



Привет, я — Саша Куценко

из компании *Aidem*

26 апреля 2014

« Зачем и когда писать
спецификацию »

формы и поведения

Персонажи

Исследования

Введение

Требования

Тексты

Цели

Экраны

Варианты использования

Инф.архитектура

Метрики

Выводы

Сценарии

Поведение

Глоссарий

Логика

Концепция

Стандартные элементы

Взаимодействие

Аудитория

Потребности

Бизнес-модель



1.



User Requirements Document

Об аудитории продукта и потребностях пользователей

2.



Product Requirements Document

О том, как продукт решает потребности пользователей

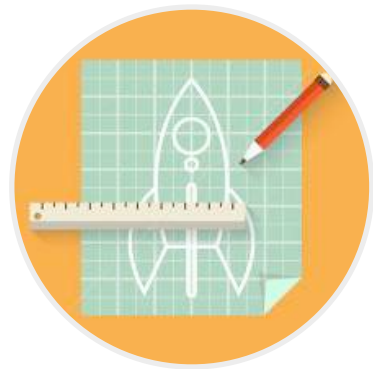
3.



Form & Behavior Specification

О том, как продукт выглядит и как себя ведет

4.



Technical Requirements Document

О том, как продукт будет разрабатываться и работать



Алан Купер

*«Спецификация формы и поведения — единственный способ **соединить** дизайн с разработкой продукта.»*

Зачем писать?

Или почему нельзя на словах

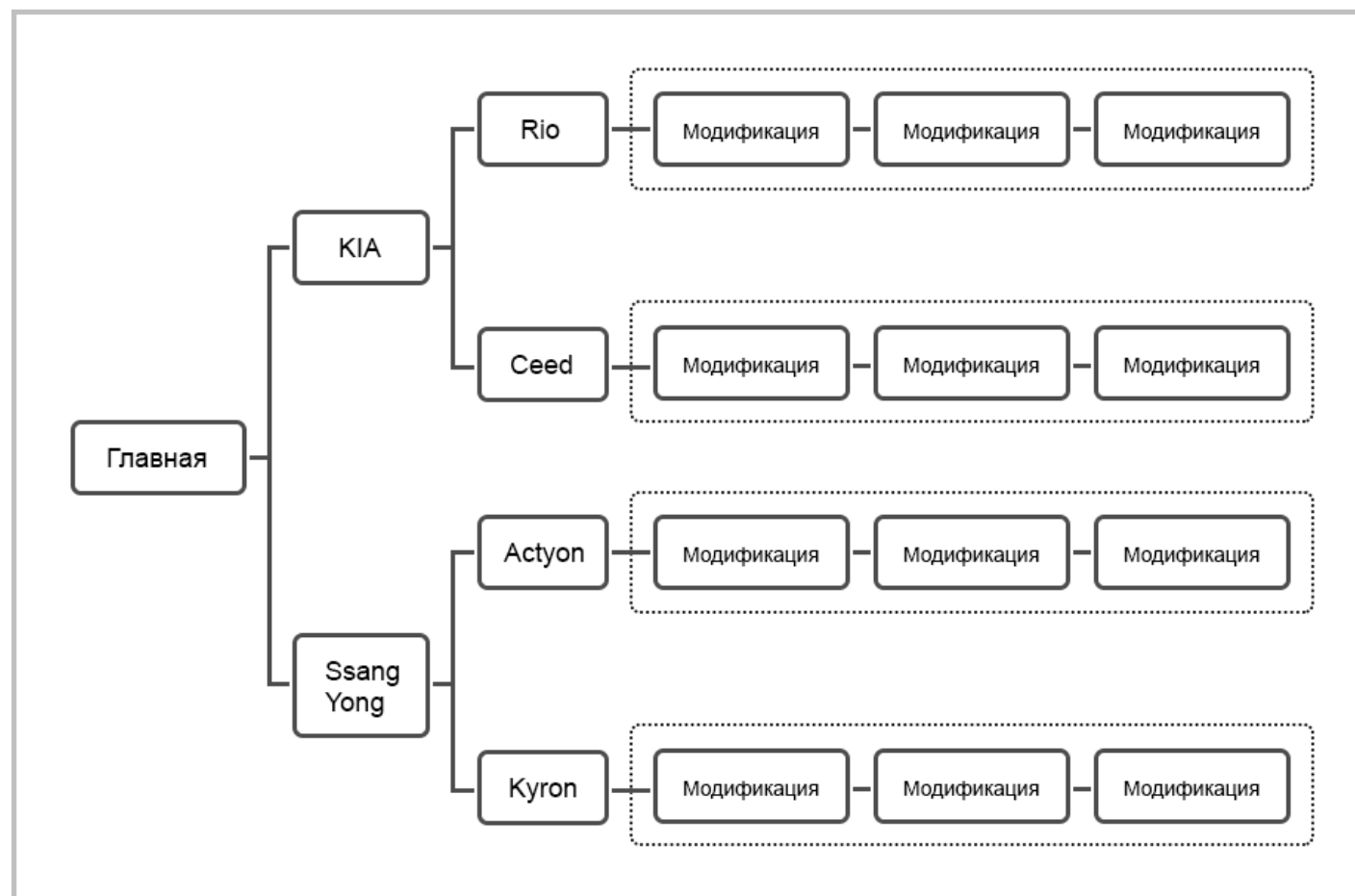
Чтобы...



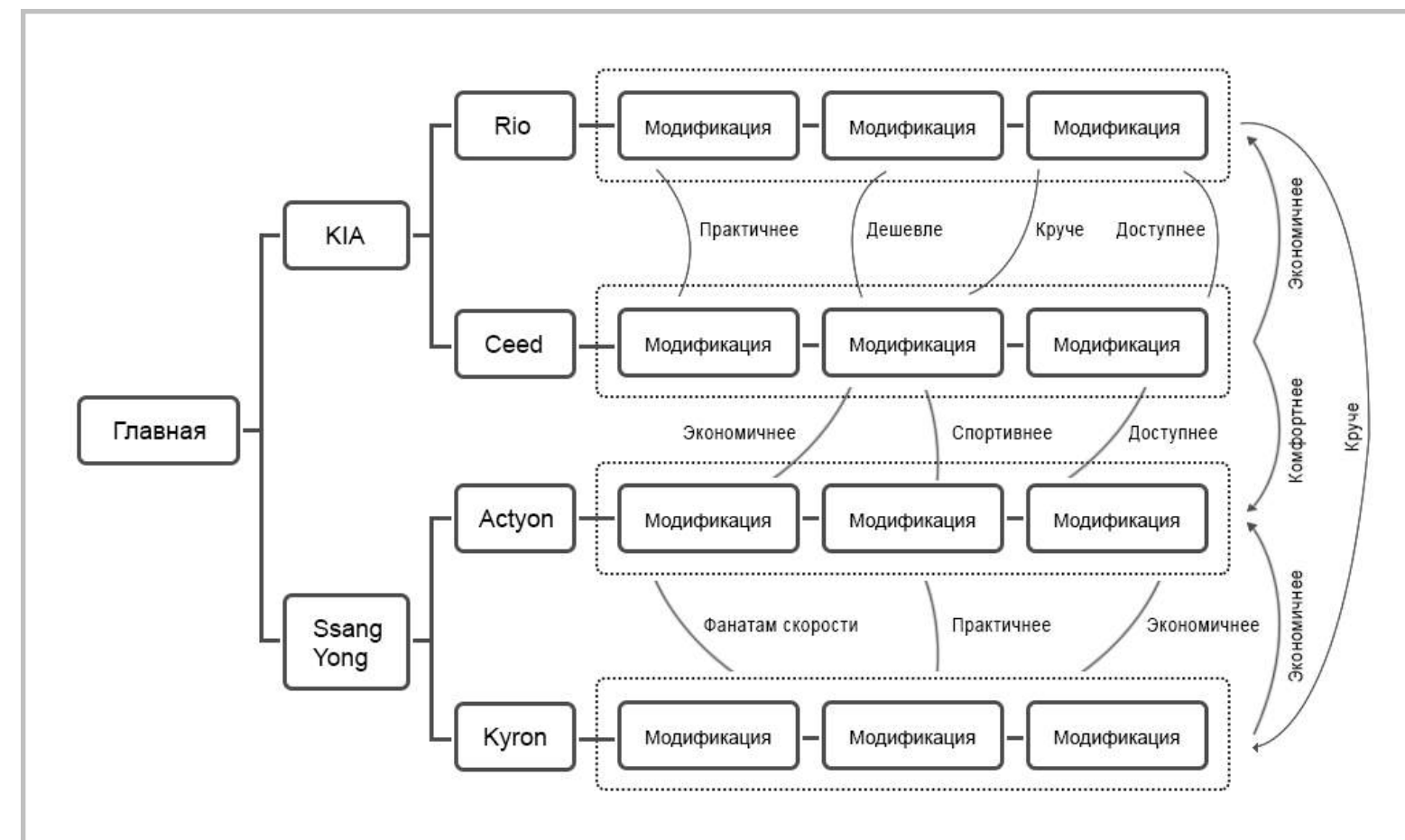
Понять продукт

прочувствовать, осознать,
представить

Разные модели каталогов



Иерархическая модель



Модель связей

Чтобы...



Оценить объем

дизайна, разработки,
тестирования

Внутренняя система по выпуску купонов



28

экранов

94

представлений

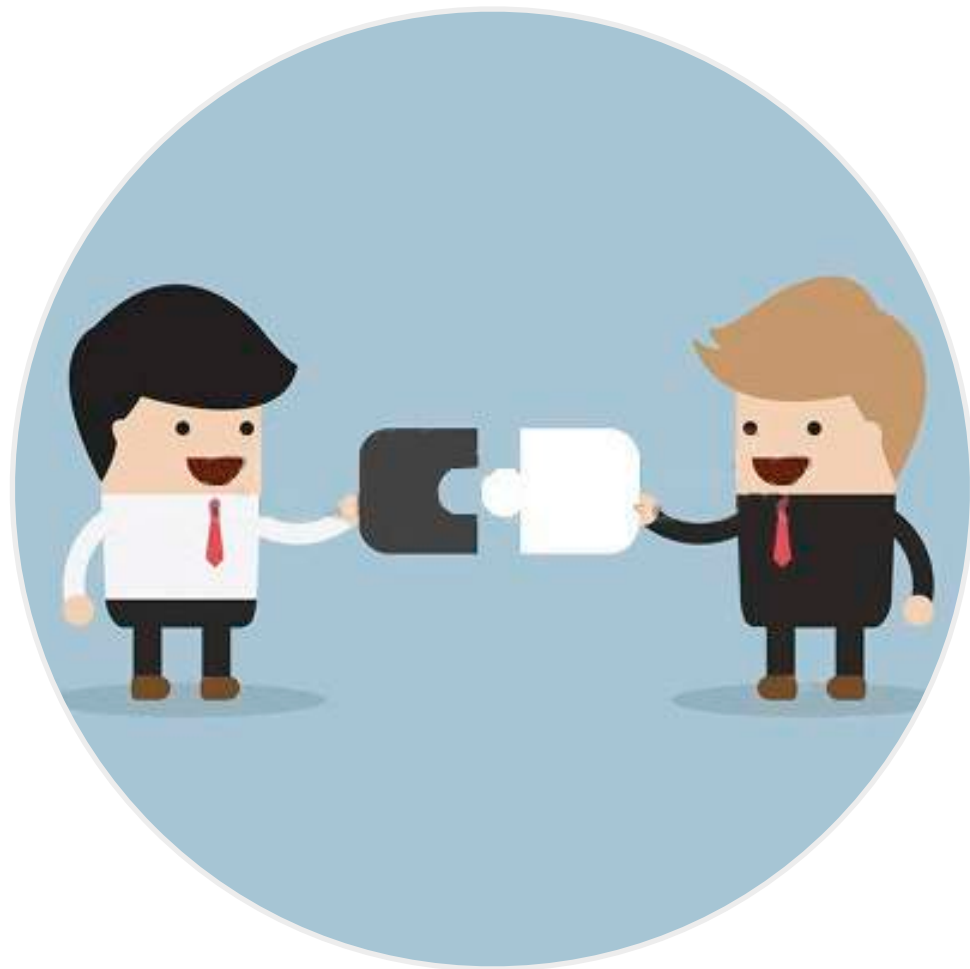
11

UML схем

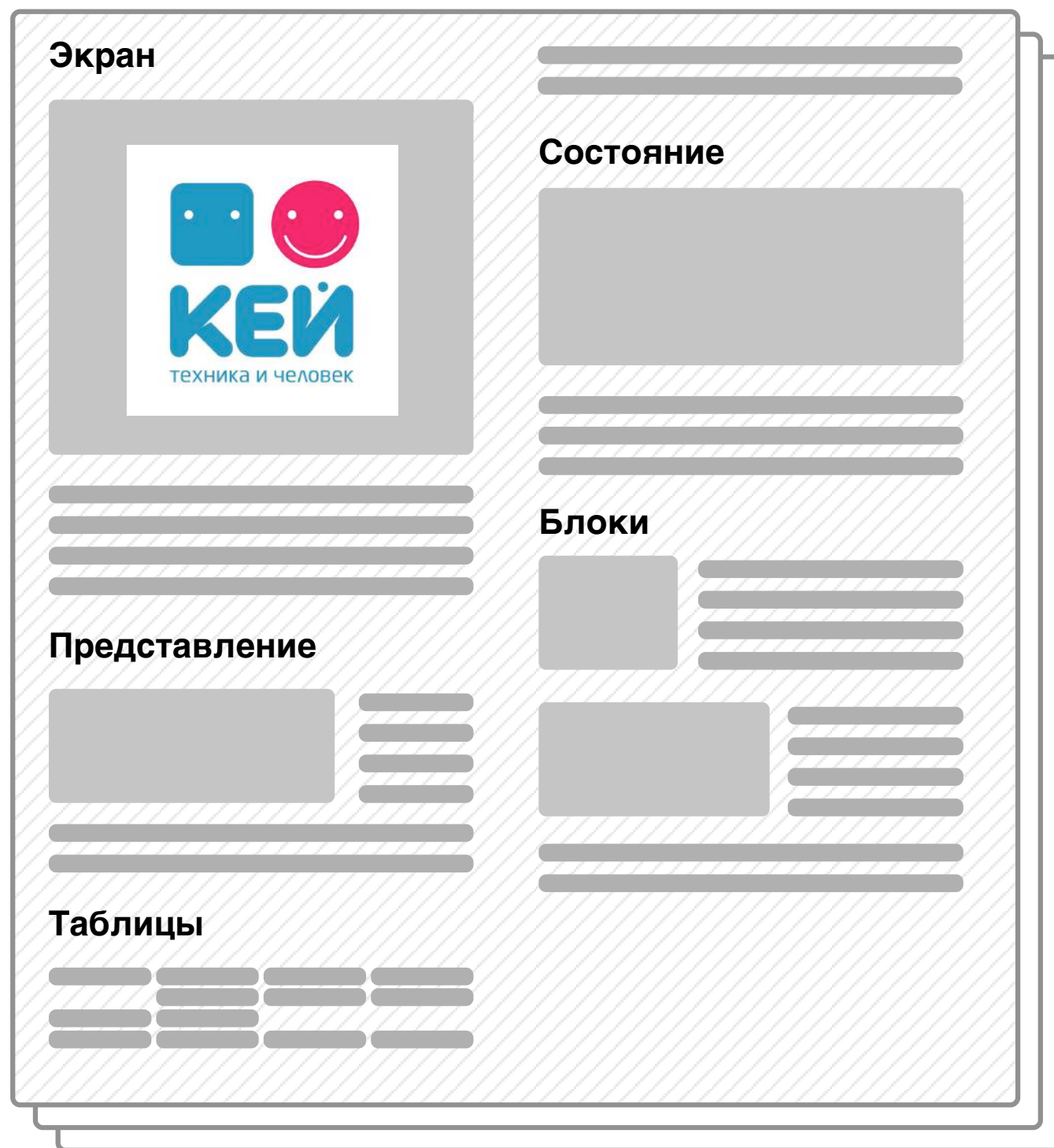
116

страниц

Чтобы...



Минимизировать
вопросы
разработчиков и других участников



При прокрутке страницы вниз в момент исчезновения блока поиска из видимой области окна браузера слева от закладки «Спросить сейчас» сверху опускается (длительность анимации 0,5 секунды) вторая закладка «Умный поиск», при этом обе закладки прикрепляются и прокручиваются вместе со страницей, оставаясь доступными для...

Переключение города означает смену телефона в блоке «Контакты», скидок, акций и новинок для выбранного региона (товары, количественные показатели).

Для каждого подготавливаемого изображения мудборда рекомендуется использовать свой текст сообщения (не более 60 символов).

Чтобы...




Стандартизировать

приемы, поведение, элементы
интерфейса, язык интерфейса

Bar Button Icons

To create a coherent family of icons, consistency is key: As much as possible, each icon should be drawn from the same perspective and the same stroke weight. To ensure that all icons have a consistent perceived size, you may have to create some icons at different actual sizes. For example, the set of system program icons all have the same perceived size, even though the Favorites and Voicemail icons are actually larger than the other three icons.



If you're designing a custom tab bar icon, you should provide two versions—one for the unselected appearance and one for the selected appearance. The selected appearance is often a filled-in version of the unselected appearance, but some designs call for variations on this approach.

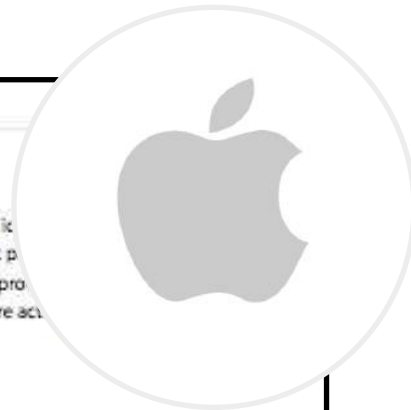
To create a filled-in version of an icon that has interior details (such as the Radio icon) invert the details so they retain their prominence in the selected version. The Keypad icon also has interior details, but the selected version would be confusing and hard to recognize if its background was filled in and the circles became white outlines.

Sometimes, a design needs a slight alteration to look good when it's selected. For example, because the Timer and Podcasts icons include open areas, the selected versions condense the strokes a bit to fit into a circular enclosure.

If an icon becomes less recognizable when it's filled in, a good alternative is to use a heavier stroke to draw the selected version. For example, the selected versions of the Voicemail and Reading List icons are drawn with a 4-pixel stroke, instead of the 2-pixel stroke that was used to draw the unselected versions.

Sometimes, an icon's shape has details that don't look good in a stroked outline. When this is the case—as it is for the Music and Artists icons—you can use the filled-in appearance for both versions of the icon. It's easy for users to distinguish the selected and unselected appearances of such icons because the selected appearance is darker and gets the tint.

2013-10-22 | Copyright © 2013 Apple Inc. All Rights Reserved.
213



HIG iOS7

NAVIGATION, LAYOUTS, AND VIEWS


View state design

View state design

In Windows 8, a view is the way in which the content of your Metro style UI adapts to the size of the device. A Metro style app is designed to be used on multiple views will work well on devices of various sizes and orientations, and will let users manipulate the content to fit their needs and preferences.

View state

View state refers to the three ways a user can choose to display your Metro style apps: snap, fill, and full-screen as shown in the following images.



Full screen
App fills entire screen.

Snapped
App is snapped to a narrow region of the entire screen.

Fill
App fills remaining screen area not occupied by the app in the snapped state.

Because users can work with up to two apps at a time, you should provide layouts that are fluid and flexible enough to support all three states.

© 2012 Microsoft. All rights reserved. | August 14, 2012
34



UXG Win8

Чтобы...



Знать

чего ждать, что рисовать,
как делать



Business owner

Правильная конвертация
идеи продукта в форму



Product owner

Видение общей картины на
всех этапах



Designers

Понимание философии продукта,
и задач дизайна



Dev. Manager

Оценка и планирование
реализации



Developers

Четкие инструкции по
реализации



QA specialists

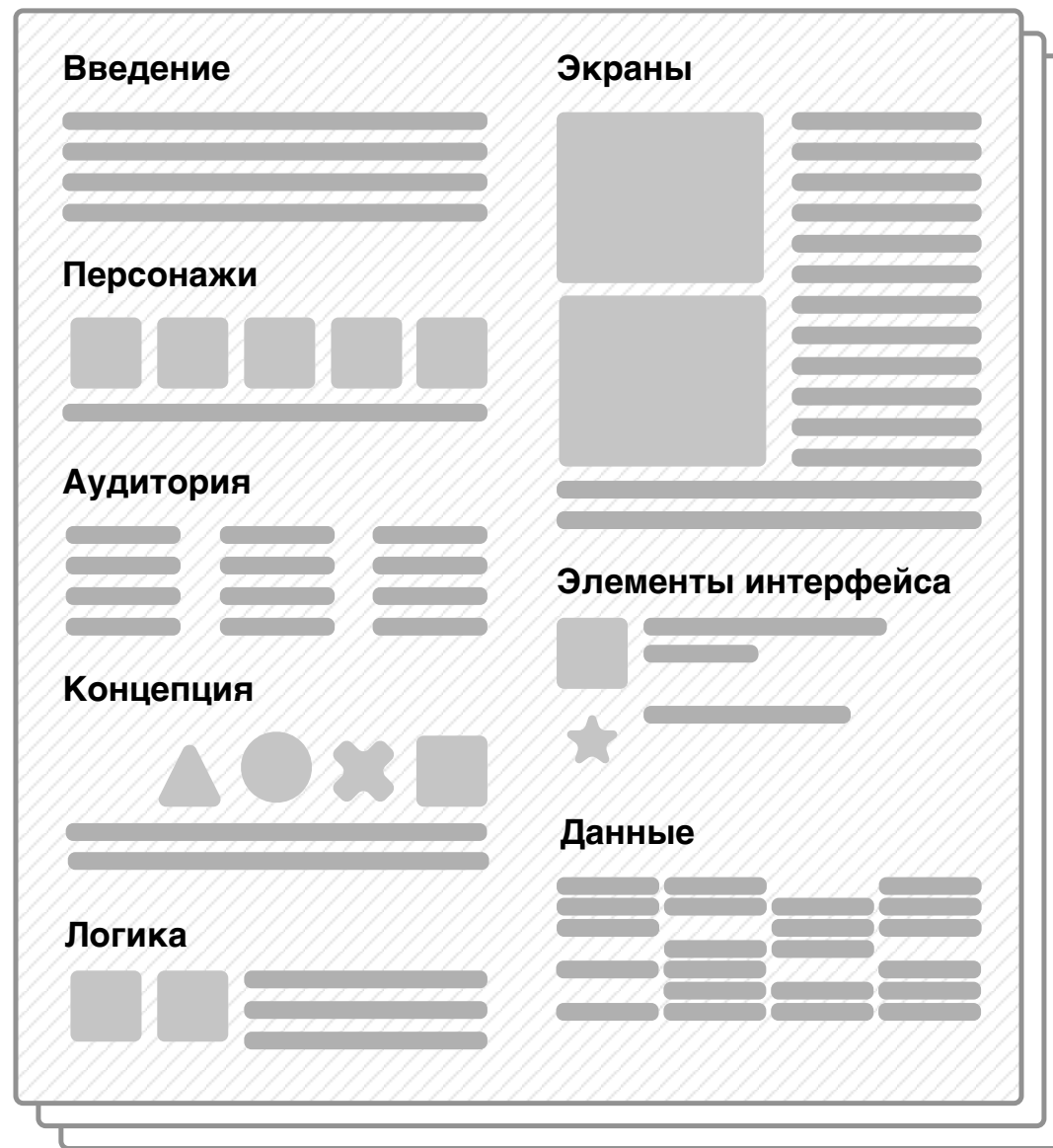
Понимание сценариев, поведения
интерфейса, написание test cases



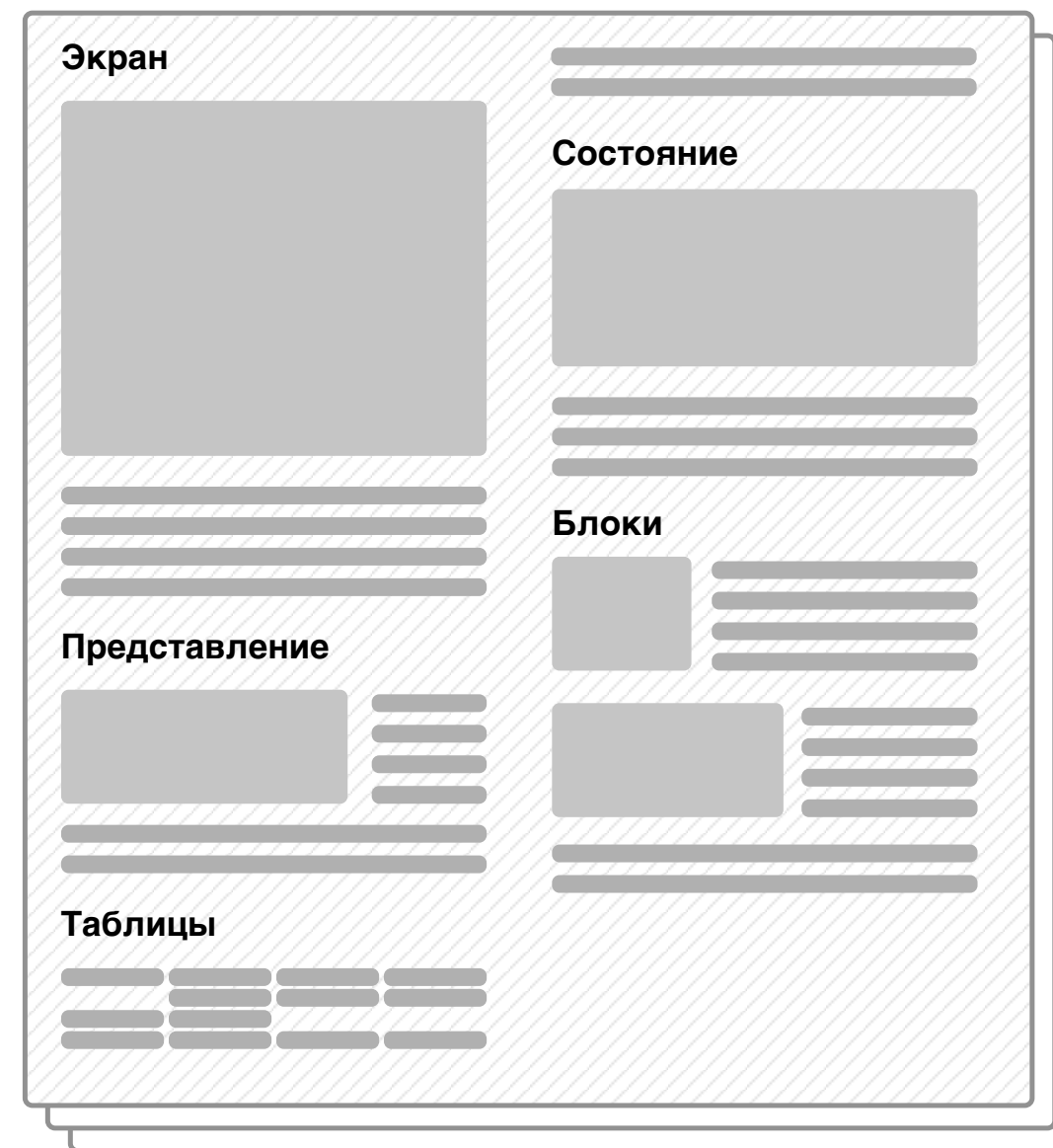
Manual writers

Основа для руководств
пользователя, помощи и пр.

Не так уж и сложно



Четкая структура



Однотипная верстка

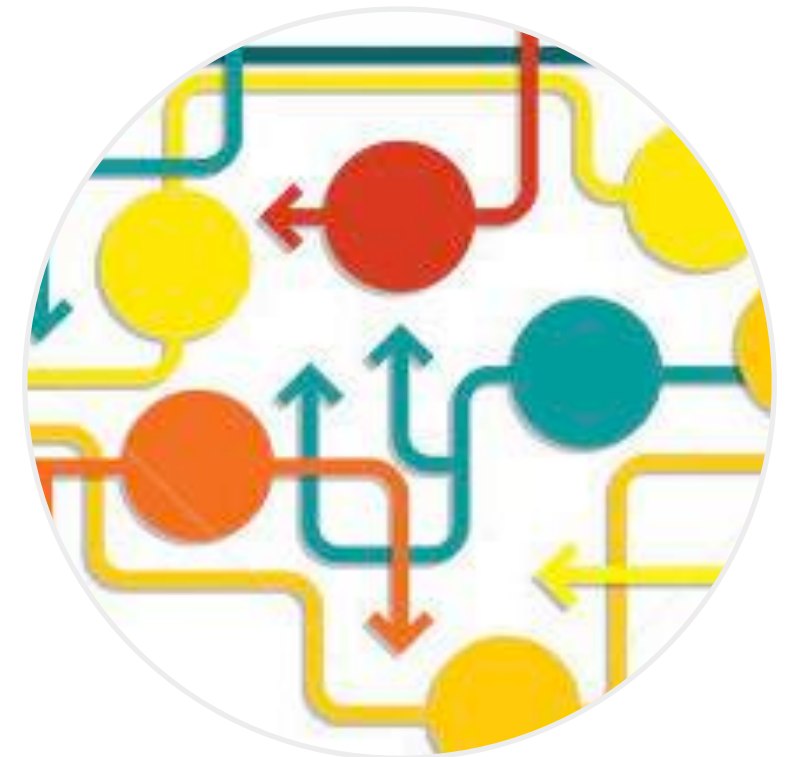
Когда нужна?

Или когда можно без нее

Когда...

Не типовая задача

бизнес ПО, сложный продукт или
поведение



Когда...

ЕСТЬ ТОЛЬКО ИДЕЯ

стартапы, новые версии продуктов



Когда...

Удаленная работа

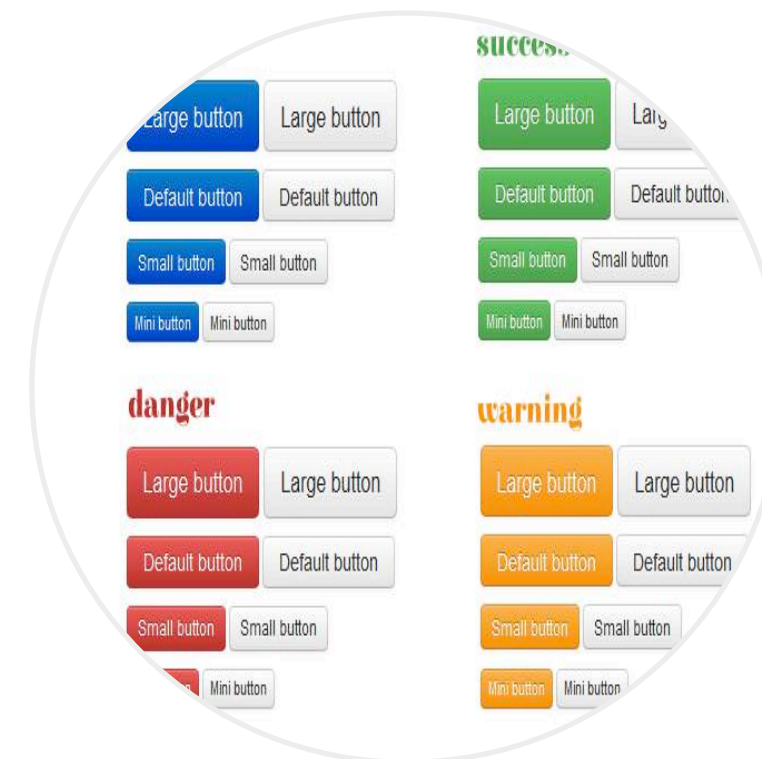
разные компании, разные языки,
разные страны и континенты



Когда...

МНОГО ИНТЕРФЕЙСОВ

требуется стандартизация,
консистенция, дизайн-стратегия



Когда...

Отдельная услуга

спецификация подписывается и
используется в дальнейших этапах



Не всегда, но почти



«Most software developers, however, can only dream of such a thing.»

cooper

Спецификация — **стержень** процесса разработки.

Она **экономит** время и деньги, делая процесс более стабильным и предсказуемым.

Aidem
∴ SPECIA

+7 (812) 380-79-29
mailbox@aidem.ru
Aidem.ru



Саша Куценко
facebook.com/gurick
slideshare.net/gurick

презентация здесь