

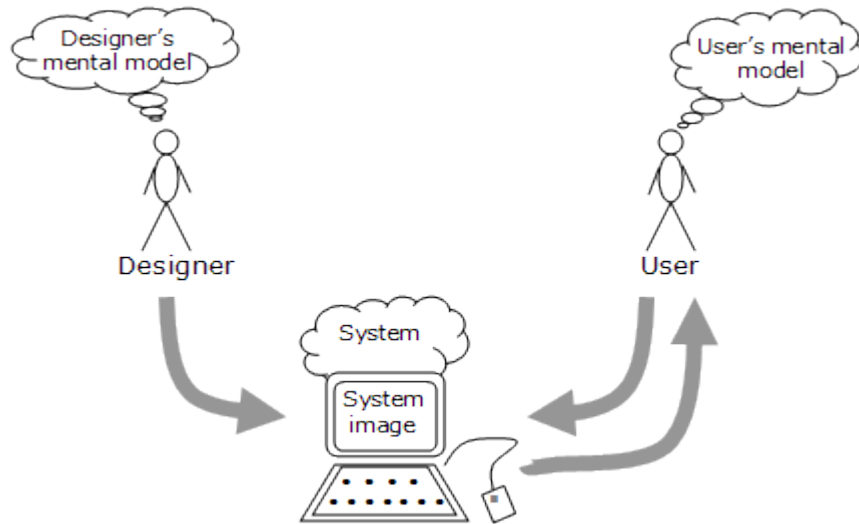
# Простой способ описать сложный мир: моделирование предметной области в UX

Павел Манахов,  
Вячеслав Иванов

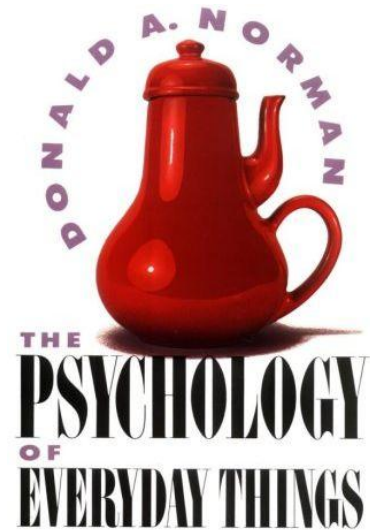
**UsabilityLab**



# 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.

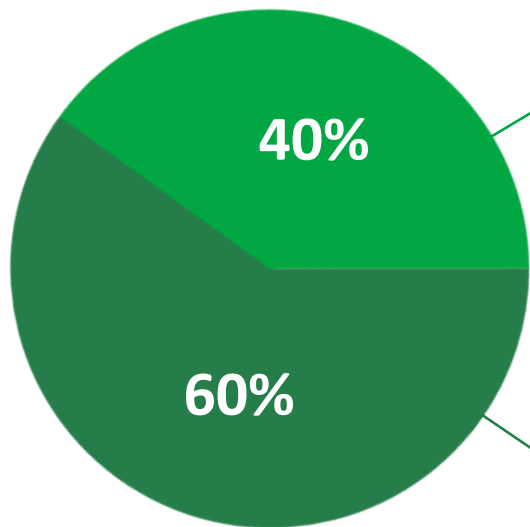


## Goal-directed design

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 Подмоскowie».



## 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

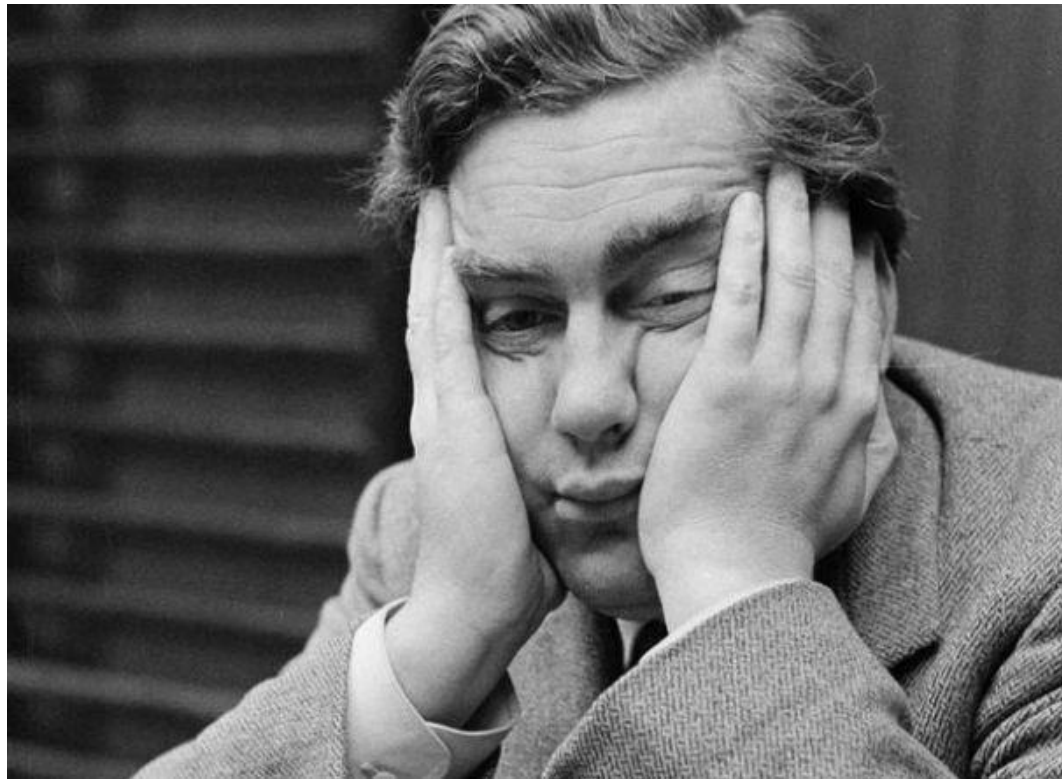
*...Заказ включает в себя информацию о контактных данных покупателя, выбранном товаре, доставке и способе оплаты. Заказ не может состоять менее чем из одного товара.*

*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

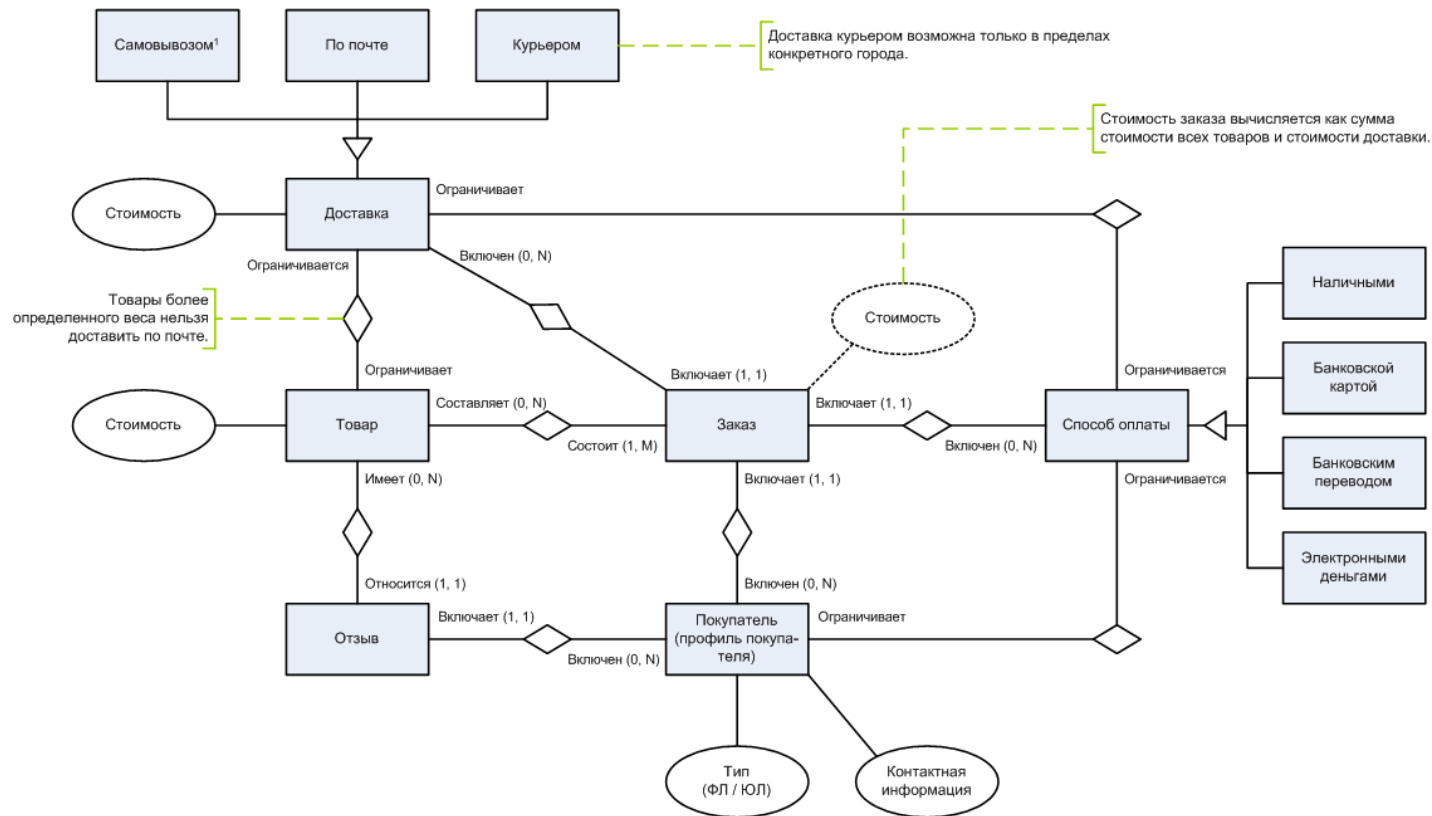


Взято [отсюда](#).





# Диаграмма «сущность-связь»





## Сущности

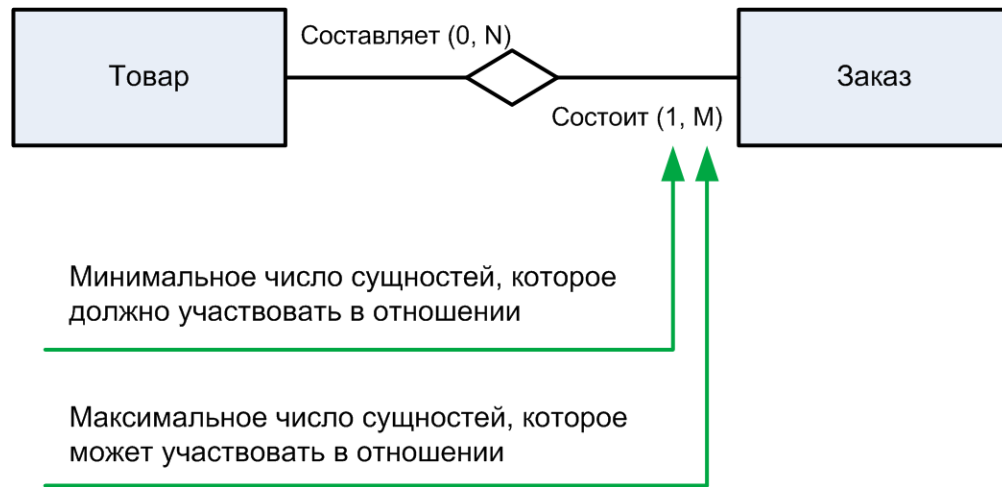


### Примеры:

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



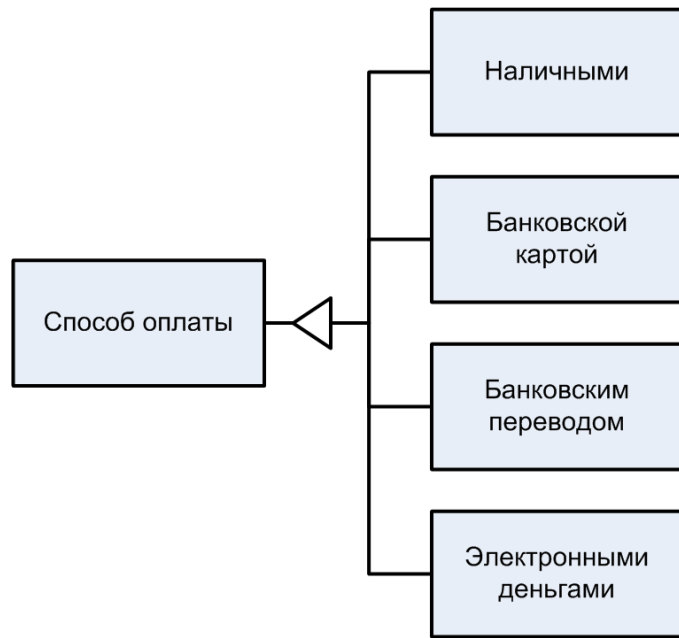
# Отношение



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

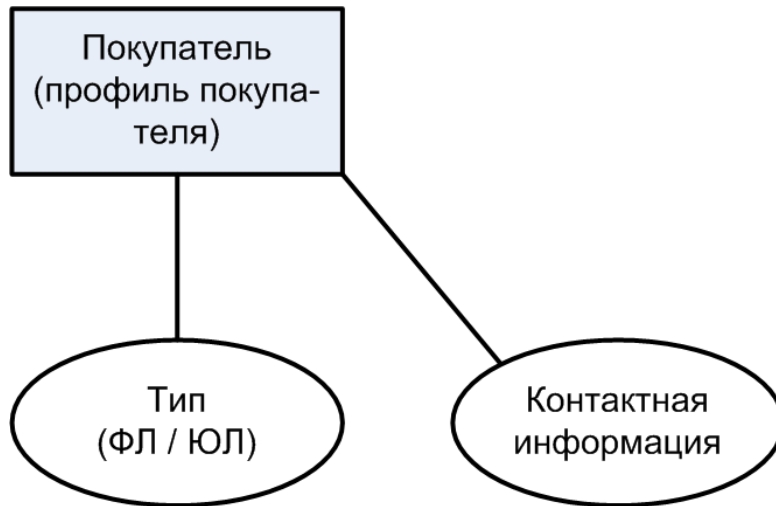


В данном Интернет-магазине присутствует всего четыре способа оплаты: наличными, банковской картой, банковским переводом, электронными деньгами.



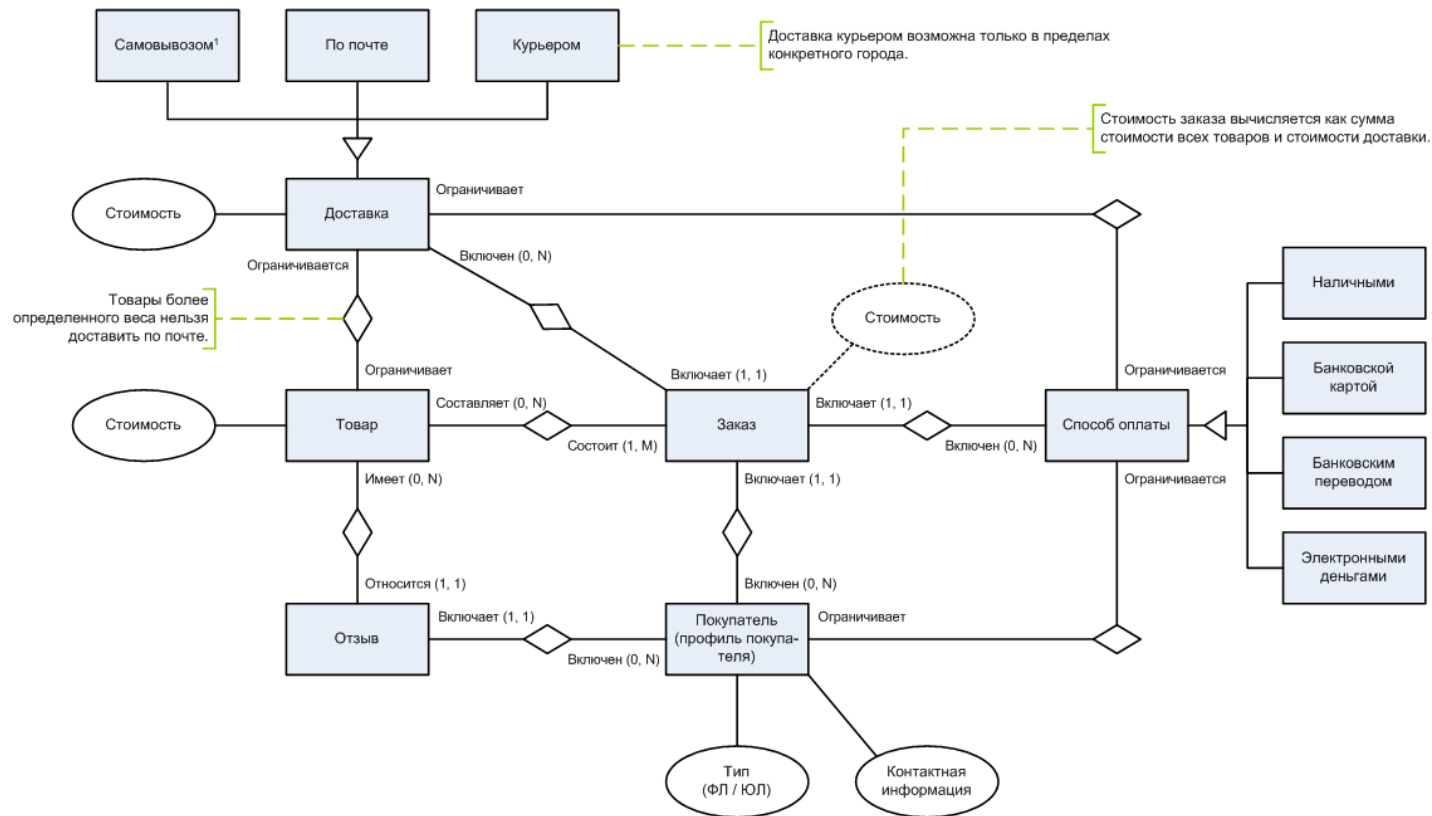
# Атрибуты

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



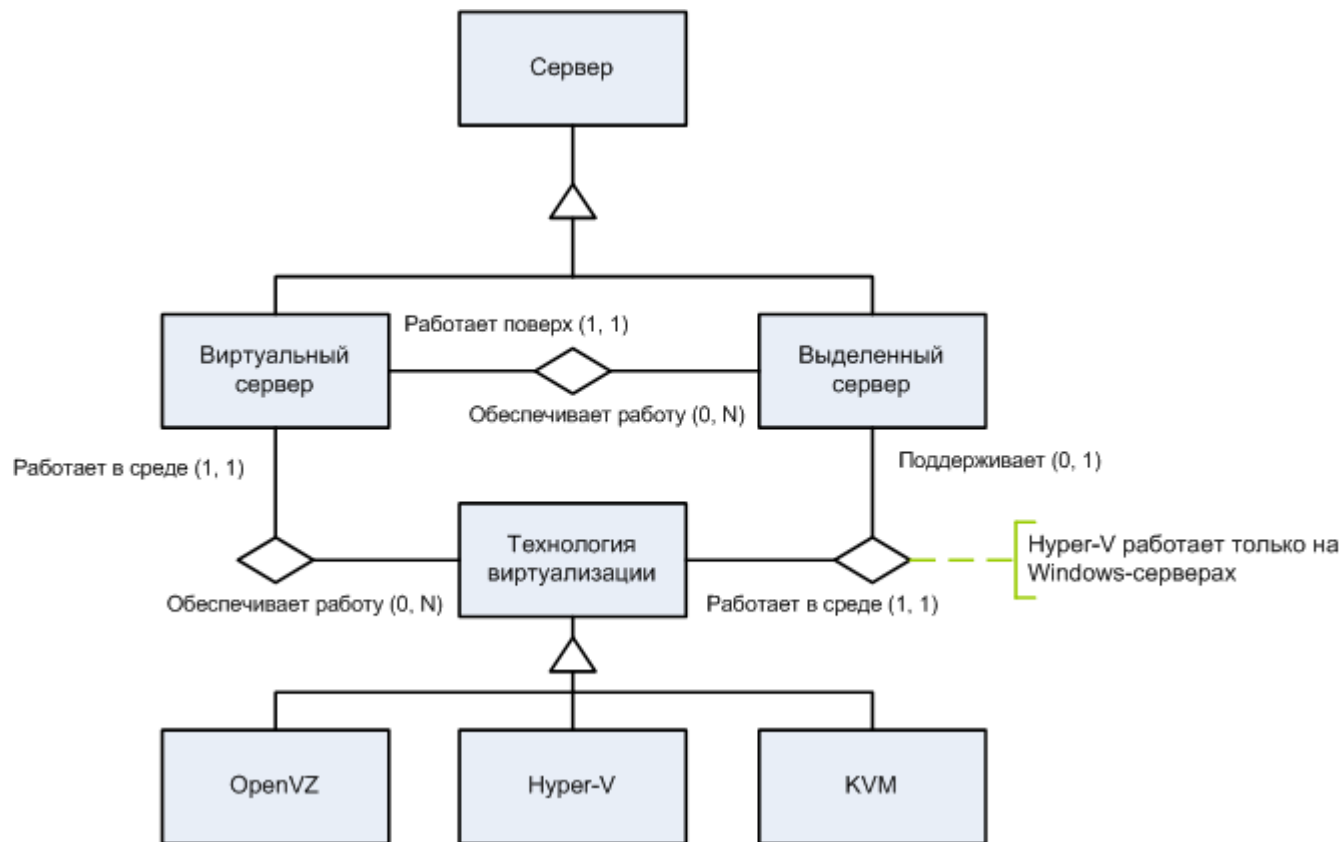
## Список сущностей

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

Дискковое  
пространство

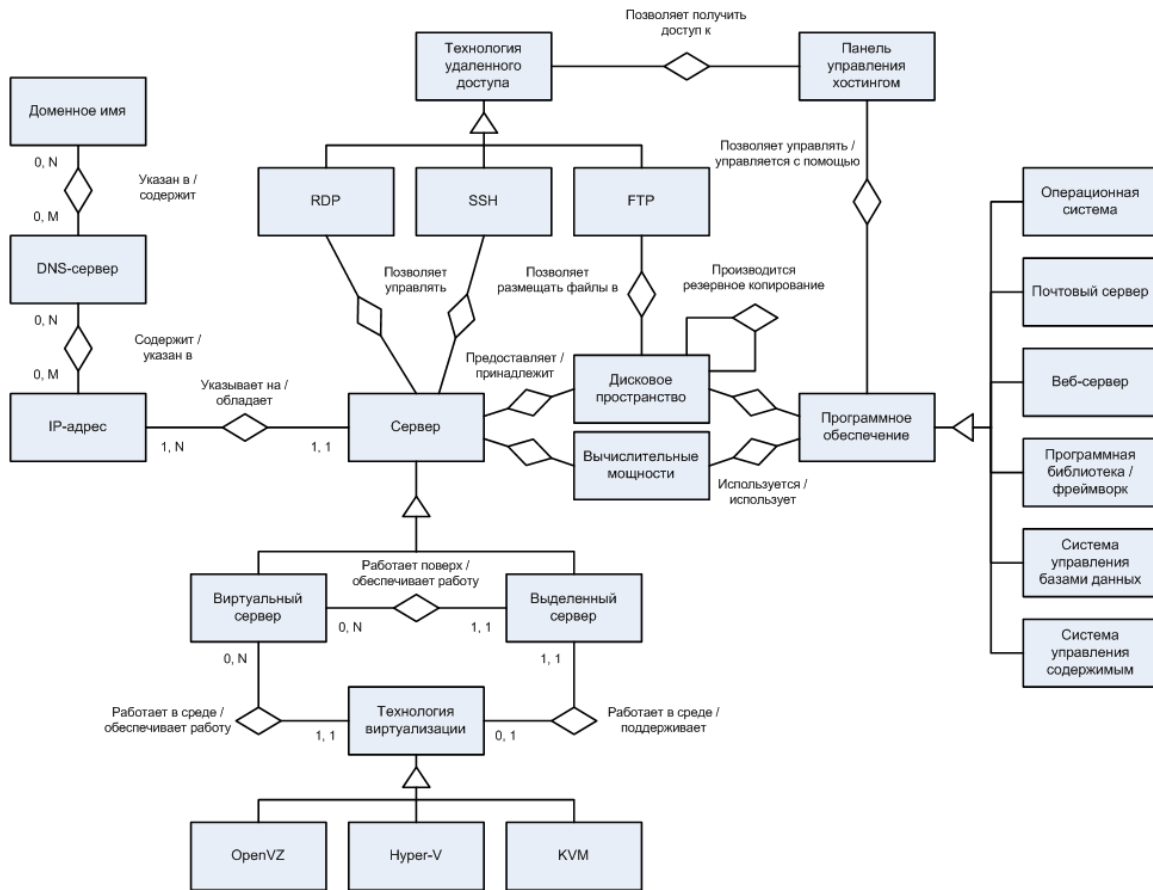


# Построение схемы





# Согласование модели





## Шаг 2. Инвентаризация и анализ контента

Проверка полноты  
концептуальной модели.



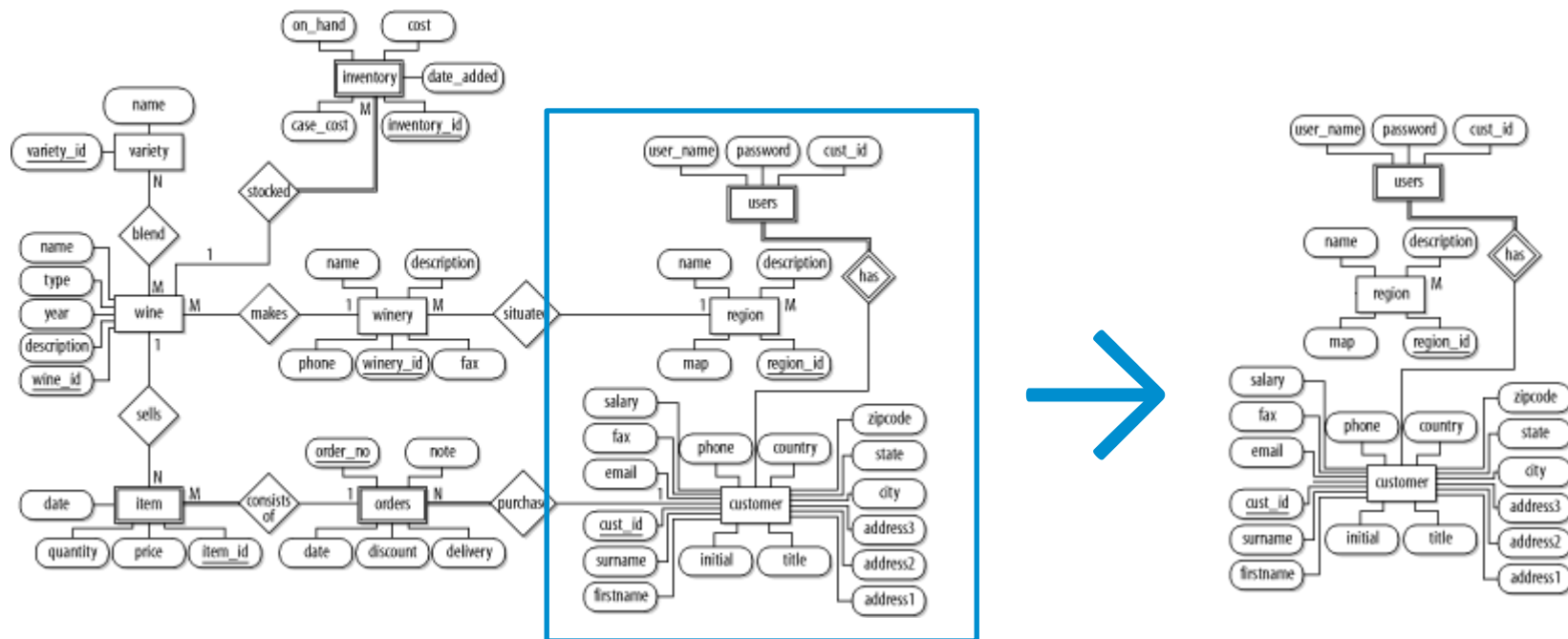
## Шаг 3. Исследование пользователей

### Концептуальная модель

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



# Отличия моделей эксперта и пользователя





# Составление модели позволяет

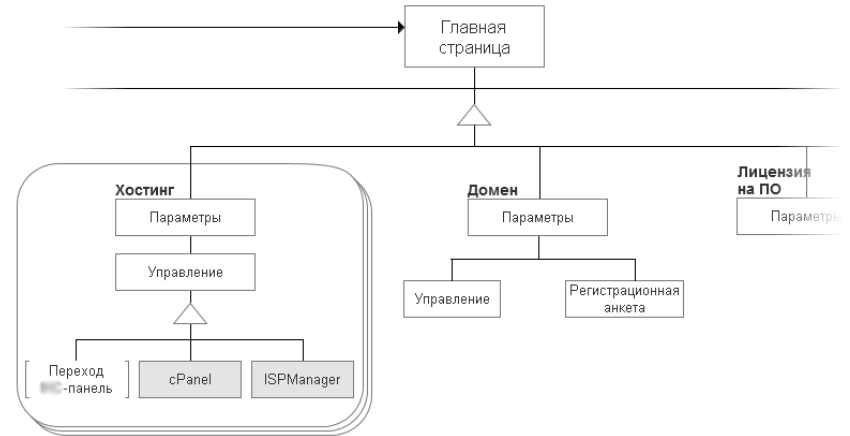
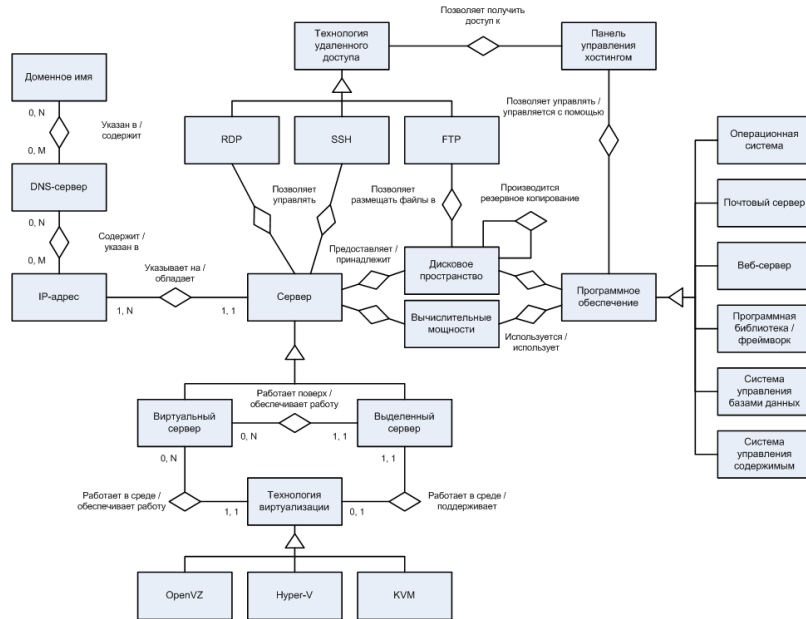


Показать, как пользователи  
видят систему (информацию с  
которой они работают).





# Шаг 4. Разработка ИА и системы навигации





## Шаг 5. Проектирование интерфейса

### Конфигурации

Hostname: p198050.vps

Заказать  
дополнительный IP

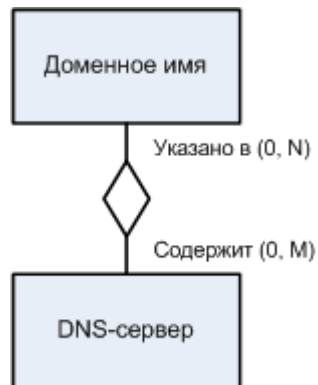
IP: 37.143.13.131 [Создать PTR](#)

IP: 91.218.231.15 [Создать PTR](#) [Удалить](#)

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



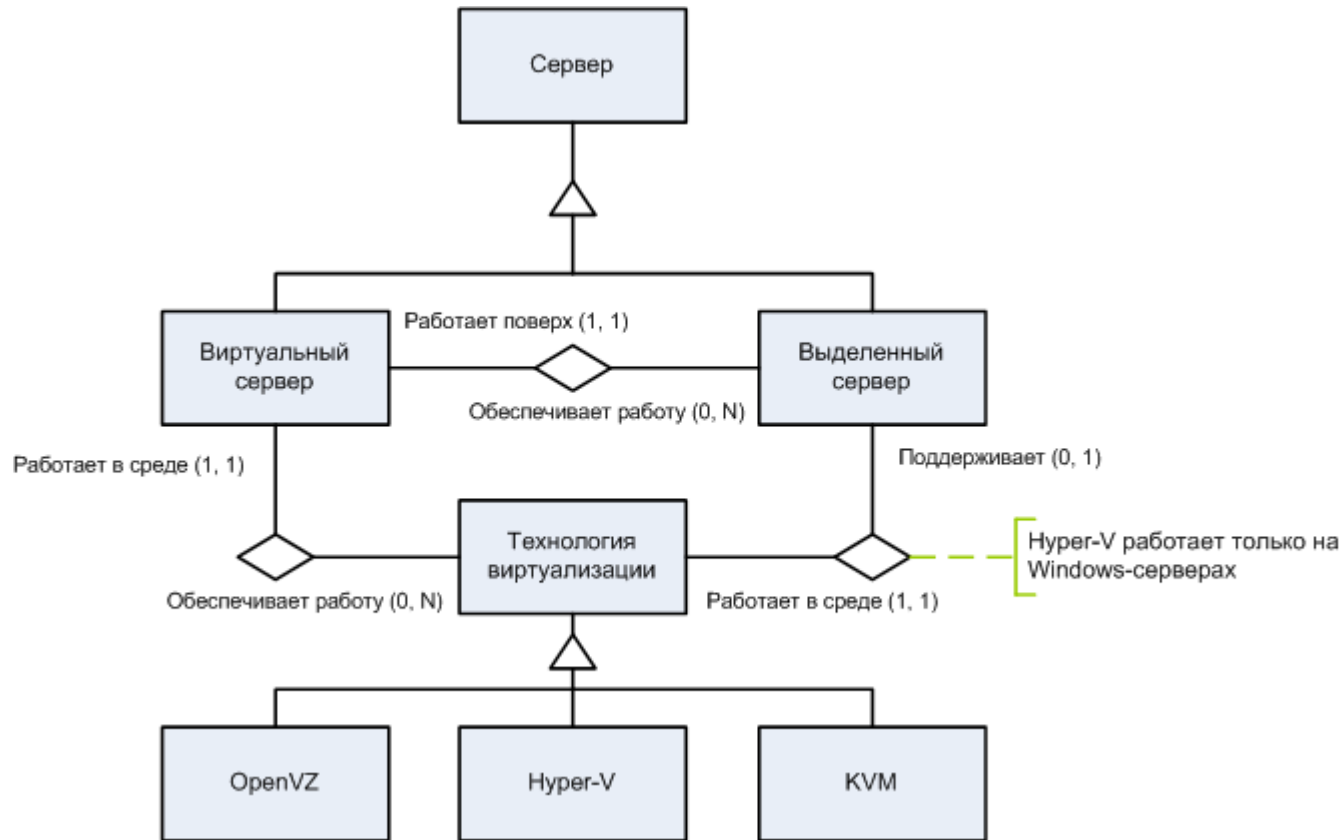
# Недостаточность наименований сущностей



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



# Недостаточность наименований отношений





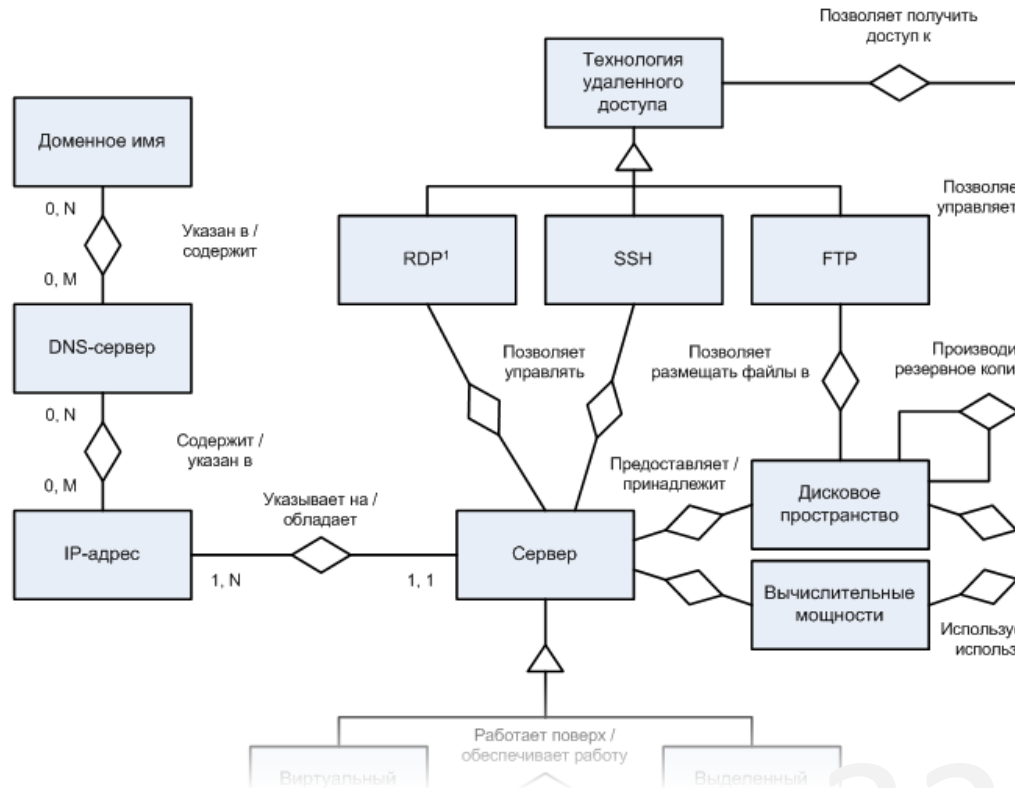
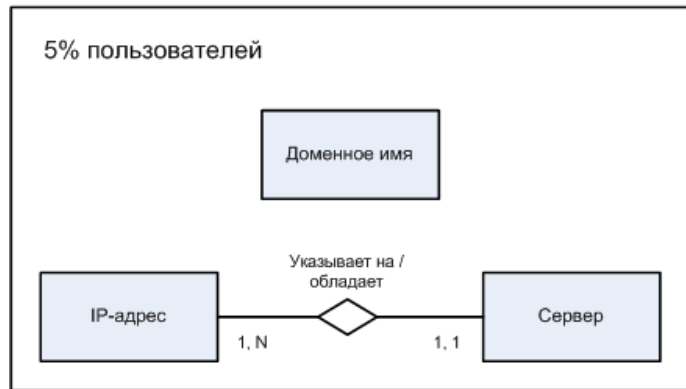
# Внутригрупповая вариативность



Маргинальные различия можно указывать в комментариях.



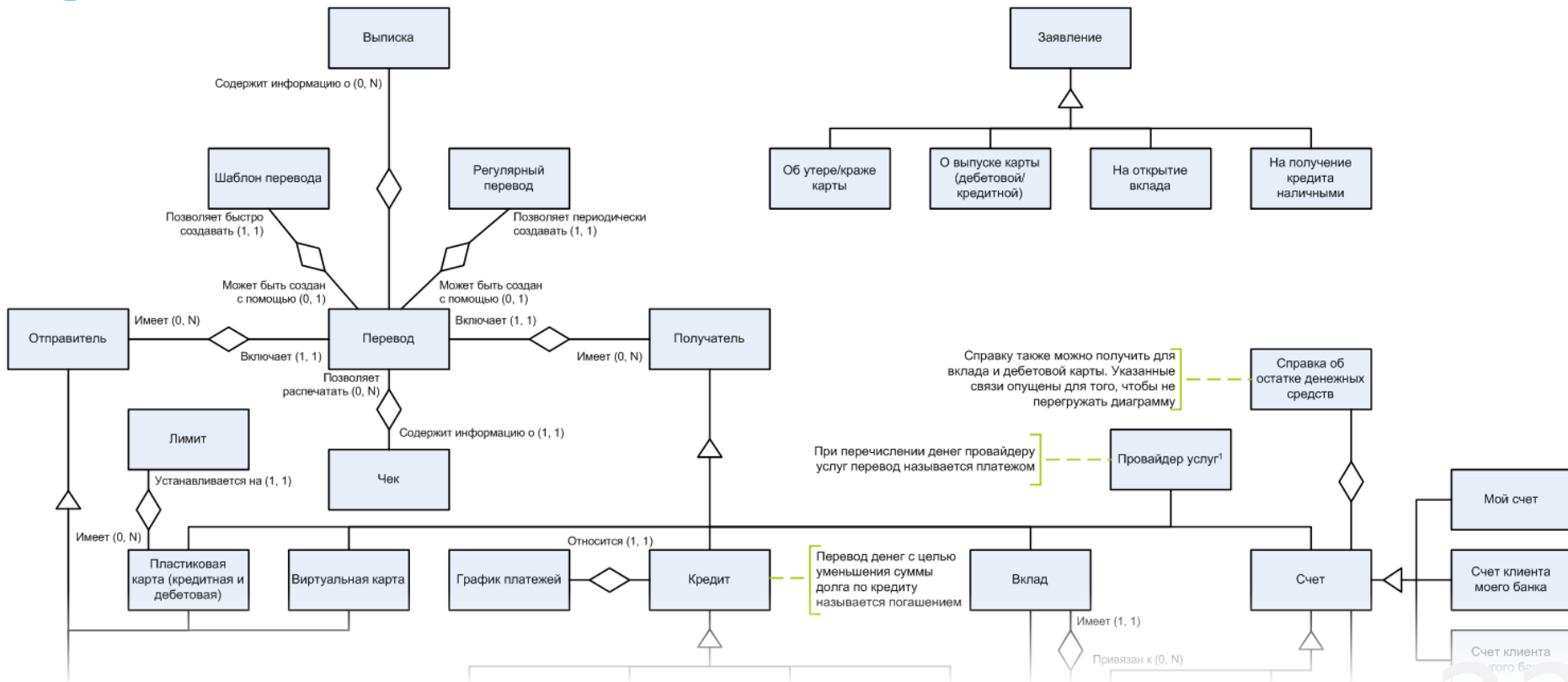
# Внутригрупповая вариативность





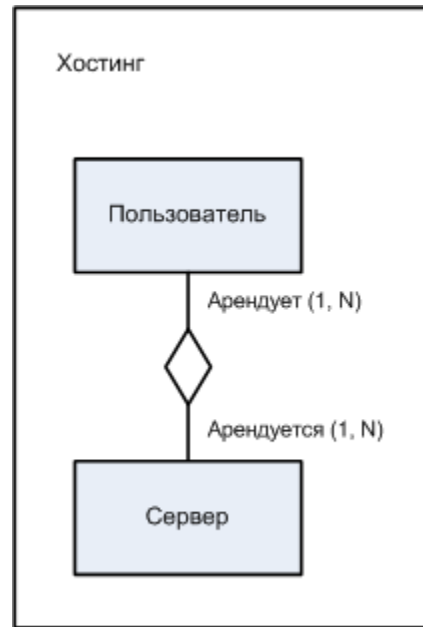
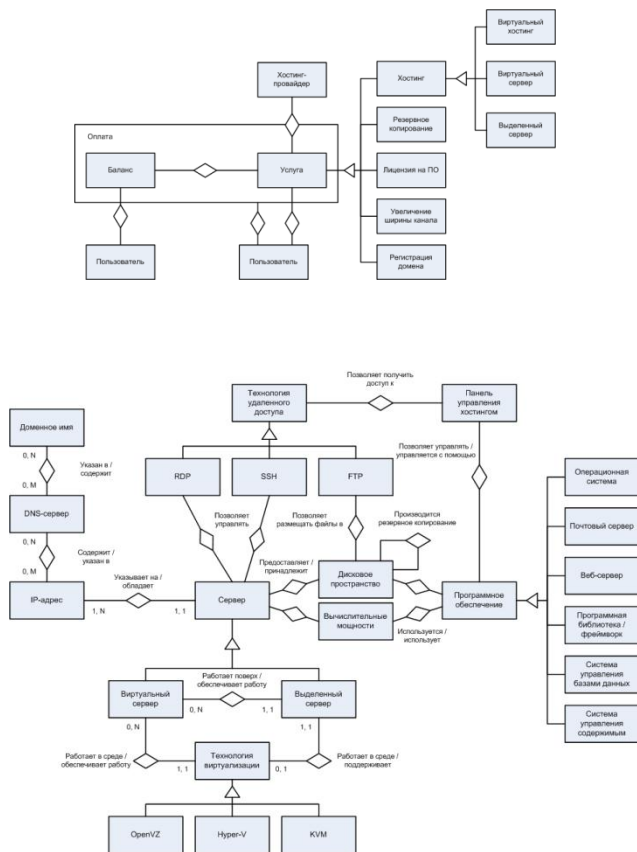


# Визуальная комплексность





# 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](mailto:p.manakhov@usabilitylab.net), +7 (916) 235-5615

[facebook.com/manakhovpavel](https://facebook.com/manakhovpavel)

Вячеслав Иванов,

юзабилити-специалист

[v.ivanov@usabilitylab.net](mailto:v.ivanov@usabilitylab.net), +7 (917) 546-1531