

Удмуртская интернет-конференция

Пользовательский интерфейс —
передний край битвы
за пользователей

Давайте знакомиться

Автор доклада

Алексей Копылов

- Около 10 лет опыта проектирует пользовательских интерфейсов
- В 2003 основал компанию «UIDesign Group» по проектированию интерфейсов
- Ведет общественную деятельность
- Редактирует книги (Алан Купер, Гарретт)



Что такое ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ интерфейс?



Поиск в Google

Мне повезёт!

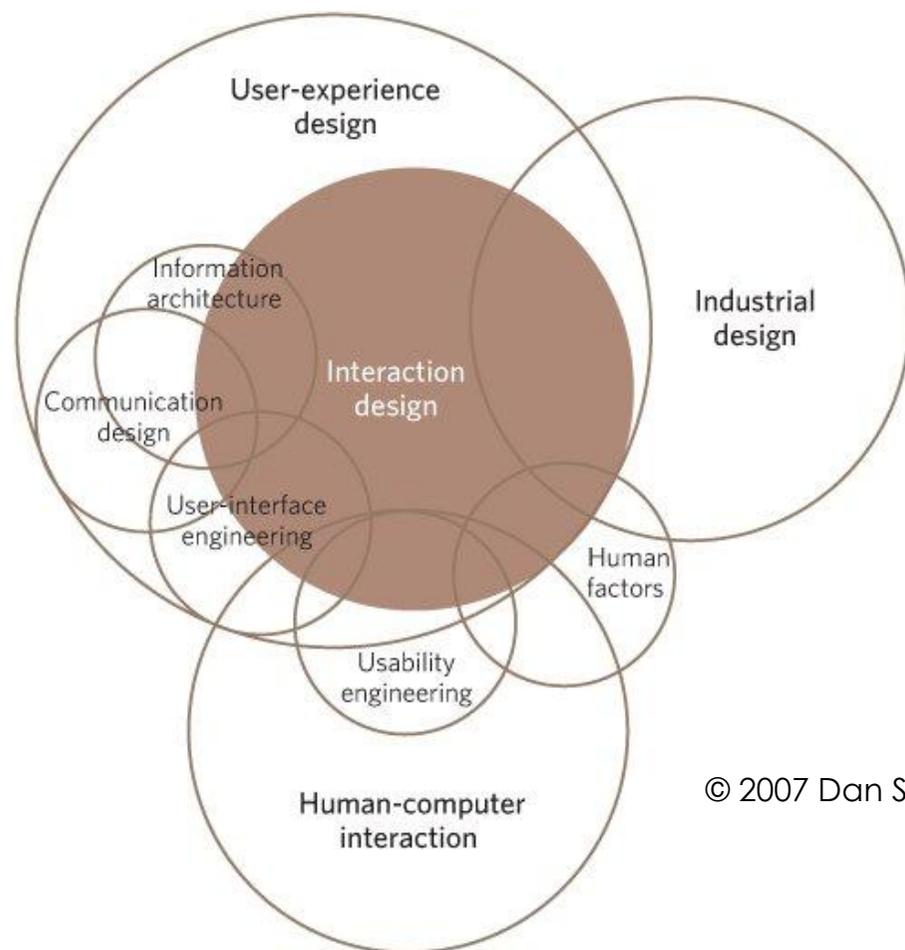
Пользовательский
интерфейс =
продукт или услуга

Что такое дизайн/проектирование взаимодействия?

Проектирование рентабельных **продуктов, услуг и сред**, соответствующих **практическим, физическим и эмоциональным** потребностям широкого круга людей (Kim Goodwin)

User-experience design и Interaction design

(Проектирование взаимодействия и опыта взаимодействия)



© 2007 Dan Saffer

— Карта местности
(ОДИН ИЗ **МНОГИХ**
ВАРИАНТОВ)

А с чем осуществляется взаимодействие?

- С другим человеком и сообществом
- С собой
- С организацией
- С инструментом

В чем отличия от проектирования механических предметов?



Я простой и предсказуемый!



А я – антипод!

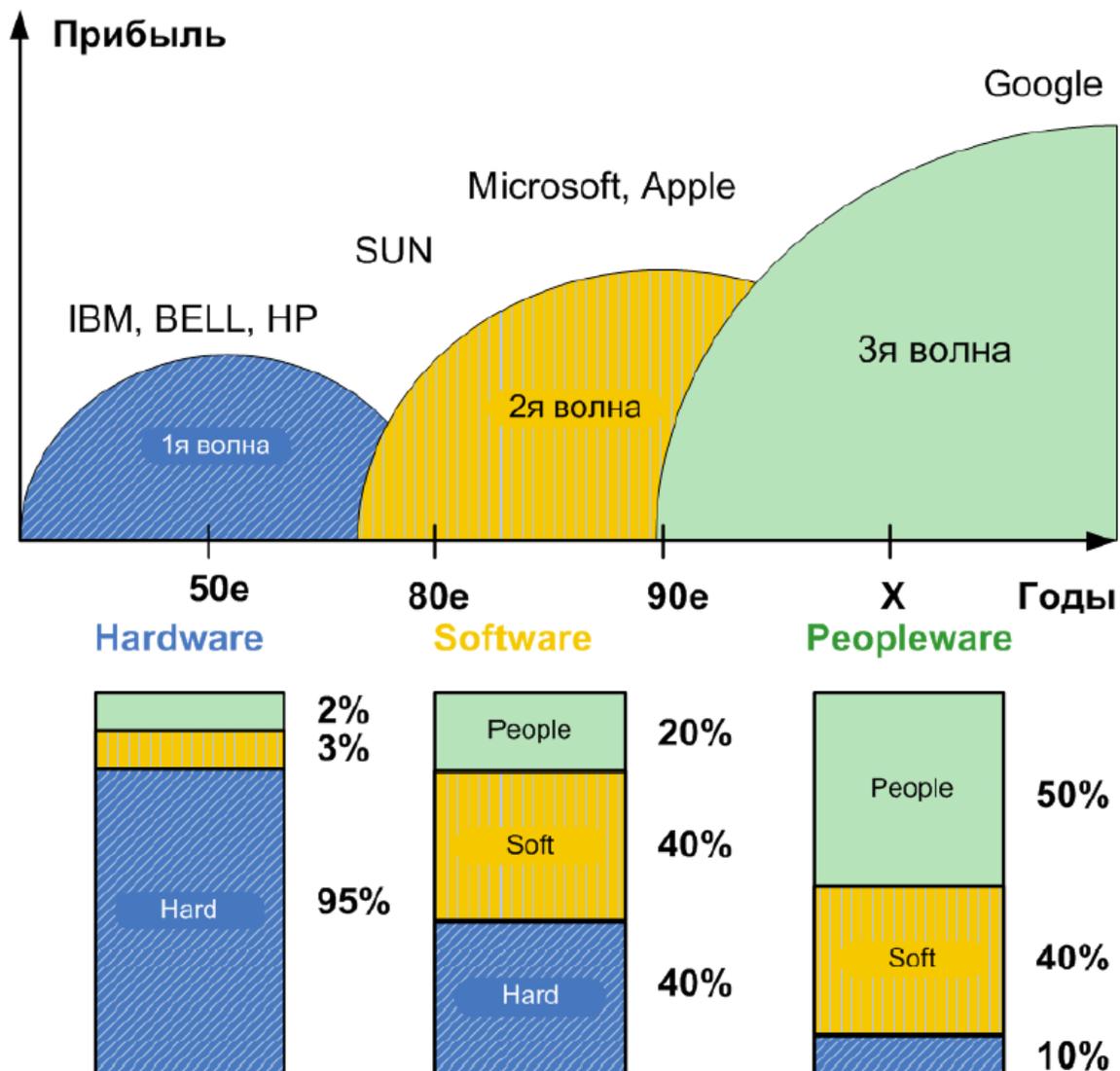
Универсальный инструмент

Компьютер сейчас – универсальный инструмент для решения множества задач.

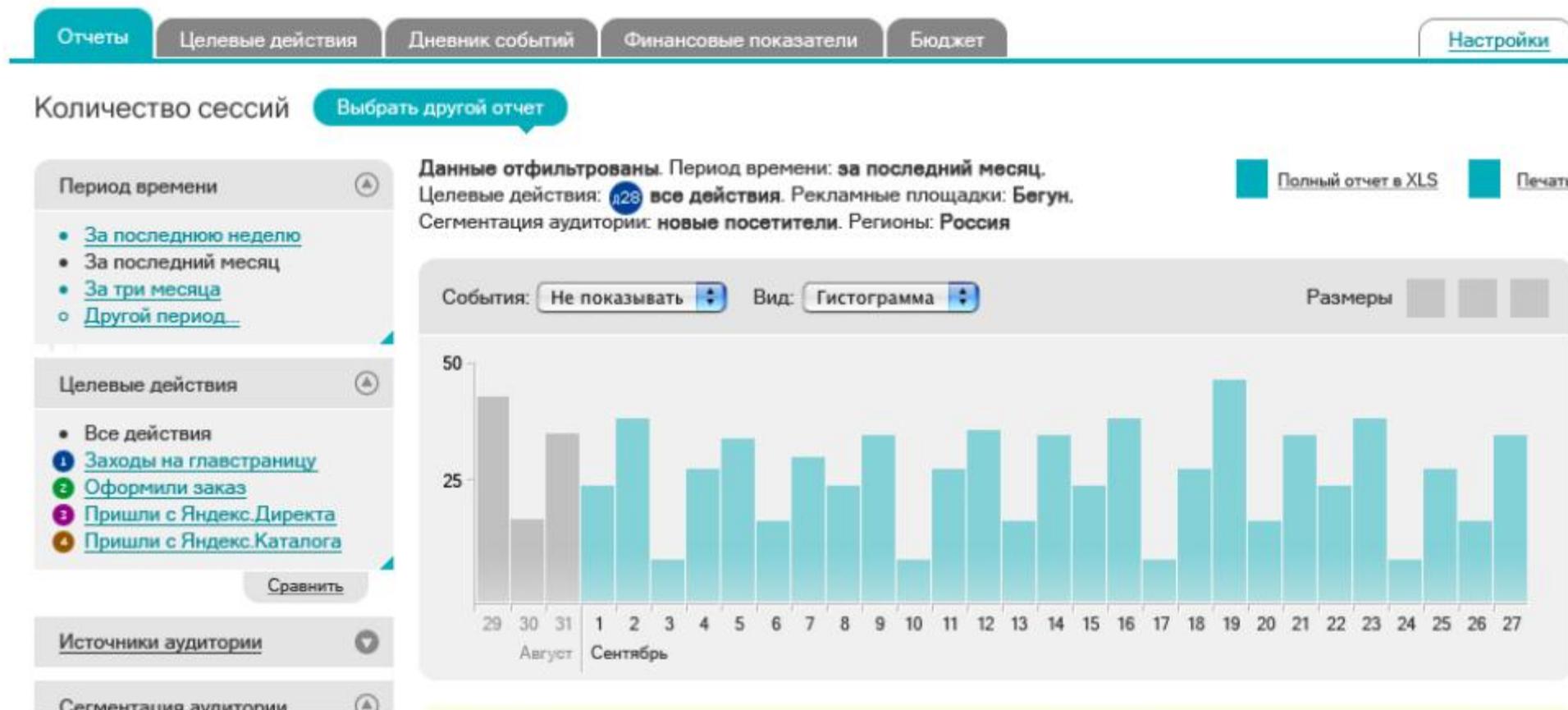
Но задачи стали сложнее, и **ПОЛЬЗОВАТЬСЯ** инструментом очень трудно...

...особенно если он создается **НЕ ДЛЯ**
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Теория трёх волн

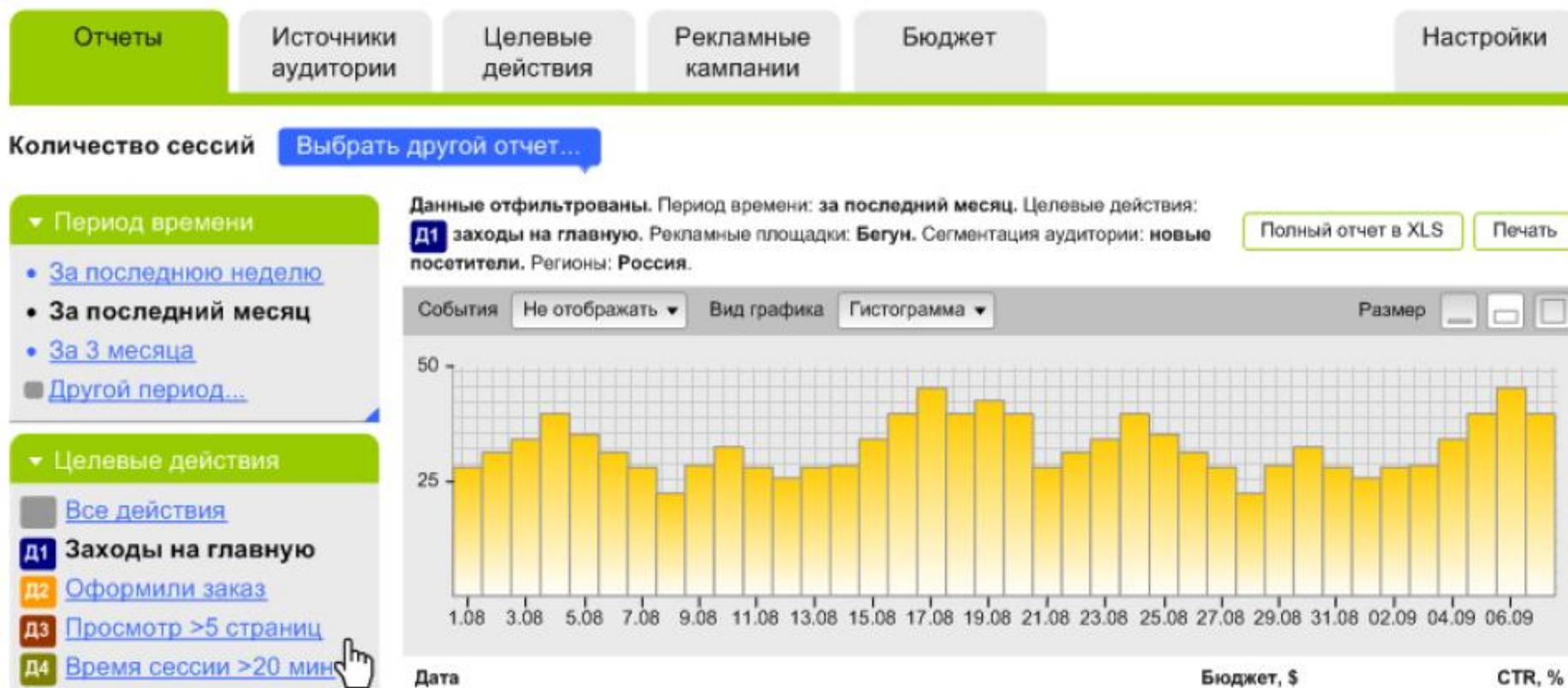


Что делают проектировщики - 1?



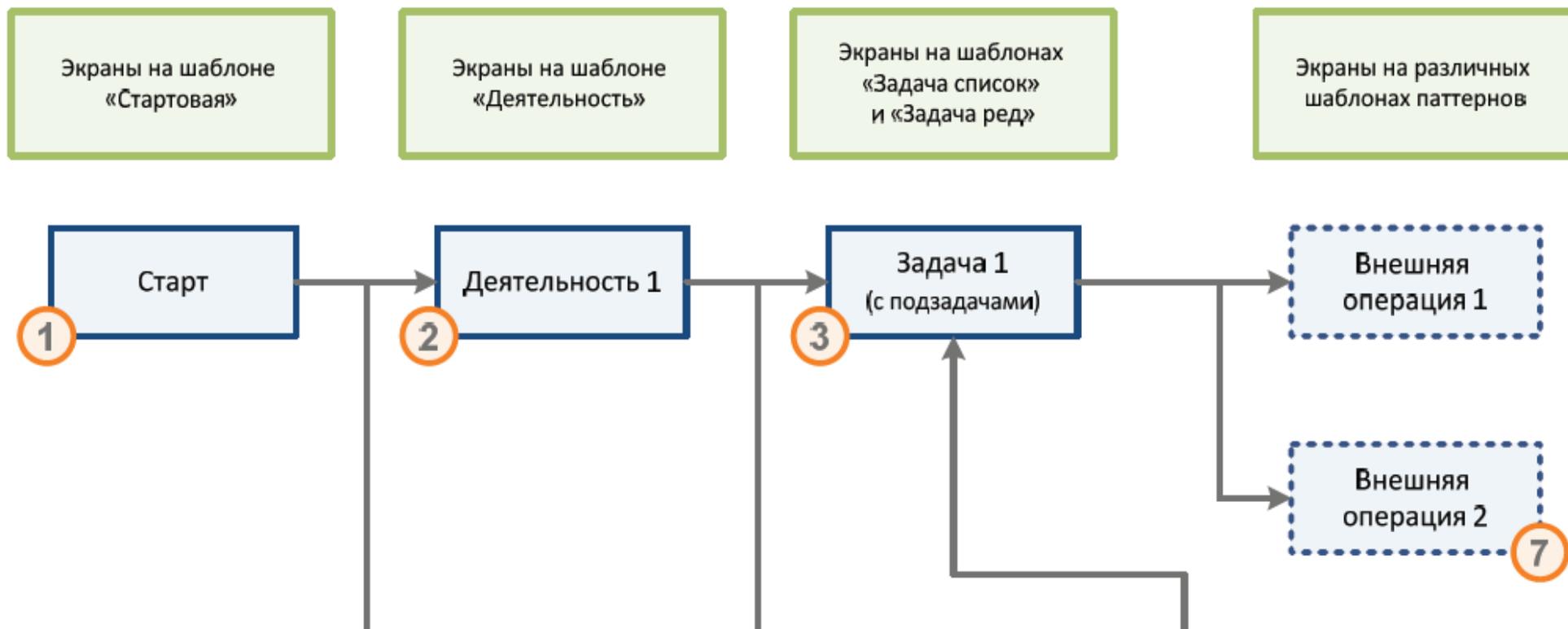
Раскрашивают экраны?

Что делают проектировщики - 2?



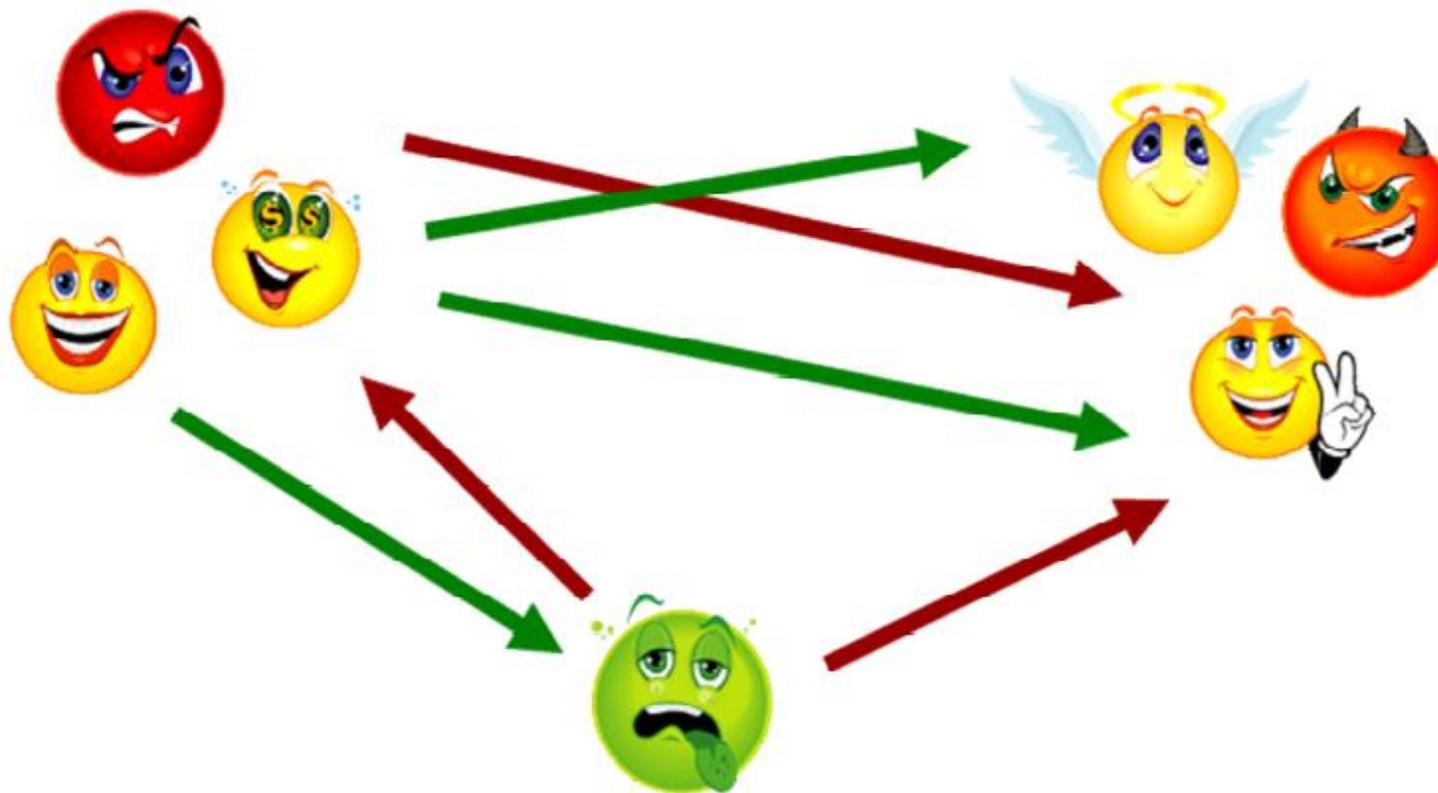
Жонглируют кнопками?

Что делают проектировщики - 3?



Продумывают структуру?

Что делают проектировщики - 4?



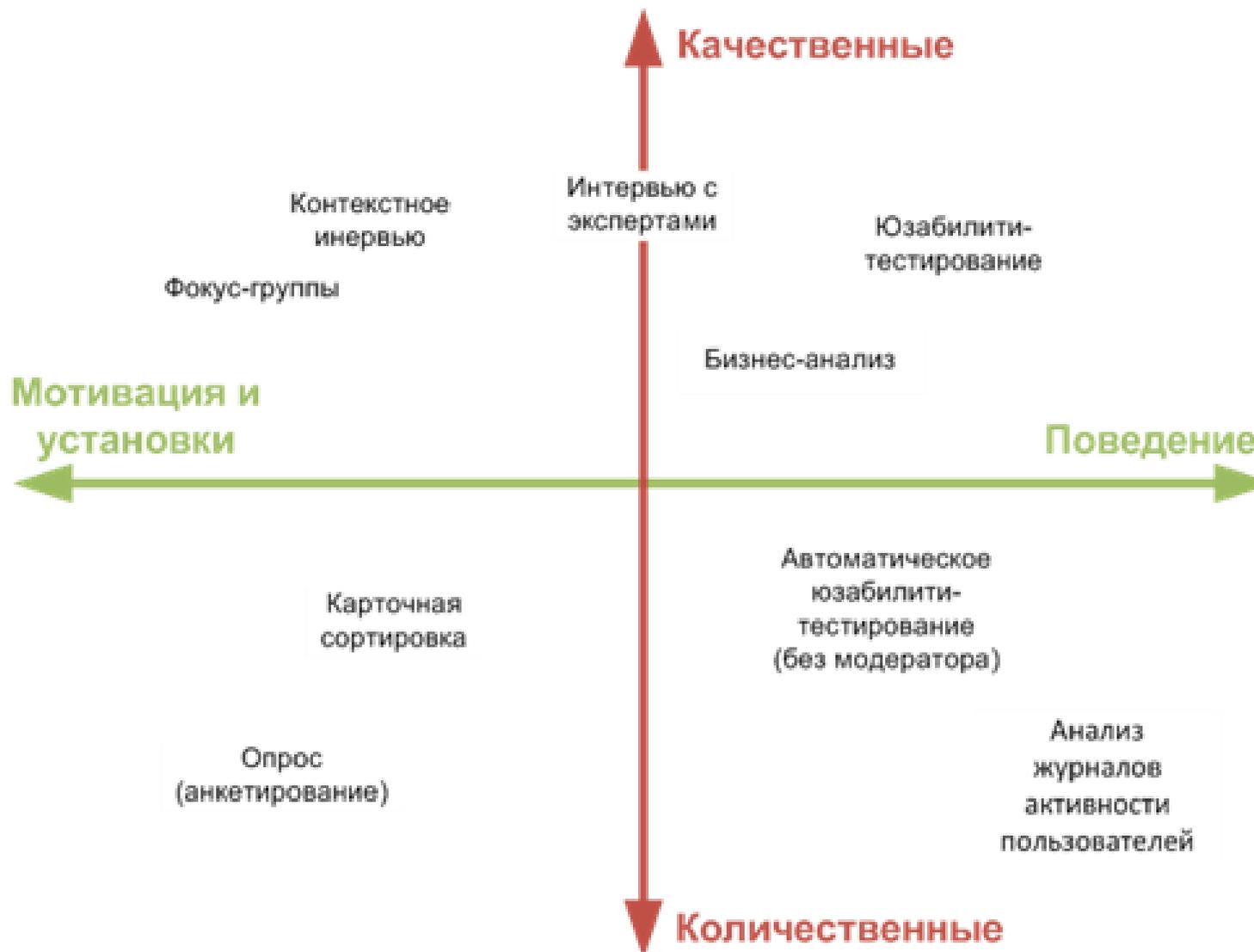
Проектируют взаимодействие!
Дарят эмоции!

Процесс проектирования

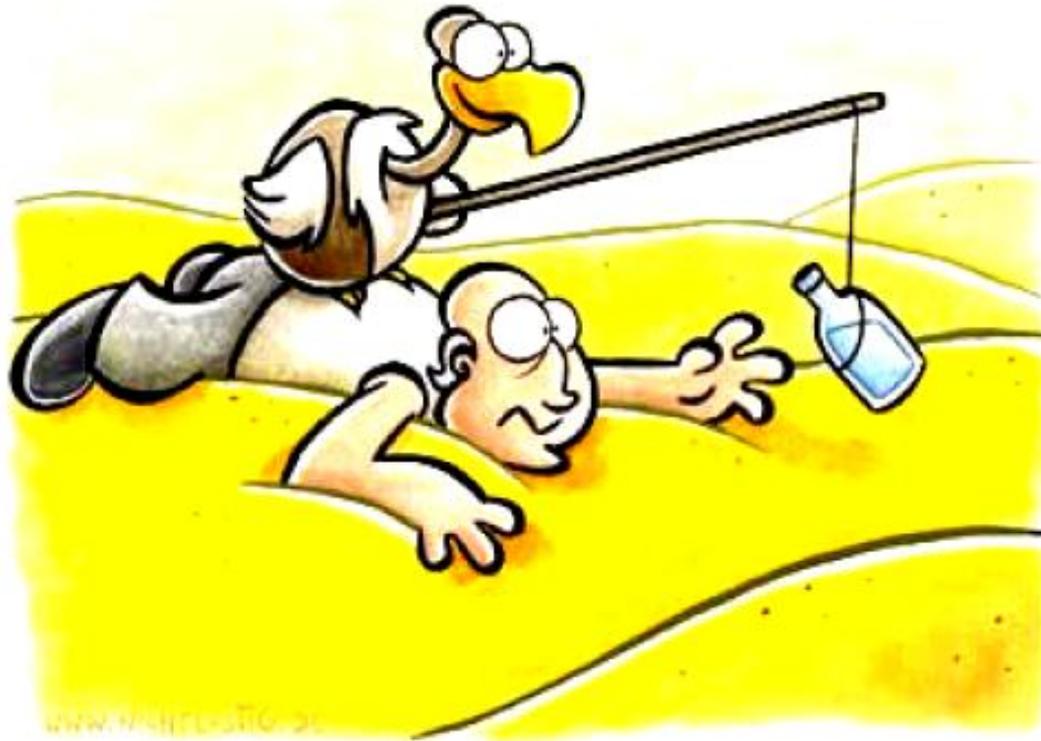
Вектор действий

1. Исследовать ситуацию
2. Определение/адаптация цели
3. Фиксация/оптимизация/разработка сценария
4. Информационная архитектура
5. Создание структур взаимодействия (экраны)
6. Эстетическая адаптация (визуал)
7. Сопровождение (надзор)
8. Актуальность (обновление)

Исследовать ситуацию



Адаптация цели



Придать личностный смысл

Разработка и оптимизация сценариев



Учесть потребности

Структурирование навигации



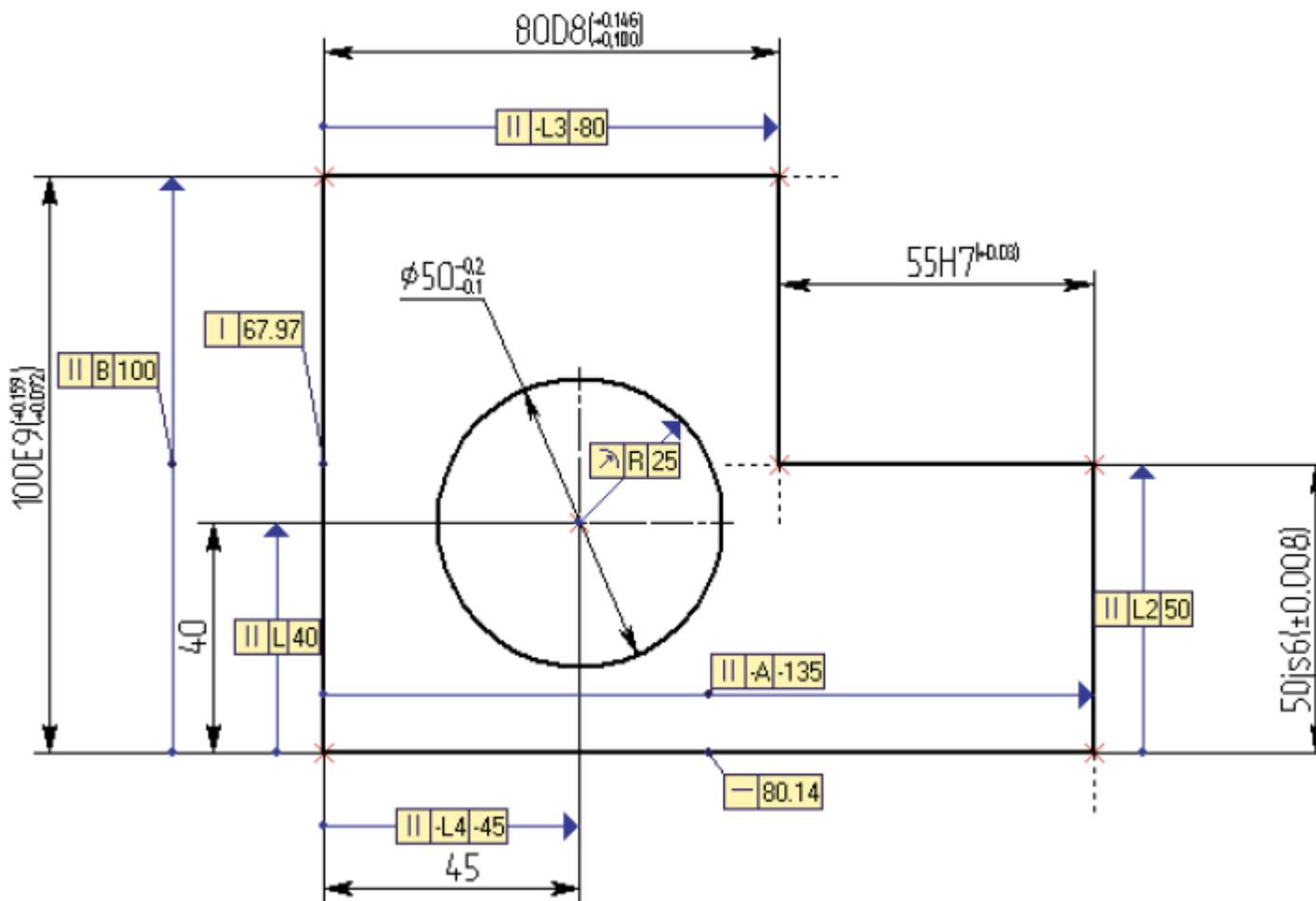
Соответствовать ожиданиям

Структурирование навигации



Соответствовать ожиданиям

Структурирование экранов и страниц



Оптимизировать локальное взаимодействие

Визуальное оформление



Эффективность, комфорт и эмоции

Постулируемые выгоды

Качественные интерфейсы

- Приводят к успеху продукта
- Снижают затраты на разработку
- Удешевляют поддержку
- Повышают конкурентоспособность
- Увеличивают лояльность клиентов
- Повышают эффект автоматизации
- Избавляют от критических ситуаций

Успех продукта



Удешевление поддержки



количество обращений уменьшилось на **90%**

ЛОЯЛЬНОСТЬ



Эффективность



скорость работы увеличилась в **2,8** раза
количество ошибок снизилось **на порядок**

Вкусные цифры • 1

В общем, по отраслям

- Затраты на производство - 33-50%
- Затраты на обслуживание - 60-90%
- Увеличение продаж 40-80% (до 225%)
- Рост аудитории 40-80%
- Повышение эффективности 25-65%
- Повышение доверия?

(Aaron Marcus and Associates, Inc.)

Вкусные цифры • 2

По веб-проектам

- Продажи/конверсия 100%
- Траффик 150%
- Продуктивность действий 161%
- Использование ключевых возможностей 202%

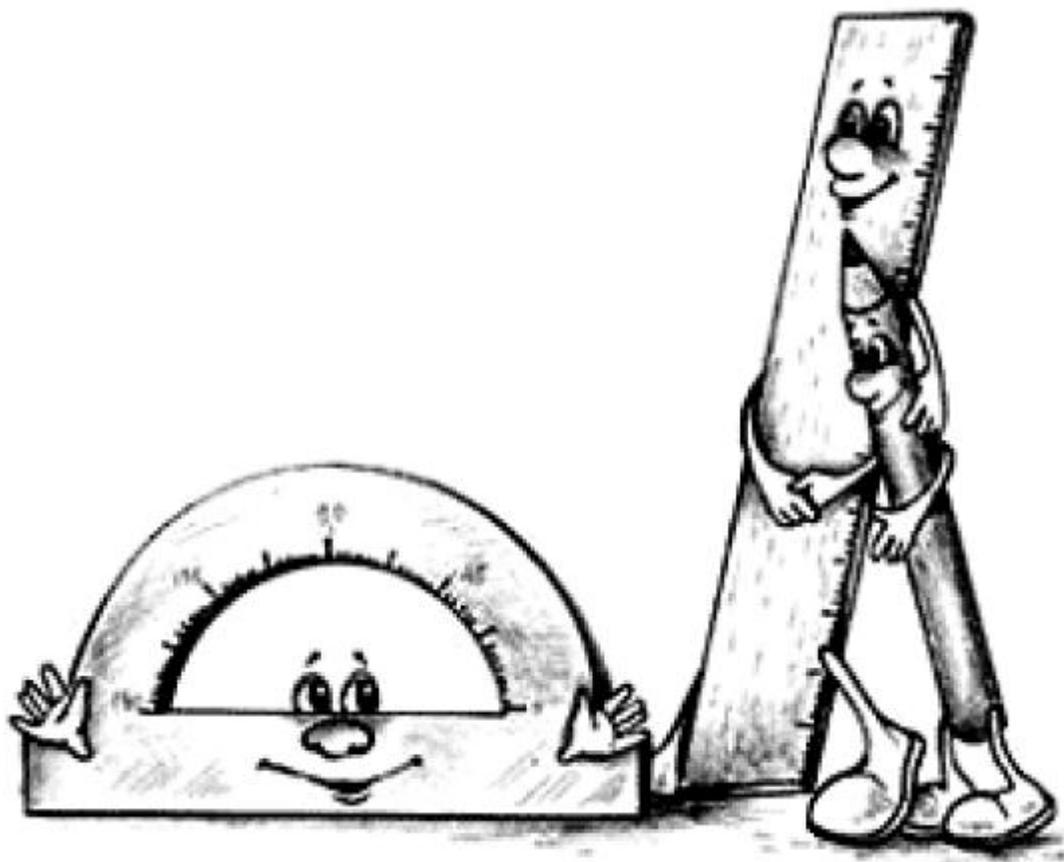
(NNGroup, 42 проекта)

Проблемы нашей области

Трудности оценки работы

- Возможность (стоимость) измерений
- Качество формулирования метрик
- Инертность проявления эффекта
- Огромное количество влияющих факторов
- Трудно применимо для инновационных проектов

Что мерять и сколько потратить на это?



СКОЛЬКО ЖДАТЬ?



Как учесть посторонние факторы

На метрики влияет

- Изменение бизнес-процесса
- Маркетинговые события (рынок)
- Глобальные тренды (моды, фобии, технологии, политика)

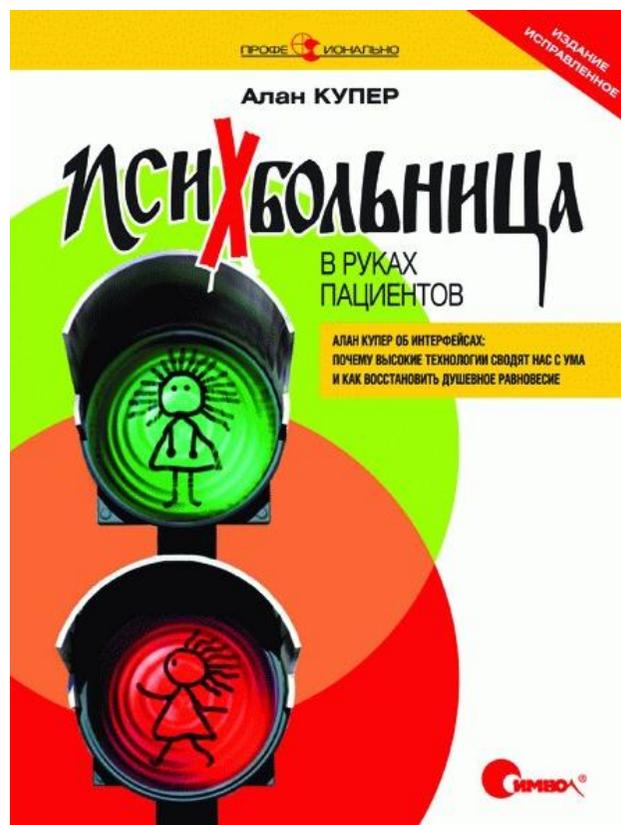
ИННОВАЦИИ



Тенденции в развитии проектирования интерфейсов

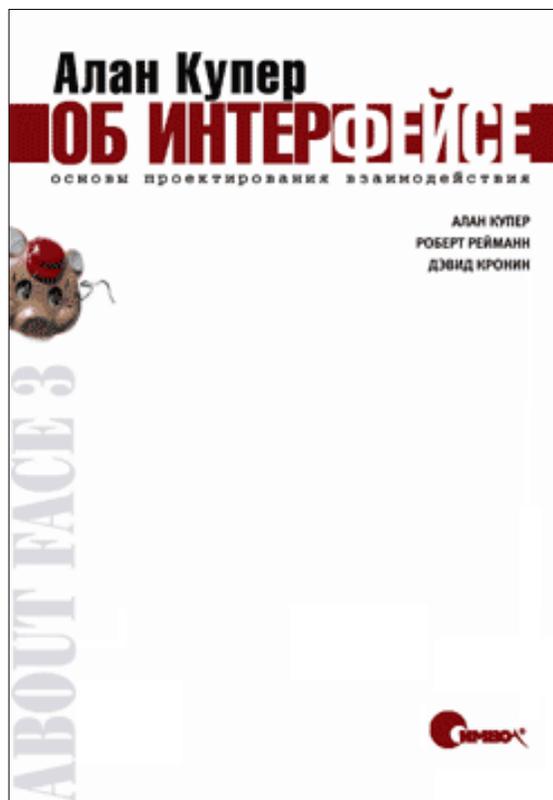
- Проектирование услуг (Service Design)
- Проектирование среды

КНИГИ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ • 1



«Психбольница в руках пациентов»

КНИГИ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ • 1



«Алан Купер об интерфейсе»

aboutface.gui.ru

Книги для ознакомления • 2



«Веб-дизайн: книга Джесса Гарретта. Элементы опыта взаимодействия»

КНИГИ ДЛ Я ОЗНАКОМЛЕНИЯ • 3

Остальные книги:

http://www.ergopro.org/wiki/список_литературы

Ресурсы для ознакомления

- gui.ru
- fresh.gui.ru
- community.livejournal.com/ru_ucdesign
- usability.ru
- usability.by
- habrahabr.ru/blogs/ui_design_and_usability
- wikipedia.org
- knol.google.com

Спасибо за внимание

С удовольствием отвечу на Ваши вопросы