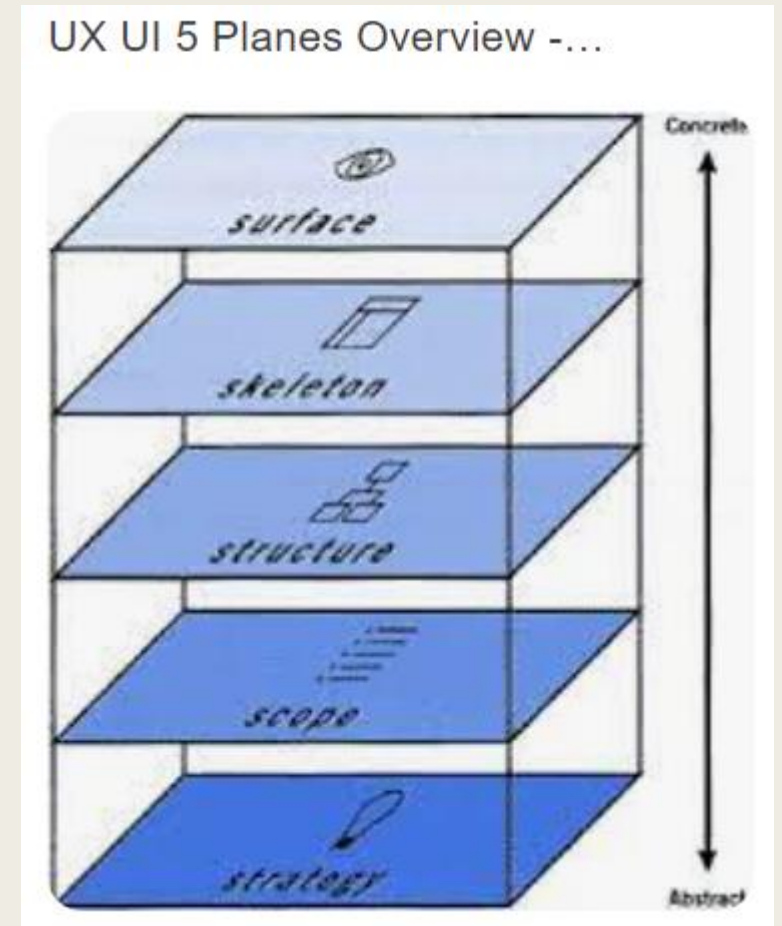




СЛОИ UX

# 5 слоев дизайна (Джесс Гарретт 2001)

1. Поверхность
2. компоновка
3. Структура (информационная архитектура)
4. Скоуп (функции)
5. Стратегия



# Strategy Plane

- Зачем создается?
- Кто будет его использовать?
- Чем отличается от аналогичных
- Какая возможна цена издерже

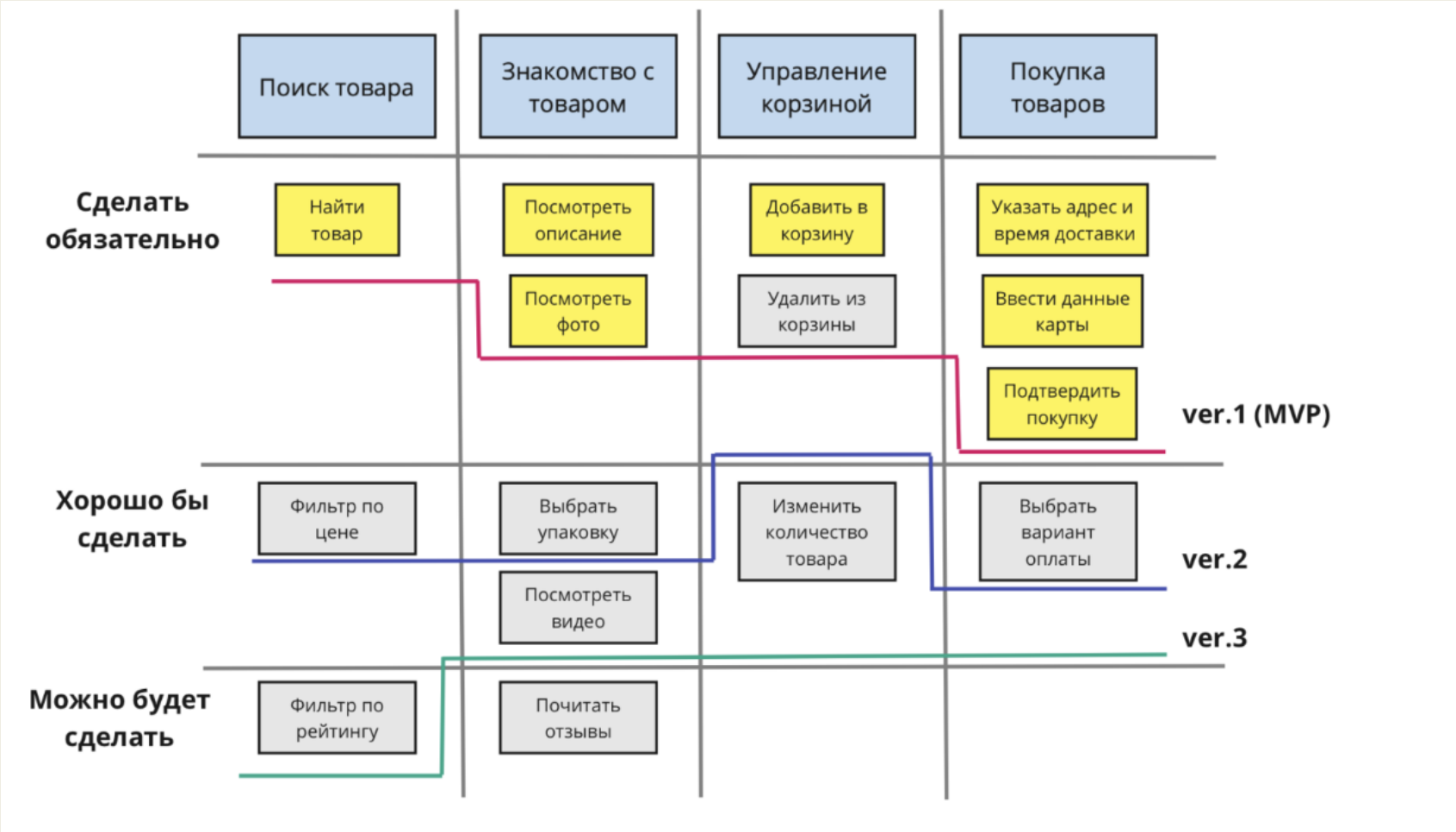
Opportunity Canvas			Title:	Date:
			Iteration:	
<b>Users &amp; Customers</b> <small>What types of users and customers have the challenges your solution addresses? Look for differences in user's goals or uses that would affect their use of the product. Separate users and customers into different types based on those differences that make a difference. It's a bad idea to target "everyone" with your product.</small>	<b>Problems</b> <small>What problems do prospective users and customers have today that your solution addresses? What needs, goals, or jobs-to-be-done should your solution address?</small>	<b>Solution ideas</b> <small>List product, feature, or enhancement ideas that solve problems for your target audience.</small>	<b>How will users use your solution?</b> <small>If your target audience has your solution, what will they do differently as a consequence? And, how will that benefit them?</small>	<b>User Metrics</b> <small>What specific user behaviors can you measure that indicate they try, adopt, use, and place value in your solution?</small>
2	1	1	5	6
	<b>Solutions Today</b> <small>How do users address their problems today? List competitive products or work-around approaches your users have for meeting their needs.</small>		3	
<b>Business Challenges</b> <small>How do the customers' and users' and their challenges above impact your business? If you don't solve these problems for your customers and users, will it hurt your business? How?</small>		<b>Budget</b> <small>1. What might it cost your organization if you don't create this solution? 2. What might your organization earn or save if you do? 3. Given that, what would your organization budget to create this solution?</small>	<b>Business Benefits and Metrics</b> <small>What business performance metrics will be affected by the success of the solution? These usually change as a consequence of users actually buying and using your solution.</small>	
4		9	8	

(cc) BY-NC-SA Download at: <http://pattonassociates.com/opportunity-canvas/>

# Scope Plane

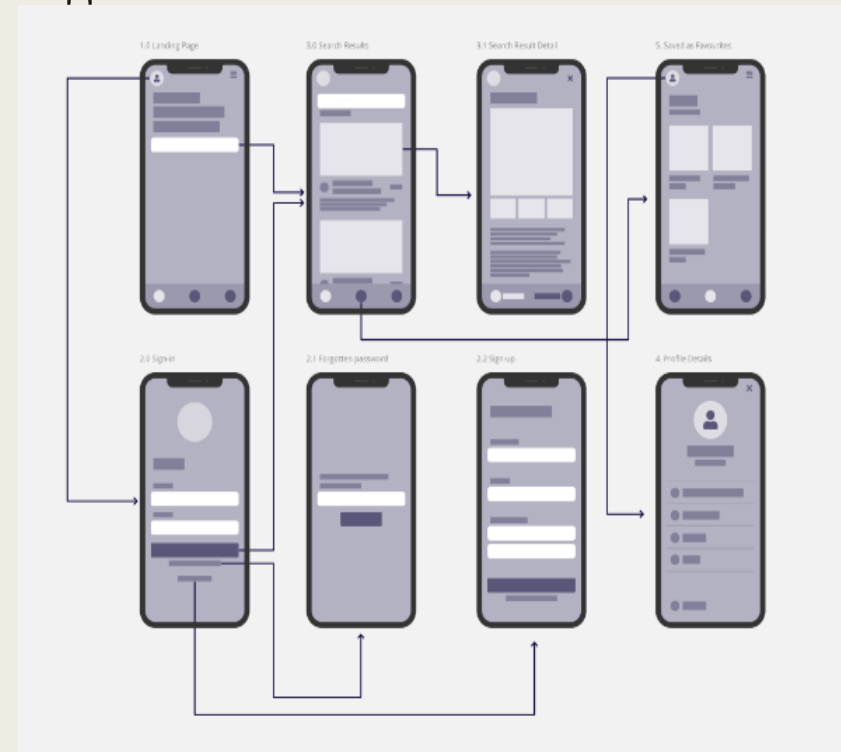
- Сортируем функции по приоритетности (L,M,H)
  - *Важность для пользователя*
  - *Важность для проекта (бизнеса)*
  - *Трудоемкость в разработке*
- Распределяем на этапы реализации
- Определяем функции, включаемые в релиз (Minimal Viable Product & Minimal Viable Release)
- Декомпозиция на основе пользовательских историй (User Story Mapping)

# Scope Plane



# Structure Plane

- Расставляем функциям приоритеты. Минимизация шагов для самых востребованных
- Разработка навигации по экранам
- Внутренняя навигация
- Построение карты шагов при использовании функции
- Построение потока экранов

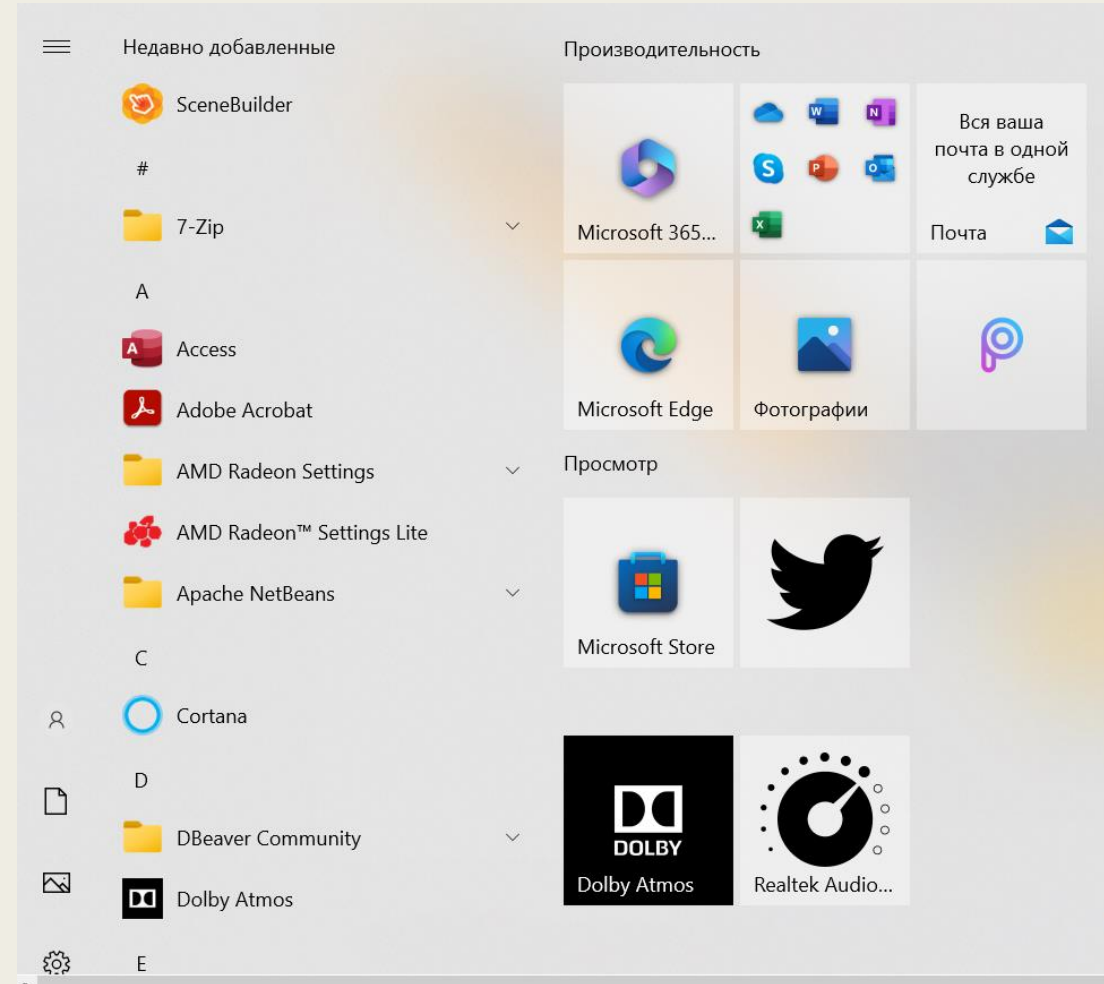


# Skeleton Plane

- Взаимное расположение элементов интерфейса
- Контрастность элементов
- Учитываемые факторы
  - *Точка старта (eyecatcher)*
  - *Иерархия и контрастность (цвет, размер, движение, форма)*
- Привычность (предсказуемость) расположения
- Паттерн считывания (Z/F)
- Когнитивная нагрузка (изображения, пиктограммы, минимизация текста, структурирование)

# Surface Plane

- Определение стиля элементов и иллюстраций
- компоновка





# Персонажи

- Инструмент для представления различных типов пользователей
- Определяют основу для проектирования
- Позволяют избежать ошибок проектирования
  - *Пластининовый пользователь*
  - *Проектирование под себя*
  - *Граничные случаи*

# Построение персонажей

- Формирование ролей. Группировка интервьюируемых (анкетированных) пользователей по ролям
- Параметры поведения
  - *Вид деятельности*
  - *Навыки*
  - *Мотивация*
  - *Обучаемость*
  - *Компетентность в соответствующей области*
- Сопоставление респондентов с параметрами поведения
- Выявление важных шаблонов поведения
- Определение характеристик и целей.
- Назначить типы персонажей

# Сценарии

- Короткие истории о конкретных персонажах
- Показывает наиболее важные моменты, на которые нужно обратить внимание в процессе проектирования
- Состоит из
  - *Контекст*
  - *Агенты*
  - *Цели*
  - *Действия*
  - *События*
- Визуализация сценария (Сториборд)

# Альтернатива персонажам Jobs-To-Be-Done

## User Stories

Я как < персонаж >

Хочу < выполнить действие >

Чтобы < получить результат >

## Job Stories

Когда < ситуация >

Я хочу < мотивация >

Чтобы < ожидаемый результат >