

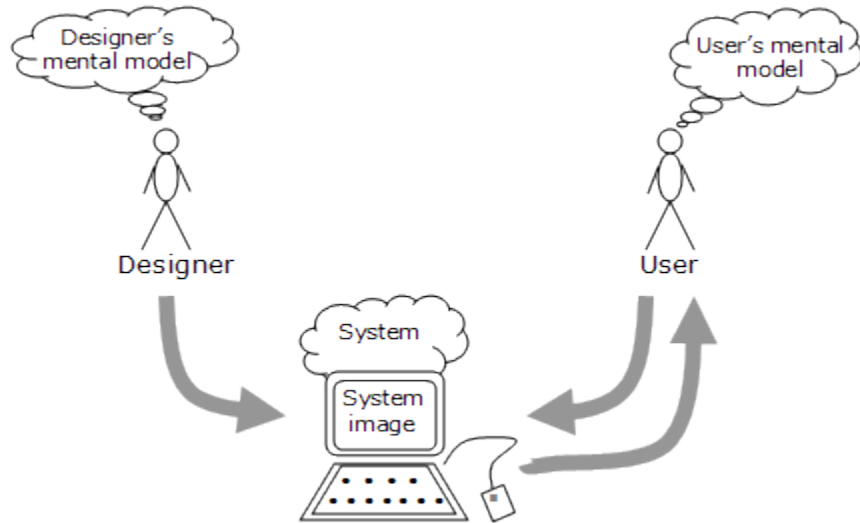
Простой способ описать сложный мир: моделирование предметной области в UX

Павел Манахов,
Вячеслав Иванов

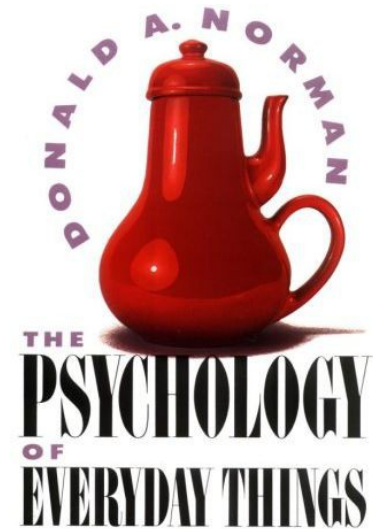
UsabilityLab



Ментальные модели



*



* Norman D.A. The Psychology of Everyday Things
// New York: Basic Books, 1988.



Методологии проектирования

Scenario-based design

Carroll J.M., Rosson M.B.

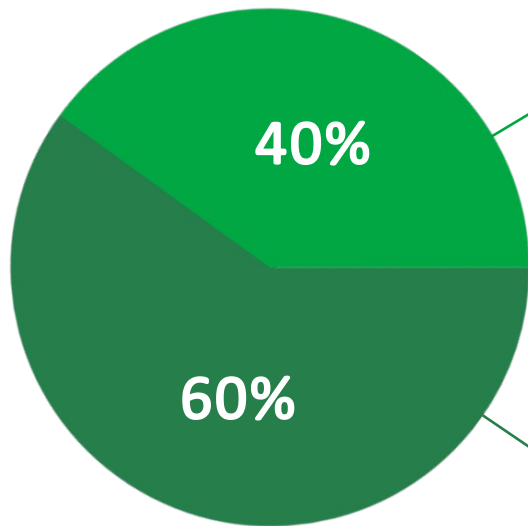


Goal-directed design

Coper A., Reimann R., Cronin D.



Профиль задач пользователей интранета



Информационные задачи

Пример: «Уточнить порядок проведения должностной процедуры».

Операциональные задачи

Пример: «Заказать доставку товара на склад в Подмосковье».



Процедурные знания

“ Для того, чтобы приобрести несколько товаров, мне необходимо сначала положить их в корзину и лишь затем оформить заказ. ”



Декларативные знания

*“ Заказ включает в себя информацию о
МОИХ КОНТАКТНЫХ ДАННЫХ, выбранном
товаре, доставке и способе оплаты. ”*



Описание предметной области

...Заказ включает в себя информацию о контактных данных покупателя, выбранном товаре, доставке и способе оплаты. Заказ не может состоять менее чем из одного товара. Максимальное количество товаров ограничено лишь суммой в кошельке покупателя.

Выбранный товар ограничивает варианты доставки, так например, товары более определенного веса нельзя доставлять по почте.

Вообще в данном Интернет-магазине возможны всего три способа доставки: самовывозом со склада, по почте и курьером. Стоимость доставки зависит от выбранного способа. При выборе доставки курьером пользователю необходимо указать желаемое время доставки, точнее дату и период времени, а также адрес доставки.

Доставка курьером возможна только в пределах города. При выборе доставки почтой необходимо



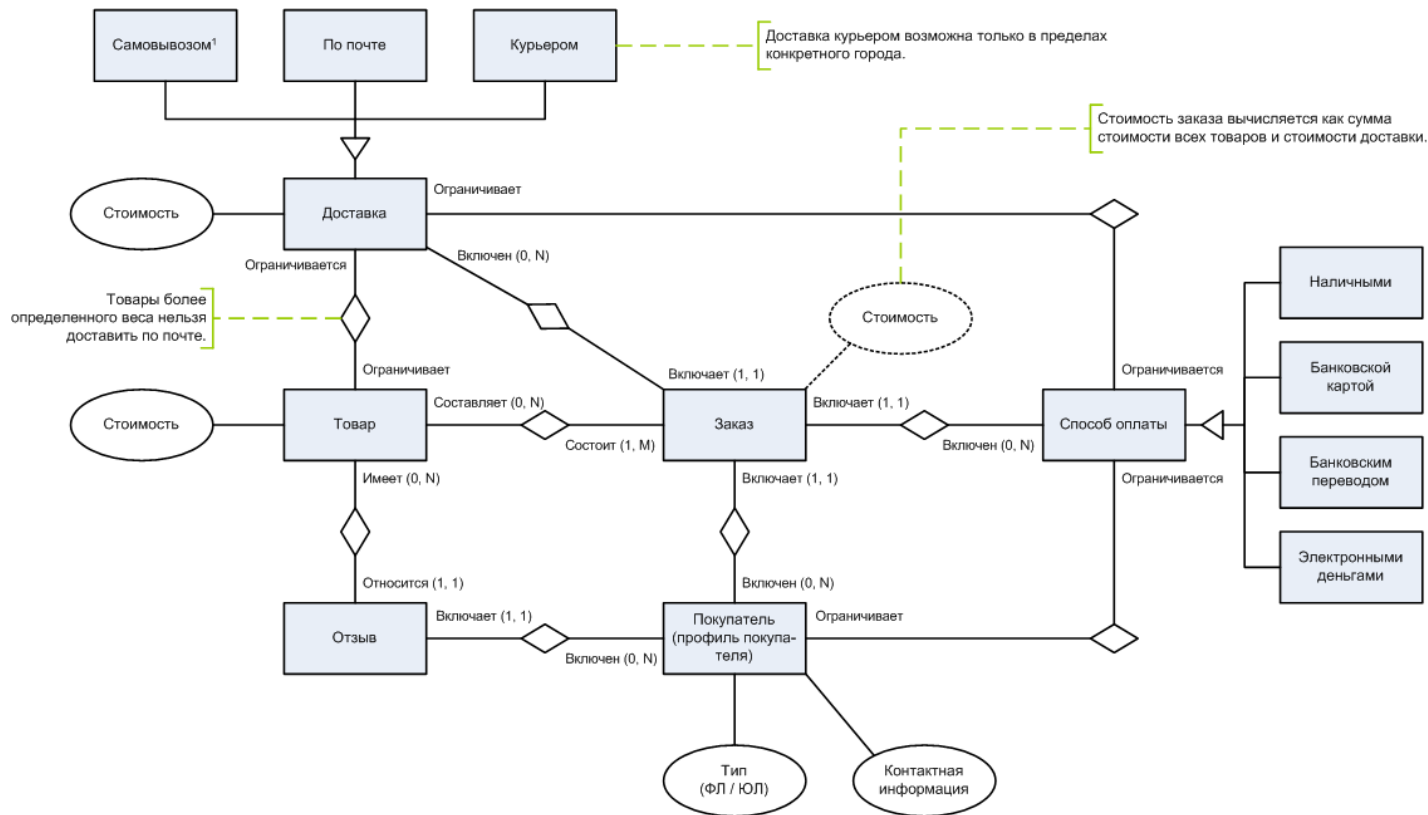
Описание предметной области



Взято [отсюда](#).



Диаграмма «сущность-связь»





Сущности

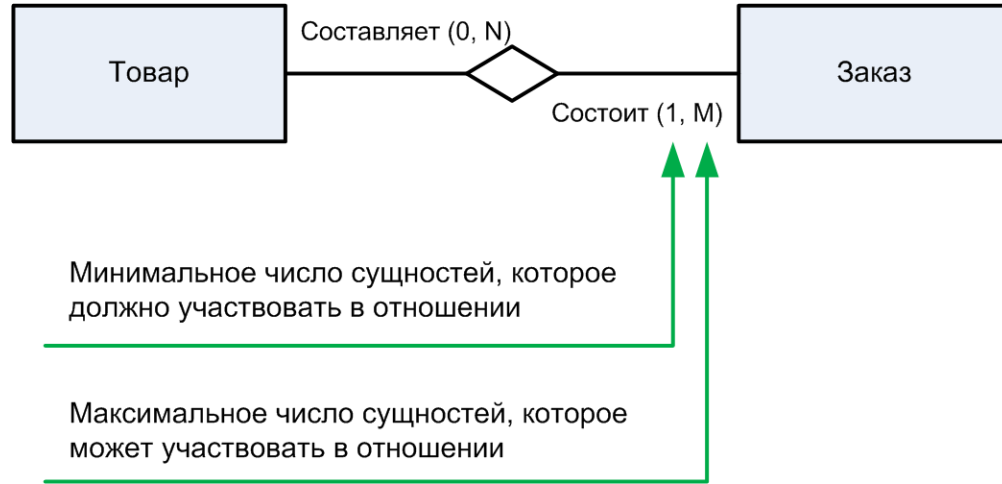


Примеры:

- Товар
- Отзыв
- Заказ
- Доставка
- Доставка самовывозом
- Доставка по почте



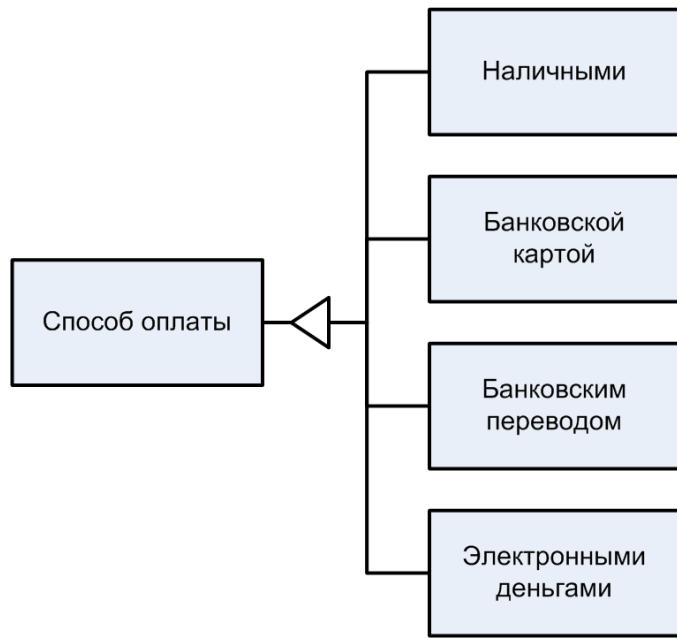
Отношение



Заказ состоит как минимум из одного товара. Максимальное количество товаров в заказе не ограничено. В свою очередь товар может быть помещен в неограниченное число заказов или не помещен вовсе.



Иерархическое отношение



В данном Интернет-магазине присутствует всего четыре способа оплаты: наличными, банковской картой, банковским переводом, электронными деньгами.



Атрибуты

Профиль покупателя включает в себя его тип (физическое или юридическое лицо) и контактную информацию.

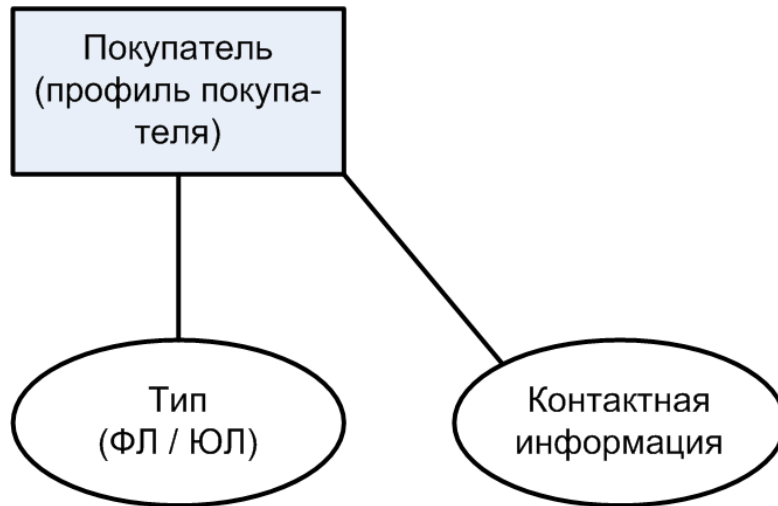
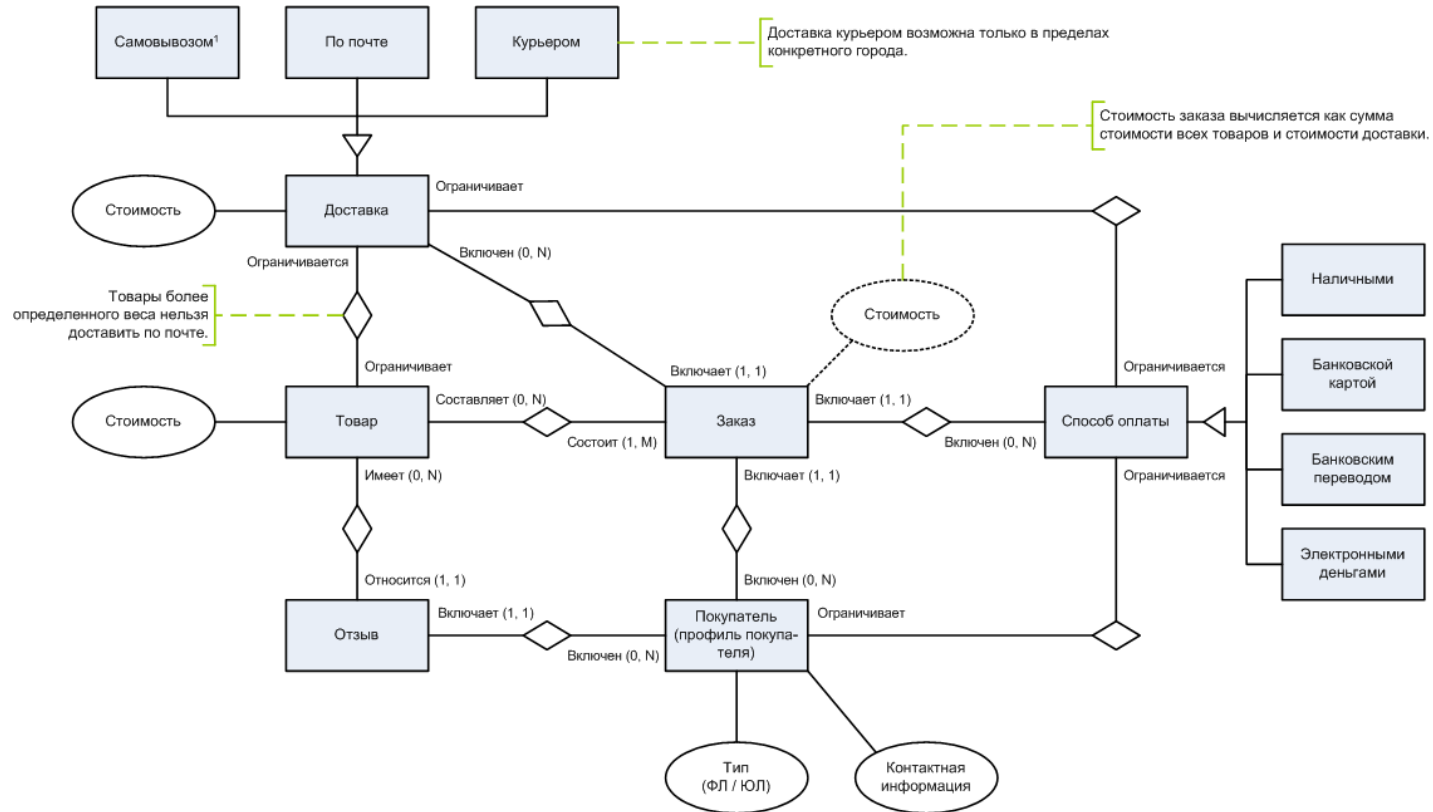




Диаграмма «сущность-связь»





Шаги процесса перепроектирования

1

Интервью с заказчиком

2

Инвентаризация и анализ контента

3

Исследование пользователей

4

Разработка информационной архитектуры и системы навигации

5

Проектирование интерфейса (компоновки)

Написание сценариев взаимодействия

Проведение информационной архитектуры на соответствие сценариям

Обратная карточная сортировка

Юзабилити-тестирование



Шаг 1. Интервью с заказчиком

Составление **концептуальной модели эксперта** – то, как на самом деле устроена предметная область.



Составление модели позволяет

1

Обобщить знания экспертов

2

Прийти к пониманию всех ограничений и зависимостей

3

Использовать единую терминологию внутри команды



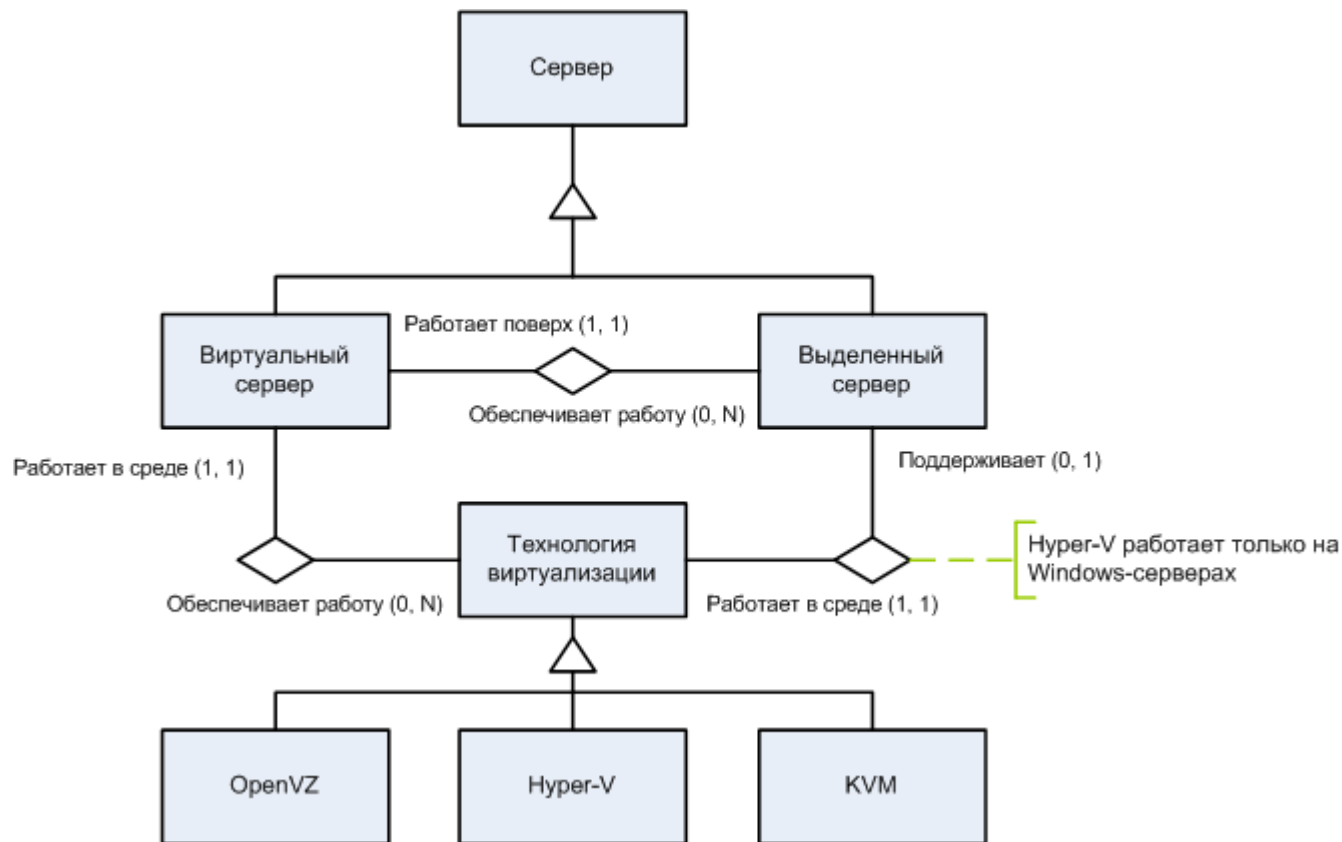
Список сущностей

- Дисковое пространство
- Сервер
- Виртуальный сервер
- Выделенный сервер
- Технология виртуализации
- OpenVZ
- ...

Дисковое
пространство

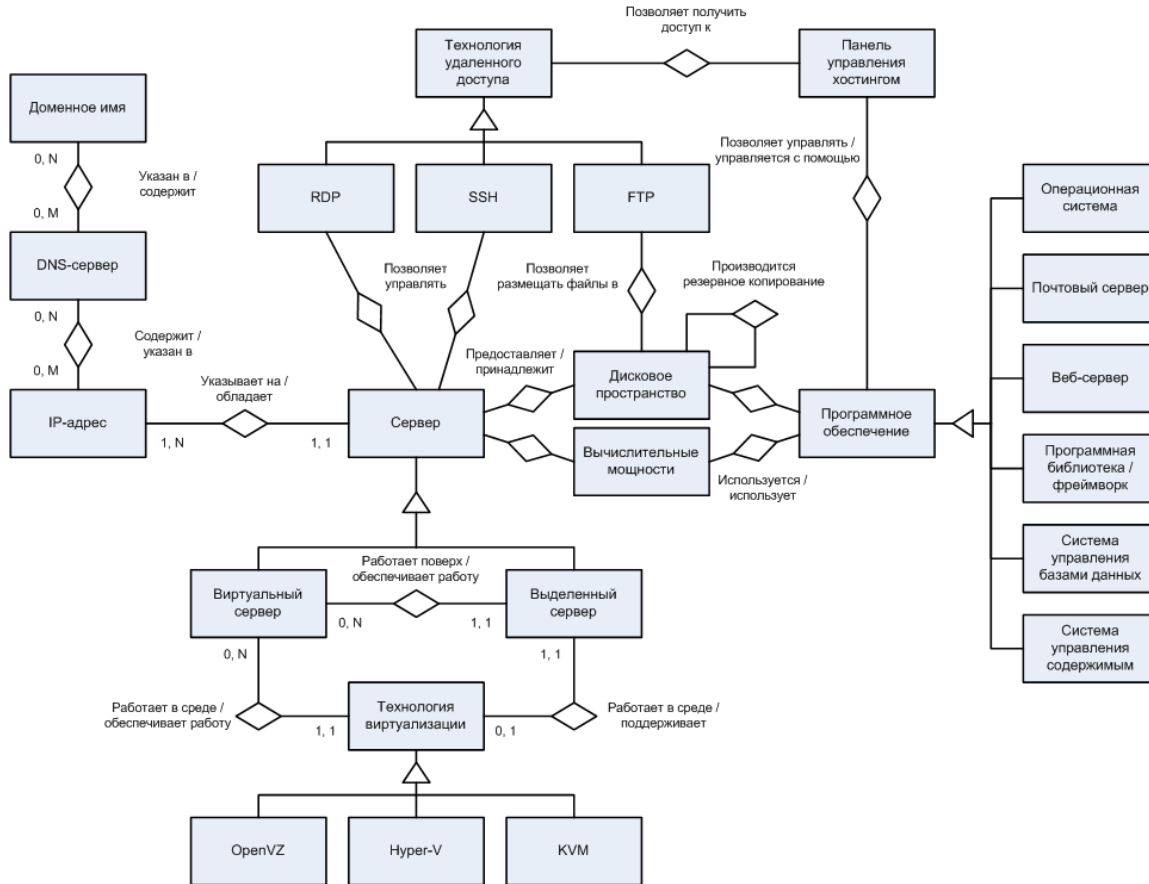


Построение схемы





Согласование модели





Шаг 2. Инвентаризация и анализ контента

Проверка полноты
концептуальной модели.



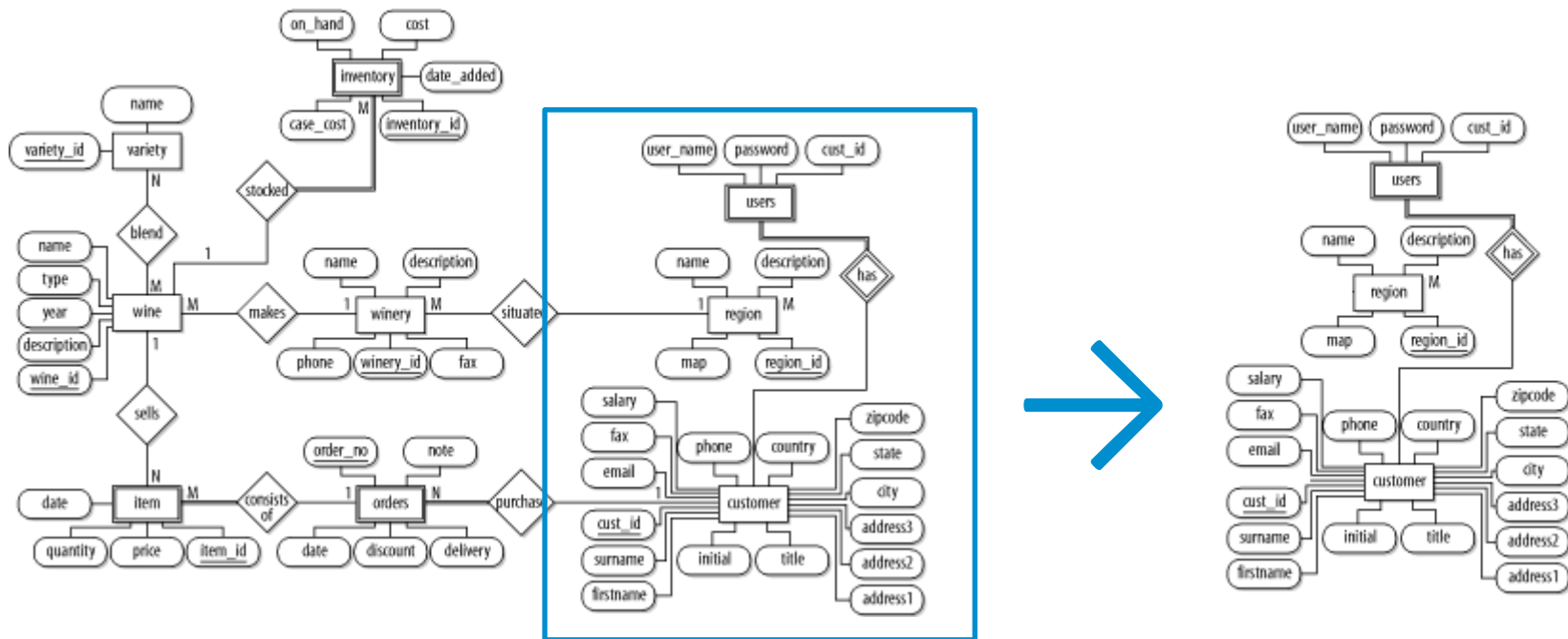
Шаг 3. Исследование пользователей

Концептуальная модель

пользователя – то, как пользователь представляет себе, с чем он работает.



Отличия моделей эксперта и пользователя





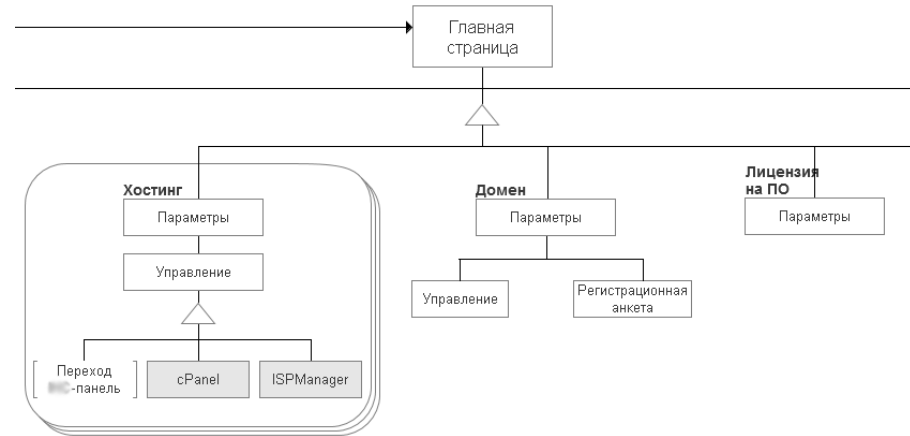
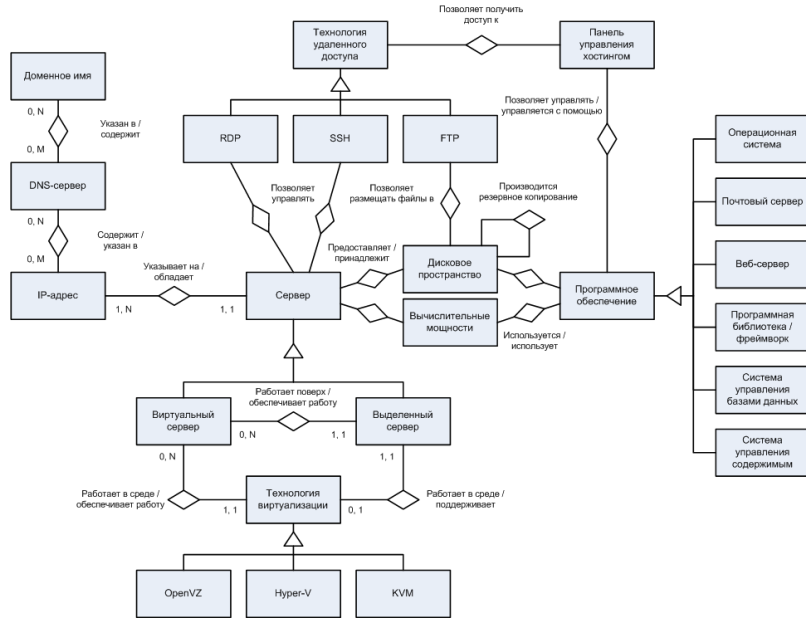
Составление модели позволяет



Показать, как пользователи видят систему (информацию с которой они работают).





Шаг 4. Разработка IA и системы навигации

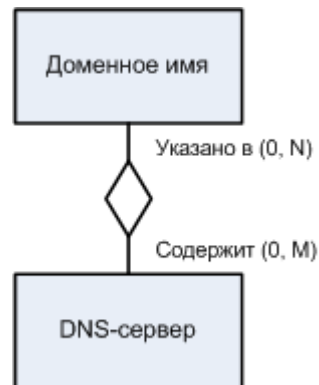




Шаг 5. Проектирование интерфейса

Конфигурации

	Hostname:	<u>p198050.vps</u>		
Заказать дополнительный IP	IP:	37.143.13.131	<u>Создать PTR</u>	
	IP:	91.218.231.15	<u>Создать PTR</u>	<u>Удалить</u>
Разместить домен в DNS	DNS серверы:	ns1  .ru		
		ns2  .ru		
	Traffic (с 22.08.2013):	In: 0 M6	Out: 13 / 1048576 M6	





Шаги процесса перепроектирования

1

Интервью с заказчиком

2

Инвентаризация и анализ контента

3

Исследование пользователей

4

Разработка информационной архитектуры и системы навигации

5

Проектирование интерфейса (компоновки)

Написание сценариев взаимодействия

Проведение информационной архитектуры на соответствие сценариям

Обратная карточная сортировка

Юзабилити-тестирование



Трудности, с которыми мы столкнулись

1

Недостаточность наименований

2

Внутригрупповая вариативность

3

Визуальная и структурная комплексность



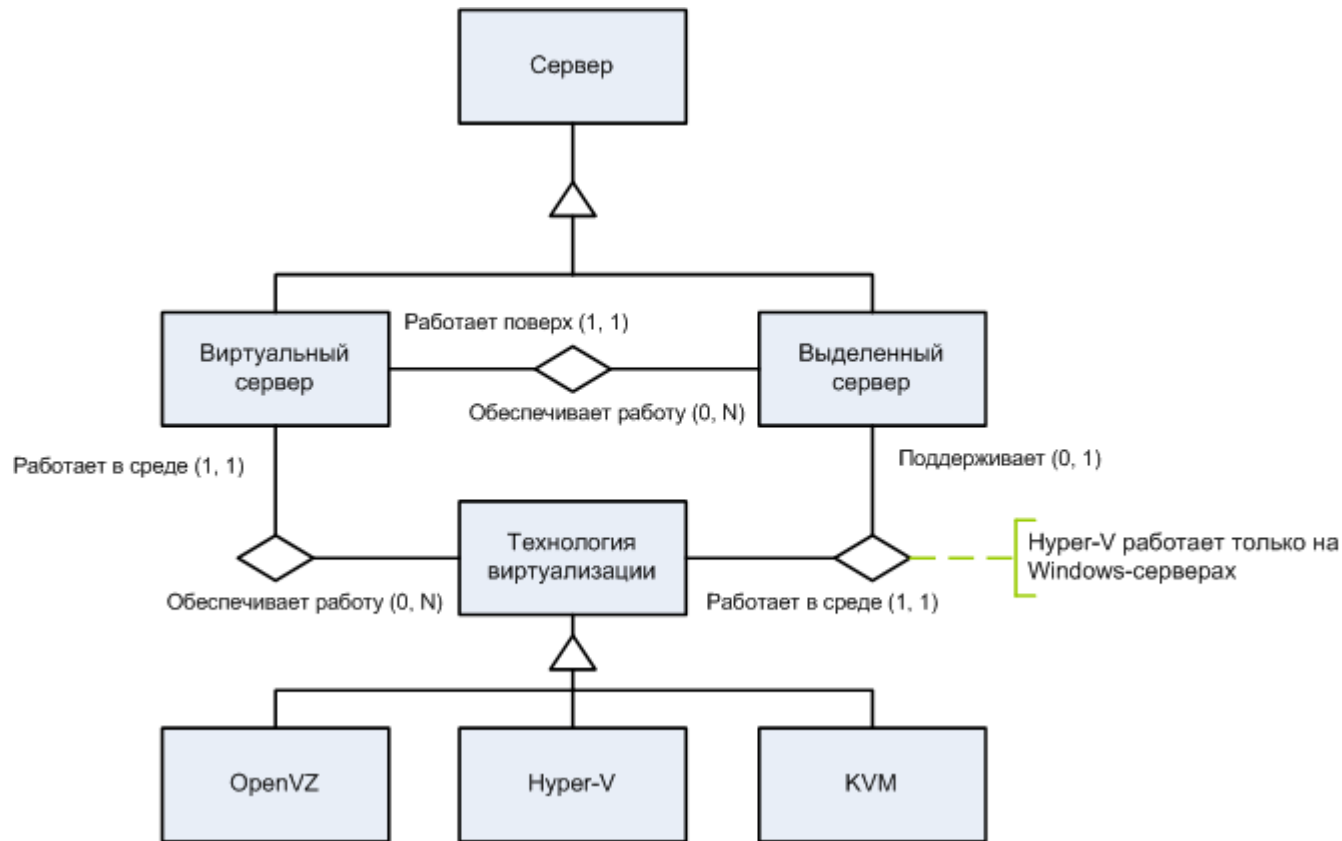
Недостаточность наименований сущностей



¹ RDP (Remote Desktop Protocol) – система удалённого доступа к рабочему столу компьютера.



Недостаточность наименований отношений





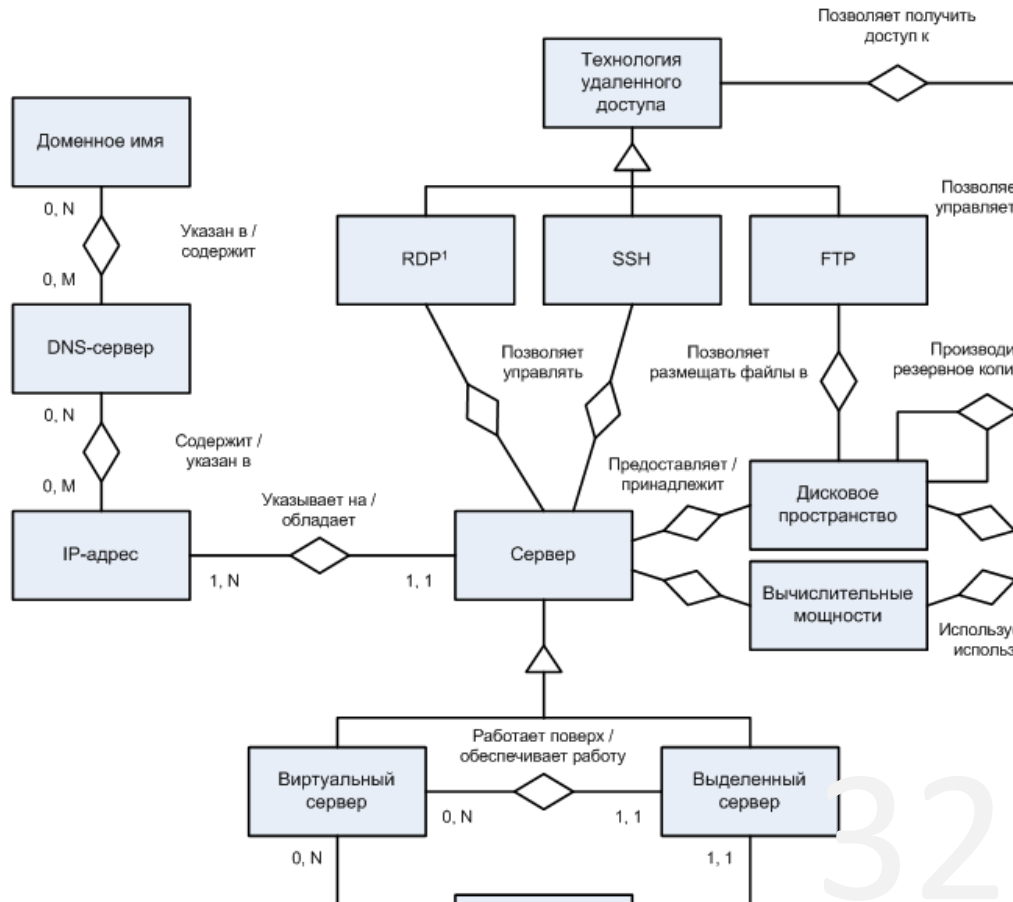
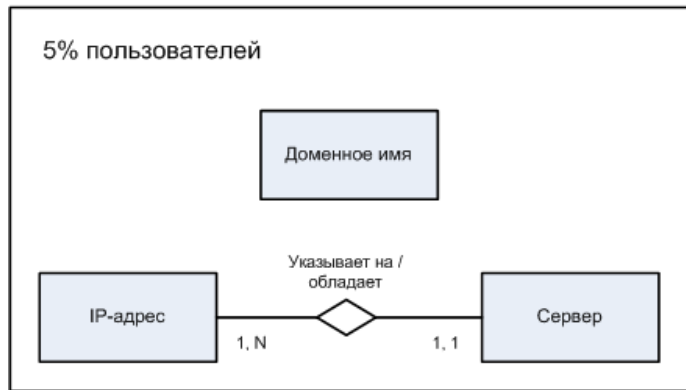
Внутригрупповая вариативность



Маргинальные различия можно указывать в комментариях.

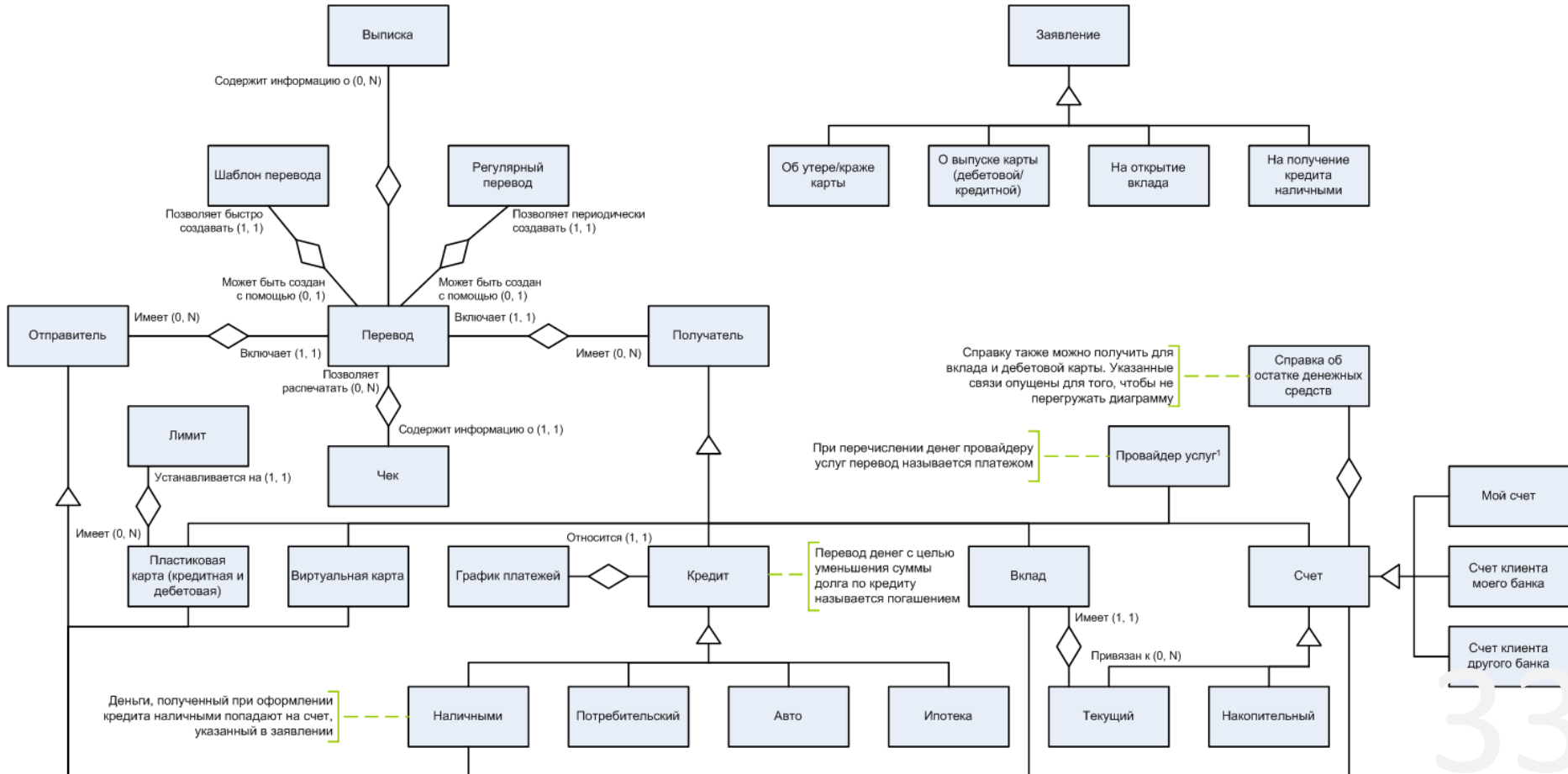


Внутригрупповая вариативность



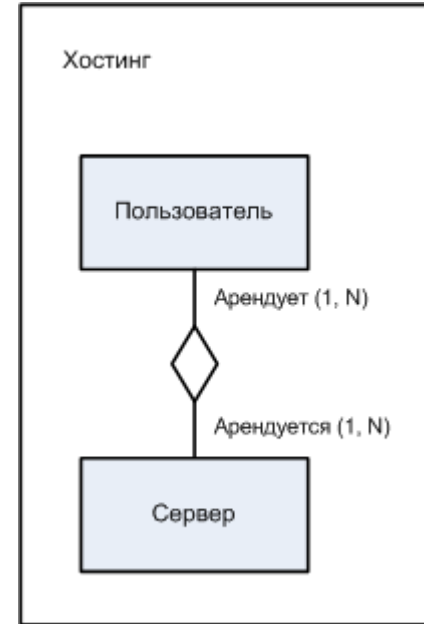
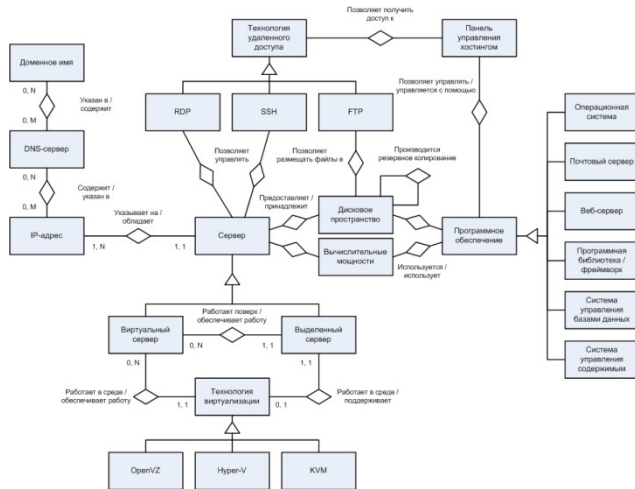
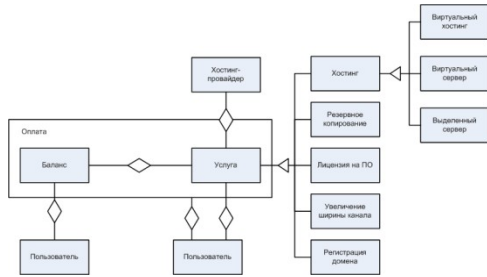


Визуальная комплексность





Структурная комплексность





Преимущества предлагаемого подхода

1

Коммуникация и хранение знаний о предметной области

2

Возможность посмотреть на систему «с другой стороны»

3

Разработка IA на основе концептуальной модели пользователей

Спасибо за внимание!



Павел Манахов,

проектировщик пользовательских интерфейсов

p.manakhov@usabilitylab.net, +7 (916) 235-5615

facebook.com/manakhovpavel

Вячеслав Иванов,

юзабилити-специалист

v.ivanov@usabilitylab.net, +7 (917) 546-1531