стюардесс



А.Фрай придумал
как закладку в книге

Проектируем для одного персонажа (9)

- Счастливые пользователи - невероятно эффективное и ценное приобретение.
- Сужая фокус, можно получить фанатично преданных клиентов.
- Преданные пользователи лично порекомендуют вас друзьям.

Проектируем для одного персонажа (10)

Пример компании Apple



Характеристики персонажей

- В нашем процессе проектирования нет места пользователю продукта, мы говорим о совершенно конкретном человеке - **о персонаже**.

Рассмотрим основные характеристики персонажей...

Характеристики персонажей (2)

- Персонаж должен быть **конкретным**.
- Персонаж должен быть **воображаемым**.
- Описание должно быть **подробным**, а не идеальным.

Характеристики персонажей (3)

Хорошее описание персонажа, включает в себя:

- Цели
- Социальное положение
- Описание рабочего процесса
- Описание окружения
- Уровень подготовки
- Неудовлетворённости и ожидания.

Персонаж, как инструмент общения

- Набор персонажей становится системой, обладающей мощным свойством **объяснять** наши решения в области проектирования.
- Жизненно важно, чтобы каждый в команде проектировщиков не только познакомился с набором персонажей, но чтобы все **персонажи стали подобны реальным людям.**

Персонаж – это не...

Персонажи иногда путают с

- Средне-статистическим пользователем
- Реальными людьми
- Сегментами целевого рынка
- Описаниями должностных обязанностей или ролями.

Описание должностных обязанностей или роли

Описание **должностных обязанностей** или **роли** определяется теми *задачами*, которые должны делать люди.

Персонаж определяется *целями* и *поведением*.

У Вас может быть

- 100-процентное совпадение персонажа и роли
- Несколько персонажей на одну роль или описание должностных обязанностей
- Несколько ролей или описаний должностных обязанностей на один персонаж.

Примеры...

Описание должностных обязанностей или роли (2)

Несколько персонажей с одной ролью



2 представителя телефонного центра поддержки пользователей:

- Джон имеет опыт работы, необходимость записывать тормозит его
- Элис новичок, записи помогают ей разобраться в работе

Описание должностных обязанностей или роли (3)

Один персонаж может выполнять несколько ролей



- В программе обработки заказов, Клара (работник маленькой компании) совмещает в себе роли заказчика товара и человека, получающего и оплачивающего счета.
В больших компаниях эти роли раздельны.

Набор персонажей должен отвечать одной задаче проектирования

- Есть соблазн использовать один и тот же набор персонажей для схожих продуктов.
- Редко когда это действительно работает
- Описание персонажа **специфично для рассматриваемого продукта**
- Поведение, относящееся к составлению документов, никогда не будет таким же, как поведение, относящееся к расчетам прибылей и потерь.

Типы персонажей

Персонажи делятся на три основных типа:

- **Ключевые** персонажи
- Персонажи **второго плана**
- **Дополнительные** персонажи

Ключевые персонажи

- В каждом наборе персонажей есть хотя бы один **ключевой** персонаж. Эта личность находится в **фокусе** процесса проектирования.
- Ключевой персонаж отличается потребностью в **удовлетворении**, недостижимом при помощи интерфейсов, спроектированных для любого другого персонажа.
- Для ключевого персонажа **всегда** существует **отдельный интерфейс**.

Персонажи второго плана

- Интересы персонажей второго плана в основном бывают удовлетворены, когда удовлетворены интересы ключевых персонажей, но у них *имеются* и свои **специфические запросы**.
- Мы **не всегда** получаем персонажей второго плана.
- Проектируйте для ключевых персонажей, затем думайте об удовлетворении запросов персонажей второго плана.

(Покупатель и Обслуживаемые Люди обычно относятся к персонажам второго плана)

Персонаж пользователя, а не покупателя

- Большинство персонажей должны представлять **пользователей**
- Иногда бывает полезным сделать персонаж **покупателя**, если его цели сильно отличаются от целей пользователя
- Мы проектируем **для пользователей**, затем учитываем нужды покупателей.

Дополнительные персонажи

- Интересы дополнительных персонажей бывают удовлетворены, когда удовлетворены интересы ключевых персонажей и персонажей второго плана.
- Эти персонажи нужны для того, чтобы **проиллюстрировать** предположения и пожелания заинтересованных в реализации лиц.
- Эти персонажи **не нужны** для проектирования.

(Пример отрицательного персонажа)



Примеры

Примеры представлены в дополнительных материалах.



Обсуждение: Вопросы и Ответы

Вы можете задать Ваши вопросы в кулуарах.

Список литературы

- **Алан Купер** Психбольница в руках пациентов или Почему высокие технологии сводят нас с ума и как восстановить душевное равновесие (*The Inmates Are Running the Asylum*) 336 стр., 2005 г. **Издательство:** Символ. ISBN 5-93286-071-5
- **Alan Cooper, Robert M. Reimann** About Face 2.0: The Essentials of Interaction Design **Publisher:** Wiley; 1st edition (March 17, 2003) ISBN: 0764526413
- **Alan Cooper**, Interaction Design Practicum (материалы тренинга)



Спасибо за внимание!

Кузнецов Артём

kouznetsov.artem@gmail.com