

Дизайн-проектирование мультимедийных приложений

Что входит в состав процесса проектирования систем для веб сайтов и мобильных приложений?

Стоит разделять следующие этапы:

1. Анализ.

1. **Сбор информации о проекте.** На данном этапе стоит собрать всю информацию о проекте. Включая ответ на вопрос, что и зачем мы вообще делаем? У разработки должна быть поставлена четкая, достижимая цель и методы измерения успешного ее выполнения. Стоит понимать и здраво оценивать реальные задачи, что поставим, того и будем добиваться. Если мы хотим сделать приложение для подсчёта калорий, то мы будем руководствоваться одними идеями, а если целью стоит получение прибыли, то совсем другими, форма и направление сервиса тут будут уже вторичны. Стоит подумать и об объёме работ. Порой проще реализовать mvp (minimal viable product / минимальный жизнеспособный продукт) для экономии времени и теста теорий о проекте без лишних рисков и затрат.
2. **Сбор информации о пользователе.** Данный этап может быть реализован множеством разных способов. От построения простых портретов пользователей, до статистических опросов и интервью с реальными представителями ЦА. На самом деле это достаточно важный этап. Часто на именно на нем проект может просто остановиться, так как выясняется, что наши задачи с первого этапа не совпадают с картиной мира нашего реального пользователя. У них могут быть совсем другие проблемы и приоритеты. Дополнительно существующие нужды уже могут быть закрыты чем-то из существующих решений. В ситуациях же, где необходимость разработки подтверждена полученными данными, собранная информация позволит более реалистично мотивировать свои решения на последующих этапах разработки. Собираем данные о возрасте, поле, достатке, семейных обстоятельствах, пожеланиях, нуждах и проблемах в ключе нашей темы. Не лишним будет понимание того, как получить от пользователя актуальную информацию и как потом ее обработать. Помните, что вам надо не задать вопрос, а получить ответ, как бы очевидно это не звучало.
 - Избегайте закрытых вопросов
 - Пытайтесь задавать эмоционально нейтральные вопросы без очевидного желаемого ответа
 - Собеседования обычно стоит проводить один на один, кроме отдельных частных случаев, по возможности на нейтральной территории

3. **Сбор информации о платформах.** Необходимо понимать технические ограничения и особенности платформы, с которой придётся работать. Размеры экранов, версии системы и браузеров, варианты ввода и вывода информации. Это позволит уже на этом этапе определиться с инструментами и технологиями для разработки и более реалистично оценивать трудозатраты.
 4. **Анализ рынка.** Исследуем не только аналоги, но и привычные сценарии поведения пользователя, пытаемся понять, чем мы выделяемся. Вдохновляемся и учимся на ошибках. Читаем отзывы, пользуемся сами. На этом этапе стоит определиться, почему в условиях конкуренции выбор пользователя остановится именно на вашем продукте? Битва за внимание пользователя жестока и не прощает слабости. Если взять за пример приложение, то его сначала должны найти в сторе, выбрать по комбинации названия и иконки именно его среди конкурентов, по описанию, скриншотам и отзывам принять решение о скачивании. На этом этапе на девайсе должно хватать места для скачивания. После чего все может пойти крахом, если до этого все было нормально, из-за неудобной формы регистрации. Поэтому не бойтесь анализировать существующие аналоги. Самый простой способ генерировать хорошие идеи – это обращать внимание на окружение.
2. **Проектирование.** Комплекс всех работ по непосредственному изготовлению продукта.
 1. **Мудборд.** Подготовка наброска визуальной концепции внешнего вида будущего продукта. После анализа информации составляется мудборд, который демонстрируется клиенту. Он состоит из примеров изображений с цветами, элементами интерфейса, шрифтами, иллюстрациями и анимациями. Полученная обратная связь поможет разработать визуальную составляющую проекта и ответить на многие вопросы.
 2. **Пользовательские истории.** Подготовка описания пользовательских требований и функциональных рамок будущего продукта. На данном этапе в процессе тесного взаимодействия с заказчиком документируется ряд требований к системе. Данная информация подготавливается в виде простых утверждений и ограничений. (Авторизованный пользователь системы может просматривать, сортировать и фильтровать список товаров).
 3. **Карта экранов.** Подготовка наборов экранов и взаимосвязей между ними. Подготавливается визуальная схема структуры и взаимодействий внутри системы. Полученные материалы утверждаются с заказчиком. Фидбэк обрабатывается участниками процесса.
 4. **Вайрфреймы.** Схематическое представление содержимого экранов. Подготавливается схематическое расположение элементов в пределах

экранов на основании пользовательских историй для того, чтобы убедиться, что пользователю доступен необходимый функционал в нужное время. Данный этап проводится в тесном взаимодействии со всеми участниками проекта, дабы убедиться, что принятое решение реализуемо и не имеет более удачных аналогов. Полученные материалы утверждаются с заказчиком. Фидбэк обрабатывается участниками процесса.

5. **Прототип.** Визуализация принципа взаимодействий между экранами на основе подготовленных вайрфреймов. Результаты данного процесса помогают отслеживать мелкие ошибки и несоответствия между экранами системы и служат началом для более детальной проработки УХа. Готовый прототип помогает при оценке трудозатрат на разработку.

3. Реализация.

1. **Ui-kit.** Подготовка набора правил для последующей отрисовки страниц. Определение стилей шрифтов, цветов, типовых элементов и их состояний. На основе информации по проекту и результатов предыдущего этапа готовится UI-Kit. В рамках данного процесса анализируется количество и вид типовых элементов интерфейса, разрабатывается набор шрифтов, цветов и визуальных элементов в количестве, достаточном для последующей разработки. Альтернативно можно просто подобрать существующую тему, подходящую под нужды проекта.
2. **Экраны.** Подготовка дизайна экранов системы с последующей разработкой. На основе результатов работы всех предыдущих этапов посредством комбинации вайрфреймов и ui-kita получаем готовый вид экранов системы.
3. **Адаптив.** Думать о необходимости адаптива стоит еще на старте проекта. В зависимости от используемых инструментов сама работа по данному пункту может сильно отличаться. Большая часть работ по данному этапу лежит на связке из дизайнера и верстальщика. Гораздо продуктивнее будет подготовить еще на этапе ui-kita правила поведения элементов интерфейса таким образом, чтобы они вменяемо выглядели на всех ожидаемых размерах экранов. В противном случае придётся готовить дизайн для всех экранов и проверять, адекватно ли они выглядят.

4. Тестирование.

- **На пользователях.** В ходе такого тестирования мы можем выяснить, соответствует ли интерфейс нашим критериям удобства, легко ли и очевидно удаётся следовать основным пользовательским сценариям, правильно ли расставлены смысловые акценты. Подобное тестирование можно начинать уже

на этапе подготовки интерактивного прототипа и корректировать планы в соответствии с его результатами.

- **Тестирование на соответствие критериям качества реализации.** Проверяем стабильность работы системы, устраняем ошибки, отслеживаем соответствие результатов ожиданиям и планам.

5. **Публикация.** Данный этап может сильно меняться в зависимости от сути проекта. Где-то это заключается в размещении сайта на хостинге, а где-то это будет подготовка материалов для публикации приложения в сторы с последующей публикацией. Иногда же продукт распространяется самим заказчиком при помощи физических носителей. Там немного проще. Сложность данного этапа зачастую кроется в том, что после публикации часто всплывает много неожиданных проблем, которые в экстренном порядке приходится решать. Всего невозможно предвидеть, однако в условиях столкновения с реальными пользователями в крупных масштабах на правки и доработки остаётся крайне мало времени. Неудачный запуск может сильно ударить по успешности проекта. Будьте готовы к большому количеству экстренной работы.
6. **Поддержка.** То же самое, только на постоянной основе. Поздравляю, проект запущен, и вы каким-то чудом пережили первые дни после публикации. Теперь начинается реальный цикл жизни продукта. Необходимо следить за интересующим вас статистическими показателями, способствующими успешности проекта и адаптироваться под меняющиеся условия. Реальный мир и реальные пользователи будут диктовать траекторию развития, даже если она отличается от первичного образа.