

Юзабилити: Сделай сам!

**Повышение пользовательских качеств ПО и сайтов в
условиях тотального сокращения расходов**

Коноплицкий Павел

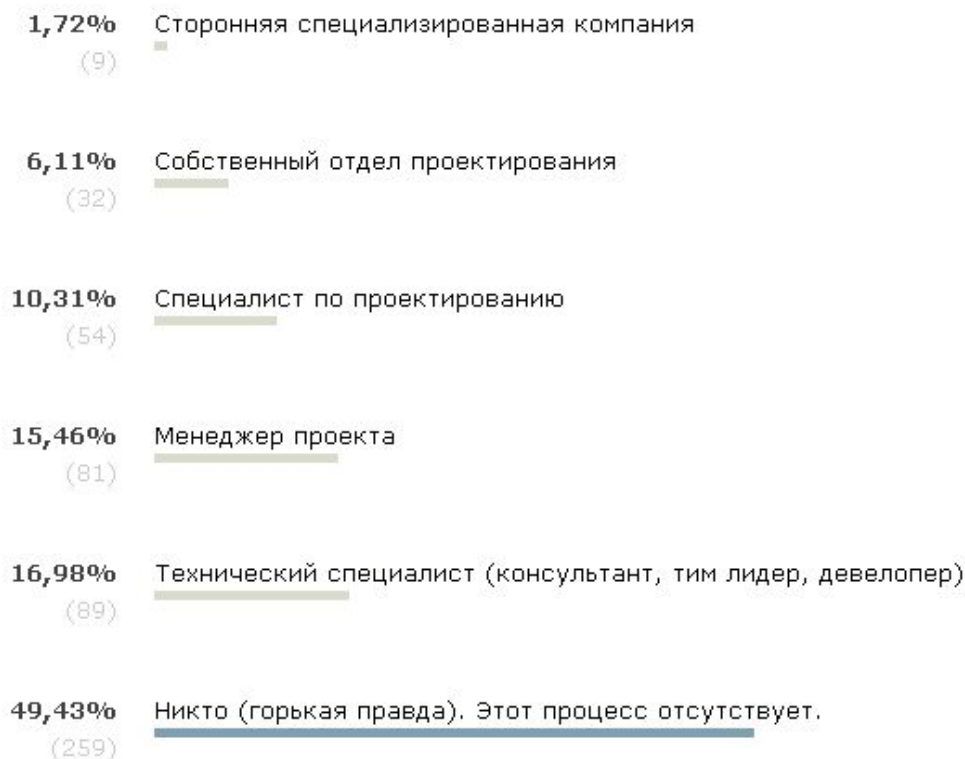
ПРОБЛЕМЫ

УРОВНИ ГОТОВНОСТИ

- Уровень 0: О юзабилити только где-то слышали или вообще не слышали
- Уровень 1: Использование базовых юзабилити методов тестирования (контрольные списки, простейшая инспекция, проверка доступности)
- Уровень 2: Уровень 1 + внедрение проектирования интерфейсов и их графического дизайна
- Уровень 3: Уровень 2 + простейшее “партизанское” пользовательское тестирование, исследование пользователей
- Уровень 4: Создание собственного юзабилити отдела - юзабилити лаборатории

ТЕКУЩАЯ СИТУАЦИЯ

Эти пользовательские интерфейсы → Кто занимается прототипированием web-проектов в которых ты участвуешь? 



Проголосовало 524 человека. Воздержавшихся нет.

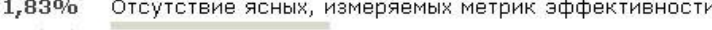
http://habrahabr.ru/blogs/ui_design_and_usability/35175/

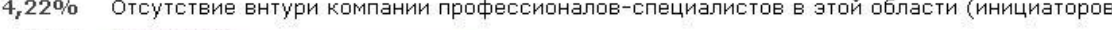
ТЕКУЩАЯ СИТУАЦИЯ

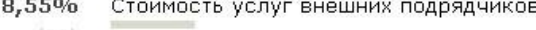
Эти пользовательские интерфейсы → С чем вы связываете отсутствие в вашей компании работ по улучшению юзабилити своих продуктов 

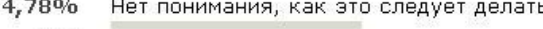
23,6%  Увеличение времени разработки
(80)

23,3%  Увеличение цены разработки
(79)

21,83%  Отсутствие ясных, измеряемых метрик эффективности
(74)

34,22%  Отсутствие внутри компании профессионалов-специалистов в этой области (инициаторов изменений)
(116)

8,55%  Стоимость услуг внешних подрядчиков
(29)

24,78%  Нет понимания, как это следует делать
(84)

23,3%  Общий уровень зрелости компании
(79)

http://habrahabr.ru/blogs/ui_design_and_usability/35602/

ТЕКУЩАЯ СИТУАЦИЯ

Эти пользовательские интерфейсы → Подытожим? Устраивают ли вас текущая ситуация с прототипированием web-сайтов в вашей компании? 

27,4% Да. Вполне
(40)



34,25% Нет. И поэтому на данный момент компания находимся в поиске хорошей методики и инструмента
(50)



38,36% Нет. Компания пока не видит достаточно аргументов для начала изменения ситуации к лучшему
(56)



Проголосовал 146 человек. Воздержавшихся нет.

http://habrahabr.ru/blogs/ui_design_and_usability/35185/

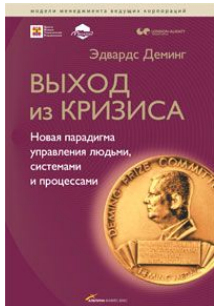
ПРИЧИНЫ МЕНЯТЬСЯ



«Вы можете не изменяться. Выживание не является обязанностью»

«Качество представляет собой не поддержание какого-то определённого стандарта, а живой и динамический процесс постоянного совершенствования»

Эдвардс Деминг



Выход из кризиса. Новая парадигма управления людьми, системами и процессами

<http://oz.by/books/more1031766.html>

АНАЛИЗ

ИСТОЧНИКИ

1. Интервью с заказчиком
2. Анкетирование пользователей
3. Маркетинговый анализ
4. Анализ конкурентов
5. Запросы в службу поддержки
6. Google Analytics и Click maps

ПРОЕКТИРОВАНИЕ

ПОТРЕБНОСТЬ

1. Точный прототип позволяет проработать требования к интерфейсу и позиционированию функциональных блоков уже на этапе проектирования.
2. Дизайнеры будут задавать меньше вопросов и не будут отрисовывать несуществующую функциональность. С прототипом дизайн чаще рисуется «с первого раза».
3. Заказчикам прототип дает четкое представление того, что они получат по итогу проекта. Интерактивный прототип понятнее для заказчика.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

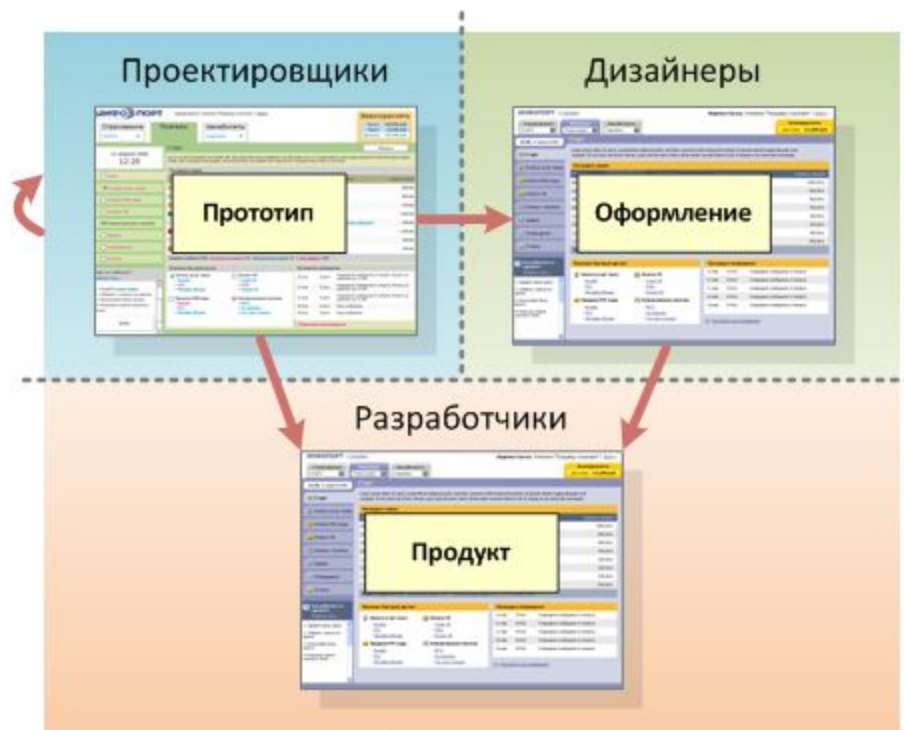


Рисунок 1. Разделение зон ответственности

ТРЕБОВАНИЯ

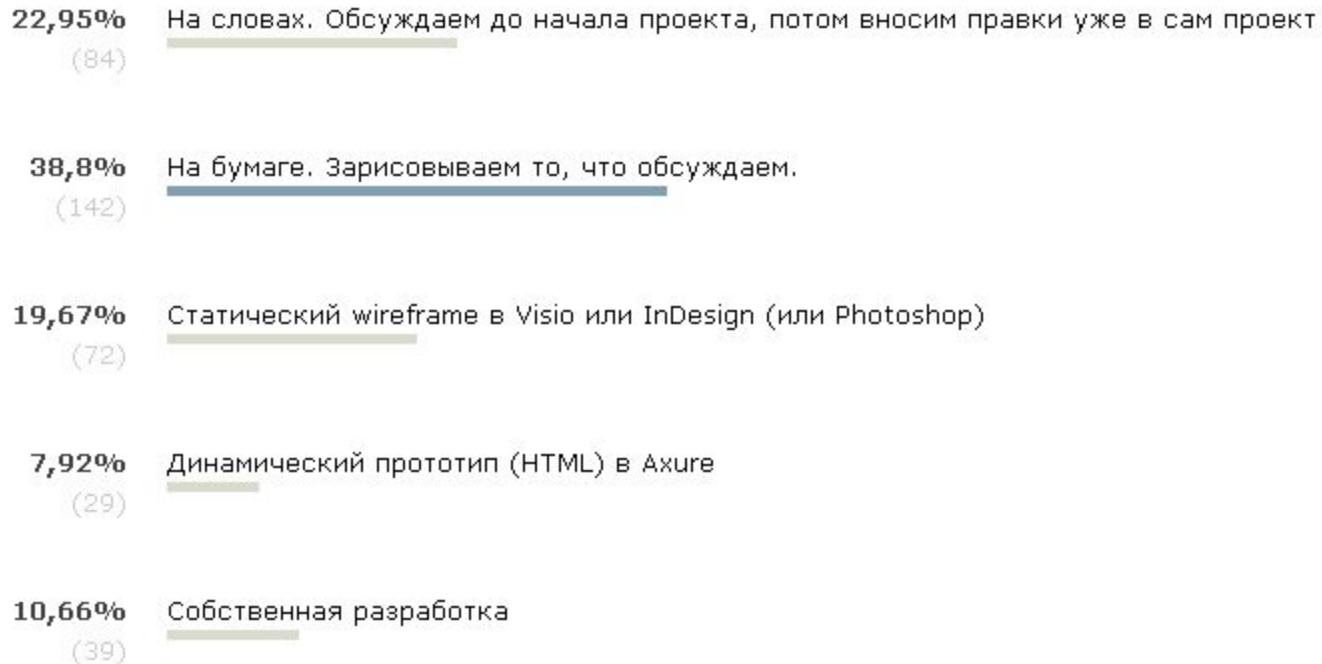
1. Упростить создание типовых решений, давая возможность для творчества
2. Позволить создавать интерактивные, детализированные прототипы, доступные всем участникам проекта с возможностью вносить изменения
3. Учитывать невысокий уровень знаний и опыта у человека, выполняющего прототипирование
4. Позволить думать о создаваемом интерфейсе, а не инструменте
5. Низкая стоимость ПО

КРИТЕРИИ

1. Скорость создания прототипа
2. Интерактивность
3. Детализация
4. Необходимость повторной отрисовки
5. Доступность для всех участников проекта
6. Возможность простого внесения изменений
7. Создание собственных библиотек

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

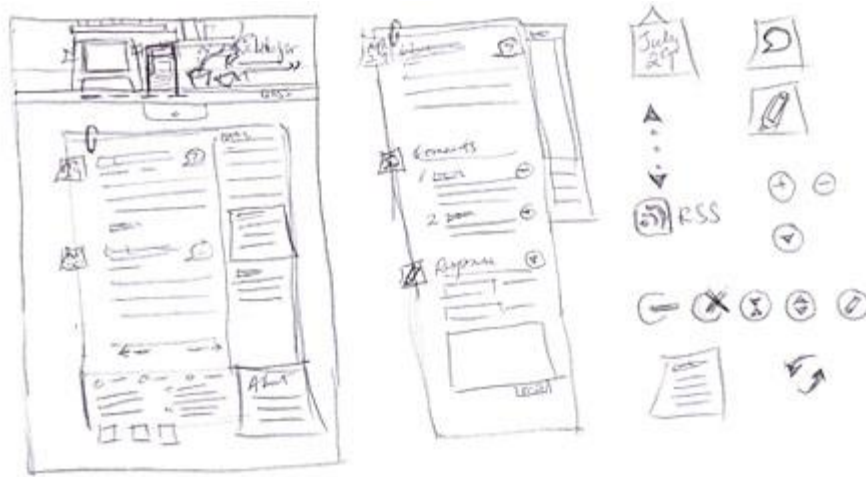
Эти пользовательские интерфейсы → Участвуешь в разработке web-проектов? А как выглядит процесс прототипирования в твоей компании? 



Проголосовал 366 человек. Воздержавшихся нет.

http://habrahabr.ru/blogs/ui_design_and_usability/35162/

БУМАГА



Скорость создания прототипа: высокая

Интерактивность: отсутствует

Детализация: высокая

Необходима повторная отрисовка: да

Доступность для всех участников проекта: ограниченная

Возможность внесения изменений: не возможно

Собственные библиотеки: не возможно

ДОСКА



PRODUCE FAST & PROFESSIONAL
PROTOTYPES IN HALF THE TIME USING
MAGNETIC WEB WIDGETS.



Скорость создания прототипа: средняя

Интерактивность: отсутствует

Детализация: средняя

Необходима повторная отрисовка: да

Доступность для всех участников проекта: ограниченная

Возможность внесения изменений: возможно с ограничениями

Собственные библиотеки: не возможно

<http://blog.guimagnets.com/>

OFFICE

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	
1	лого					ушки		ушки		ушки		
2												
3												
4	визуал									форма входа для клиентов		
5												
6												
7												
8												
9	линк на флэш презентацию											
10	главное меню											
11	меню		контент						последний проект			
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24	форма запроса								наша реклама			
25												
26												
27												
28												
29												
30												
31												
32												
33												
34												
35	дублирующее нижнее меню											
36												
37												
38	копирайт											

Скорость создания прототипа: средняя

Интерактивность: низкая

Детализация: низкая

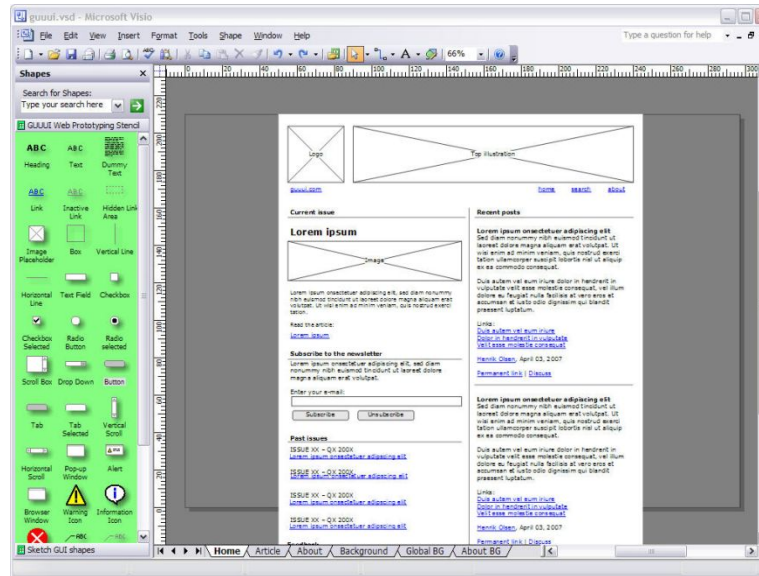
Необходима повторная отрисовка: да

Доступность для всех участников проекта: полная

Возможность внесения изменений: возможно с ограничениями

Собственные библиотеки: возможно

VISIO



Скорость создания прототипа: высокая

Интерактивность: низкая

Детализация: высокая

Необходима повторная отрисовка: нет

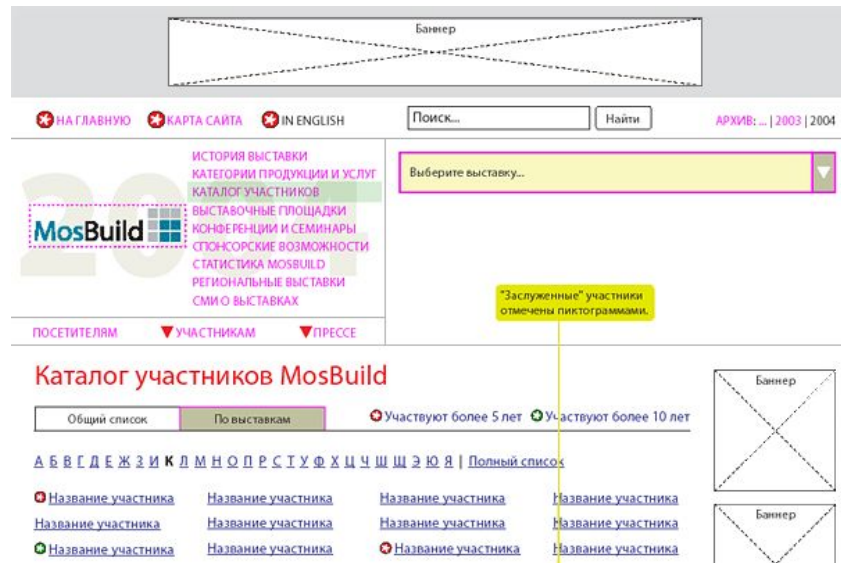
Доступность для всех участников проекта: полная

Возможность внесения изменений: возможно без ограничений

Собственные библиотеки: возможно

<http://www.ivetrau.com/category/ui-modeling/wireframes/>

INDESIGN



Скорость создания прототипа: средняя

Интерактивность: низкая

Детализация: высокая

Необходима повторная отрисовка: нет

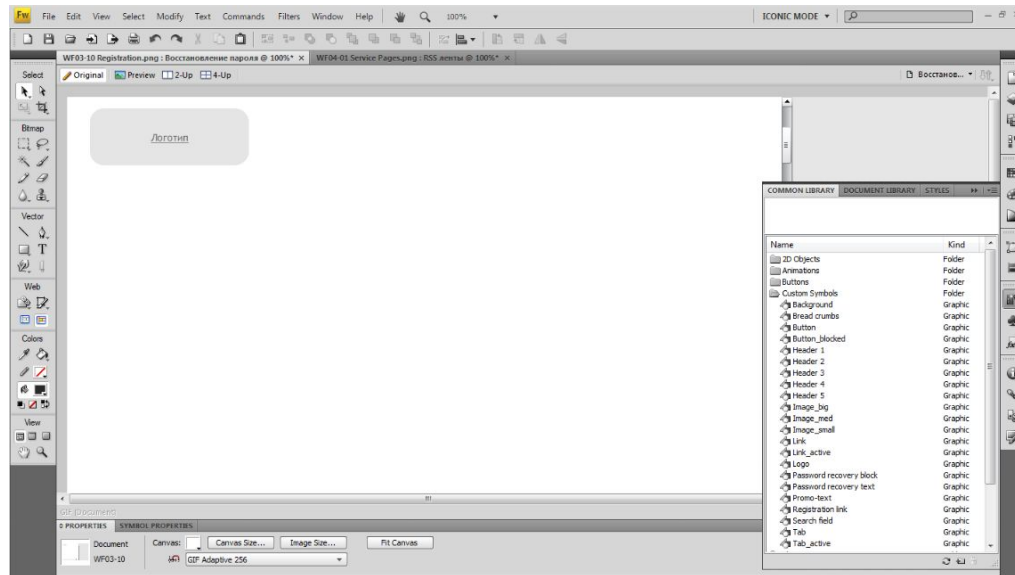
Доступность для всех участников проекта: полная

Возможность внесения изменений: возможно без ограничений

Собственные библиотеки: возможно

http://usethics.ru/lib/indesign_prototyping.html

FIREWORKS



Скорость создания прототипа: средняя

Интерактивность: низкая

Детализация: высокая

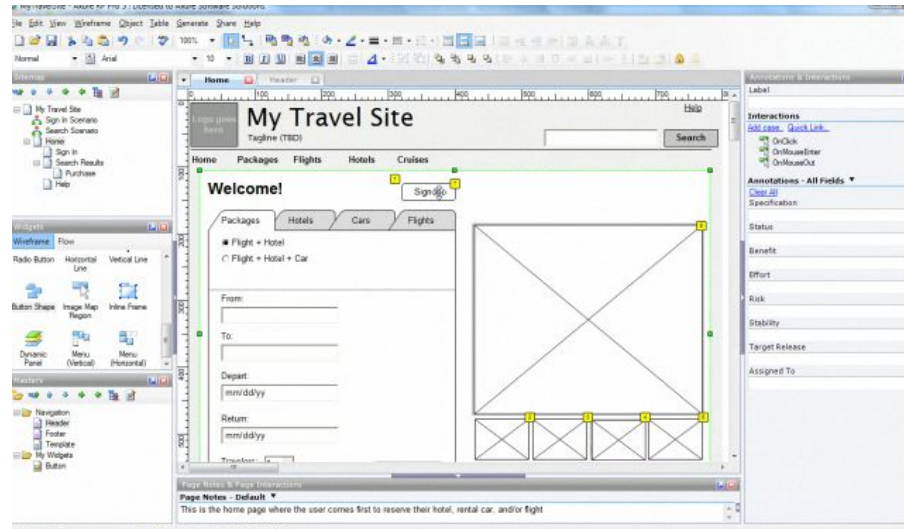
Необходима повторная отрисовка: нет

Доступность для всех участников проекта: полная

Возможность внесения изменений: возможно без ограничений

Собственные библиотеки: возможно

AXURE RP



Скорость создания прототипа: высокая

Интерактивность: средняя

Детализация: высокая

Необходима повторная отрисовка: нет

Доступность для всех участников проекта: полная

Возможность внесения изменений: возможно без ограничений

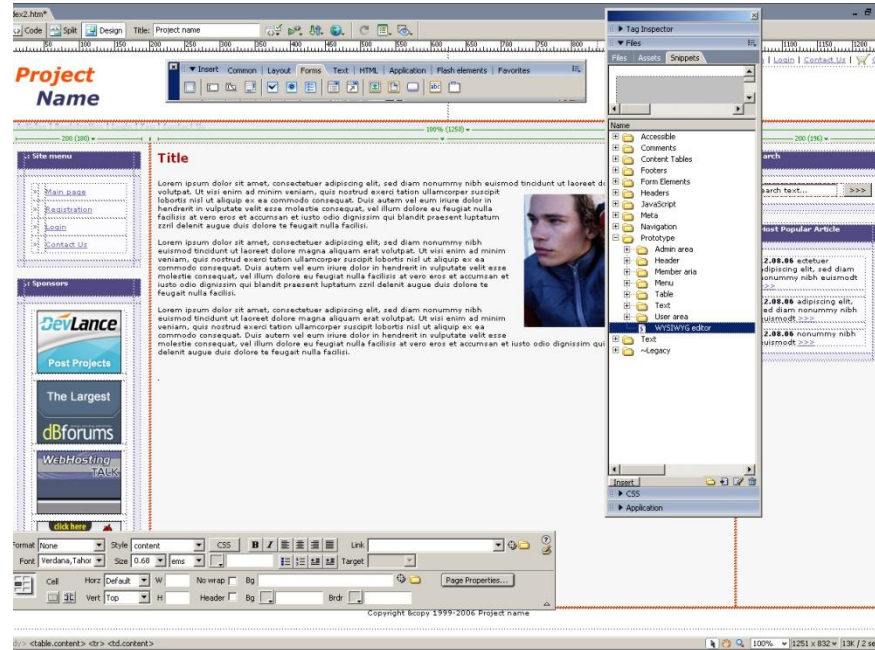
Собственные библиотеки: возможно

<http://axure.com/expert.aspx>

[Библиотека элементов](#)

<http://upa.org.ru/UsabilityBulletin-26.aspx?EntryID=787>

HOLYGRAIL



Скорость создания прототипа: низкая

Интерактивность: высокая

Детализация: высокая

Необходима повторная отрисовка: нет

Доступность для всех участников проекта: полная

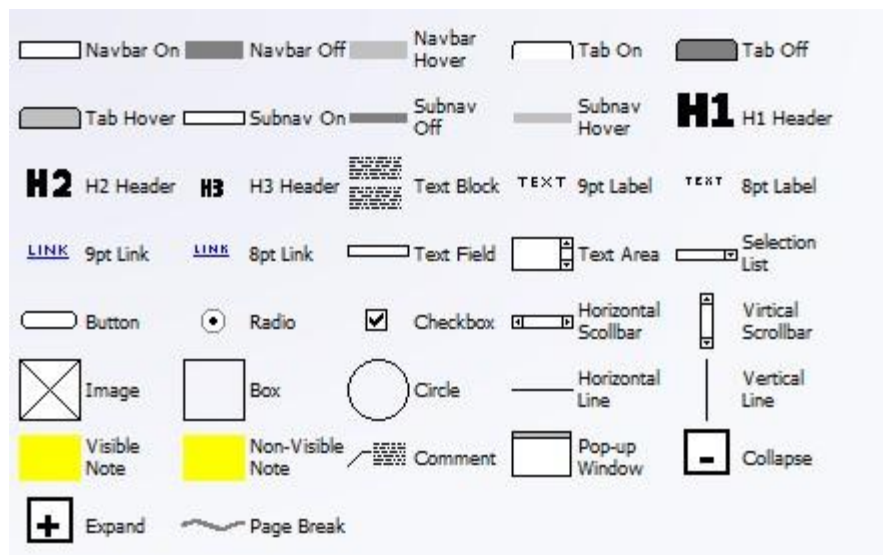
Возможность внесения изменений: возможно без ограничений

Собственные библиотеки: возможно

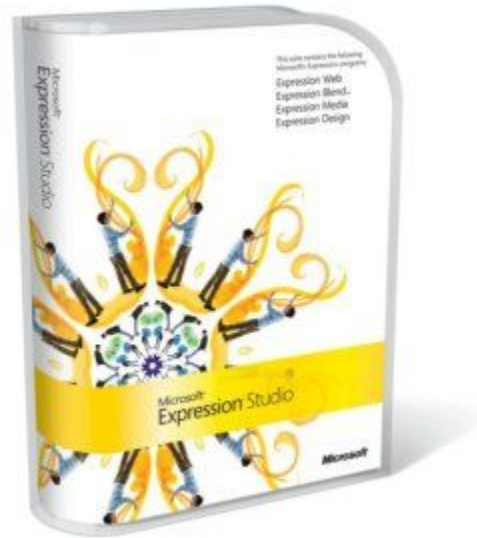
<http://www.amazedev.com/holygrail/>

<http://rimmer333.habrahabr.ru/blog/31598/>

СТЕНСИЛЫ

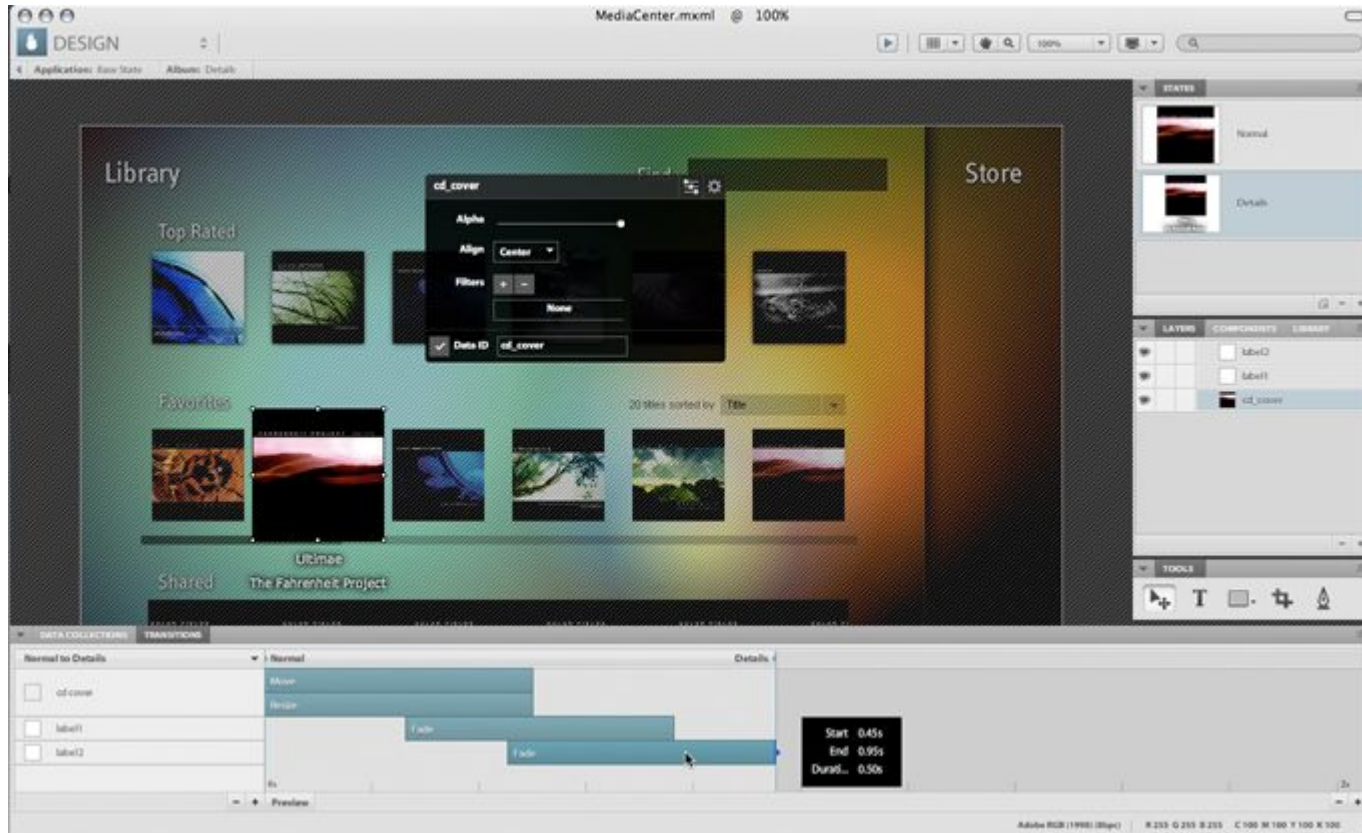


MICROSOFT EXPRESSION



<http://www.gui.ru/copylove/xaml-for-interction-design/>

ADOBE FLASH CATALYST



<http://tv.adobe.com/#vi+f15384v1003/>

USABILITY GUIDELINES

ЮЗАБИЛИТИ ГАЙДЛАЙН

Документ, описывающий правила применения как общих, так и отдельных элементов интерфейса

1. Не требует дополнительных затрат
2. Легко внедрить
3. Быстро прививается
4. Показывает конкретные проблемы интерфейса и описание решений
5. Повышает «планку» качества
6. Не требует специальных знаний для проведения тестирования

ДОКУМЕНТАЦИЯ

ПЕРЕЧЕНЬ ДОКУМЕНТОВ

1. Видение проекта (vision)
2. Персонажи (Personas)
3. Сценарии взаимодействия, краткие и подробные (use cases)
4. Перечень функциональности (user stories)
5. Карта сайта и схема навигации (Site map)
6. Структурные схемы (wireframes)
7. Руководство по стилю интерфейса
8. Интерактивный прототип
9. Спецификация

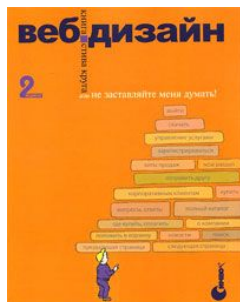
<http://upa.org.ru/UsabilityBulletin-30.aspx?EntryID=818>

<http://www.amazedev.com/pmoshablony-dokumentov/>

<http://www.uimodeling.ru/process/>

ЮЗАБИЛИТИ-ТЕСТИРОВАНИЕ

ОЧНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ



Веб-дизайн: книга Стива Круга, или "не заставляйте меня думать!"

<http://oz.by/books/more102668.html>

http://usethics.ru/lib/testing_by_the_cheap.html

УДАЛЁННОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ



<http://remoteusability.com/>

<http://www.smashingmagazine.com/2008/08/19/screencasting-how-to-start/>

<http://habrahabr.ru/blogs/podcasting/44322/>

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ ВОПРОСЫ?

Коноплицкий Павел

<http://www.amazedev.com>

<http://www.usability.by>

amazedev@gmail.com