

Projektowanie aplikacji internetowych

dr inż. Agnieszka Boltuć
Wykład 5

Plan wykładu

- Prototyp papierowy
- Prototyp elektroniczny
- Persony

Makiety, prototypy, persony

- **Makieta (mockup)** – rysunki interfejsu produktu, ale także odzwierciedlające jego funkcjonalność,
- **Prototyp** – są to makiety za pomocą których dodatkowo można sprawdzić interakcję, są one najczęściej klikane,
- **Persony** – spersonifikowani przyszli użytkownicy systemu, wybrani z grupy docelowej, pozwalający łatwiej odpowiedzieć na pytanie czego oczekują odbiorcy serwisu,

Papierowe makiety

- Używane od połowy lat 80-tych, szczególnie popularne od połowy 90-tych,
- Obniżają koszty projektowania i dają oszczędność czasu,
- Można używać do projektowania aplikacji desktopowych, internetowych oraz innych urządzeń elektronicznych,
- Łatwo modyfikowalne, pokazują przyszły wygląd prototypu,
- Niezastąpione do ilustrowania ogólnych zasad rządzących stroną WWW, przedstawienia koncepcji klientowi,

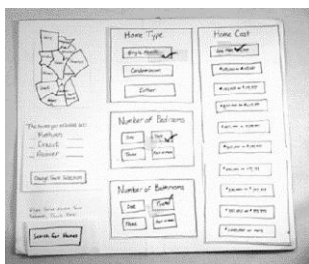
Tworzenie makiet

- **Rysowanie** – potrzebna kartka i coś do pisania, rysujemy elementy interfejsu i ich rozmieszczenie (architektura informacji),
- **Wycinanie** – przygotowujemy bibliotekę podstawowych elementów strony, bądź rozkładamy na elementy zrzut wcześniejszej wersji strony, bardzo prosta modyfikacja,
- **Opcja mieszana** – najpierw rysujemy makietę, wycinamy i pokazujemy klientowi,

Rodzaje makiet

- **„lo-fi”** – minimalistyczna, zawiera tylko elementy podstawowe i niezbędne do interakcji. Patrzymy na taki projekt z dużego oddalenia i chcemy widzieć to co najważniejsze. Taką makietę najczęściej rysuje się na kartce tak aby widoczne były tylko najważniejsze elementy, reszta to zadanie dla wyobraźni. Stosuje się na początkowych etapach projektowania.
- **„hi-fi”** – bardziej przypomina ostateczny produkt. Duży nacisk kładzie się na szczegóły poszczególnych elementów, a nie na ogólny obraz. Wykorzystywana w późnych fazach projektowania (najpóźniejszą może być projekt graficzny). Najczęściej tworzy się je za pomocą oprogramowania ze względu na dużą szczegółowość.

Makieta



http://www.ue.com/articles/prototyping_risk/

- Nie miej obaw, że inni uznają taką makietę za mało profesjonalną, taką formę projektowania wykorzystują znani projektanci,
- Są łatwe i szybkie do przygotowania, a narzędzia do prototypowania nie są doskonałe,

Elementy prototypu

- **Architektura informacji** – rozmieszczenie elementów w ramach strony, plan funkcjonowania strony w postaci mapy strony lub scenariuszy użycia rozrysowane jako diagramy przejść,
- **Lista funkcjonalności** – daje odpowiedź na pytanie jaka będzie funkcjonalność przyszłego serwisu,
- **Opis zasad funkcjonowania** – dotyczy opisu funkcjonalności, a także doboru parametrów (np. pokazanie że wyszukiwarka jest wyposażona w autouzupełnianie, że dane z formularzy będą zapamiętywane nawet częściowo),
- **Wstępnie zdefiniowana terminologia** – przyjęcie nazw dla elementów na stronie,

Elementy prototypu

- **Zawartość serwisu** – opisana tak by było wiadomo co znajdzie się w serwisie, o czym użytkownik będzie mógł poczytać, co obejrzeć, czy znajdują się tam tylko zdjęcia, czy filmy, kto je zamieści, czy będzie potrzebny moderator,
- **Cel** – celu raczej nie przedstawisz w formie graficznej, ale powinna ona być na tyle czytelna, by oglądając prototyp widać było po co jest serwis, do czego się przyda i jak można z niego skorzystać

Zastosowanie

Specjaliści określają, że papierowe makiety są użyteczne szczególnie w następujących przypadkach:

- Gdy powierzamy zadanie niedoświadczonym projektantom i ostatecznie należy dokonać szybkich poprawek,
- W przypadku braku pomysłów i czasu, pozwala na szybkie projektowanie i szybką modyfikację,
- W przypadku gdy chcemy pokazać klientowi kilka wersji projektu, a nie dysponujemy czasem,

Kiedy stosować – pozostałe motywy

- Mało czasu,
- Za niski budżet,
- Szybka odpowiedź na pytanie czego chce klient,
- Wytłumaczenie skomplikowanej części projektu,
- Szybka prezentacja koncepcji użytkownikowi,
- Gdy brak prądu lub narzędzi do stworzenia prototypu elektronicznego,

Korzyści

- **Łatwość** – każdy potrafi rysować lub wycinać, nie trzeba opanować żadnego narzędzia komputerowego,
- **Szybkość** – szybkie tworzenie prototypów przez nowych pracowników, szybsze niż tworzenie prototypu z wykorzystaniem narzędzi programistycznych,
- **Oszczędność czasu i pieniędzy**,
- **Komunikacja** – łatwa prezentacja koncepcji w swojej grupie projektowej i innych działach, możesz włączyć w prace inne osoby, dzięki papierowym prototypom możesz włączyć w prace przyszłych użytkowników systemu,
- **Projektowanie i prezentacja architektury informacji** – papierowe prototypy są dobrym uzupełnieniem sortowania kart, pozwalają na szybką wizualizację struktury strony, prototyp musi być czytelny, ale dobrze widziany jest niechlujny,

Korzyści

- **Testy projektowe i funkcjonalne** – papierowe prototypy mogą służyć do testowania architektury oraz funkcjonalności, testy funkcjonalne – poleca się prowadzić dla 5-10 użytkowników, osoba testowana wskazuje na prototypie miejsce które by kliknął, a prowadzący pokazuje mu kolejną stronę, są w stanie wykryć pewne błędy, ale słabe przy projektach z silną interakcją z użytkownikiem,
- **Testy nawigacji** – wykorzystywanie papierowych prototypów daje najlepsze efekty w testach nawigacji,
- **Testy grupowe** – przy prototypach papierowych lepszą efektywność daje zaangażowanie większej grupy naraz niż pojedynczego użytkownika, należy także uwzględnić czas na dokonywanie zmian na żywo,

Korzyści

http://www.marceloeduardo.com/blog/wp-content/uploads/2007/07/canola_ce_studies_pati_1.png



- **Testy interfejsów** – łatwiejsze niż w programach komputerowych, gdyż tam dobieranie parametrów do różnych urządzeń jest żmudne,
- **Testy A/B** – służą prezentowaniu i testowaniu z użytkownikami alternatywnych wersji tej samej strony, co przy prototypach papierowych jest tanie i szybkie,

Minusy

Na szereg pytań prototyp papierowy nie jest w stanie odpowiedzieć:

- Nie można zaprezentować za pomocą tych prototypów aspektów technicznych, nie da się testować aspektów związanych z technologią w której zostanie wykonany serwis,
- Nie da się testować aspektów związanych z działaniem łącz i serwera,
- Nie zaprezentujesz za jej pomocą zdolności skalowania wraz ze zmianami rozdzielczości oraz efektu przewijania,
- Nie zaprezentujesz kolorystyki strony w ten sposób jak w przypadku narzędzia elektronicznego,

Problemy

- Papierowe makiety nie odzwierciedlą naturalnego zachowania interfejsu, szczególny problem jest z elementami interaktywnymi,
- Nie przetestujesz części serwisu wymagających pobierania danych z baz o zmiennych parametrach,
- Nie sprawdzisz projektów graficznych strony, oddziaływania grafiki tworzącej jakiś klimat, w tym kolorystyki,
- Nie dowiesz się, jakie reakcje wywołać będzie w przyszłości projektowana strona,
- Dobrze przetestujesz jedynie mniejsze projekty bądź fragmenty dużych, raczej nie przetestujesz projektów dużych.

Przykłady makietowania

- „This video is paper-based prototype for Daum's web mail service, Hanmail.net made by Ajax.”

<http://www.youtube.com/watch?v=GrV2SZuRPv0>

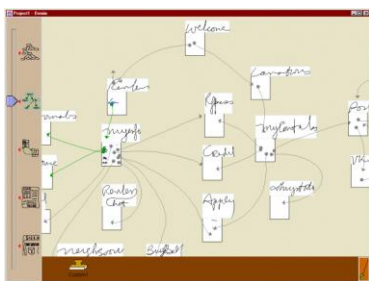
- „Testing a webshop. The user had to find and order a red (or purple)shirt with turtleneck.”

<http://www.youtube.com/watch?v=AtfWM2jRS2w&feature=related>

Prototypy papierowo-elektroniczne

- Polegają na tym, że prototyp utworzony w programie jest następnie drukowany, by go przetestować w wersji papierowej,
- Testowanie może też odbywać się na ekranie monitora, a zmiany nanoszone w wersji papierowej,
- Testowanie na papierze odbywa się na tych samych zasadach co przy makietach papierowych,
- Istnieje narzędzie, które łączy w sobie możliwości prototypowania papierowego i elektronicznego, pozwala na rysowanie prototypu np. korzystając z tabletu i przesyłając bezpośrednio obraz do komputera gdzie jest dalej przetwarzany, program ten to DENIM,

Denim



<http://dub.washington.edu/denim/>

- Pozwala na rysowanie elementów interfejsu, całych stron, można powiązać ze sobą, stworzyć mapę strony
- Można dodawać komentarze,

Elementy interfejsu

- Przydatną rzeczą jest stworzenie biblioteki gotowych elementów interfejsu,
- Istnieją biblioteki do wykorzystania w narzędziach elektronicznych, np. MS Visio,
- Można stworzyć własną bibliotekę do prototypowania papierowego,
- Istnieją też zestawy wzorników magnetycznych,
- Ponadto gotowe zestawy do druku można znaleźć w Internecie,

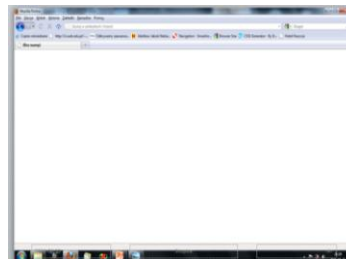


Prototypowanie komputerowe

- Oprócz korzystania z makiet papierowych oraz papierowo-elektronicznych wielu projektantów korzysta z narzędzi dedykowanych – specjalnych programów komputerowych,
- Jednak istnieje szereg narzędzi, które nie są dedykowane, ale rozpowszechnione i wbrew pozorom w bardzo prosty sposób można utworzyć w nich prototypy,
- Za pomocą znanego programu PowerPoint z pakietu MS Office można w prosty sposób utworzyć interaktywne prototypy,

PowerPoint

- Wstaw jako tło slajdów zrzut ekranu z przeglądarki internetowej



PowerPoint

Możliwości:

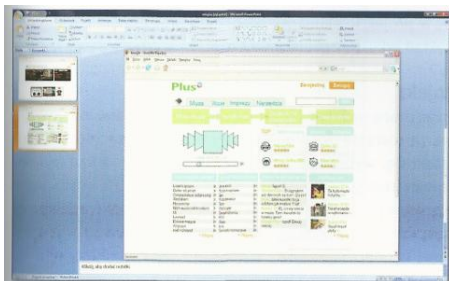
- Daje możliwość wstawiania wszelkich obrazów z pliku oraz dowolnych autokształtów,
- Daje możliwość powiązania ze sobą poszczególnych stron i podstron,
- Pozwala na przypisywanie hiperłączy do tekstów, autokształtów, obrazów,

PowerPoint

Ograniczenia:

- ograniczona wierność graficznej strony projektu ze względu na ograniczenia PowerPointa,
- Drugie dotyczy przypisywania interakcji, PowerPoint nie sprawdzi się w dużych złożonych projektach, jest w takiej sytuacji trudny do modyfikacji,
- Niektóre interfejsy są trudne lub niemożliwe do przedstawienia w PowerPointcie, przy takich elementach musimy wykorzystać tę samą metodę co dla makiet papierowych,

PowerPoint - przykład



źródło: M. Kasperski, A. Boguska-Torbicz, „Projektowanie...”

MS Visio

- Program Microsoft Visio jest wykorzystywany głównie do tworzenia diagramów, zarówno technicznych, jak i organizacyjnych,
- Służy także do tworzenia prototypów stron WWW, nawet tych złożonych,
- Jego zalety to prostota obsługi, intuicyjność,
- Cała obsługa opiera się na metodzie drag&drop,
- Pozwala na interakcję z innymi programami z pakietu Office,

MS Visio

- Posiada wbudowany zestaw wzorników do budowy poszczególnych elementów interfejsu, można też takie wzorniki znaleźć w Internecie,
- Istnieje wersja Standard i Professional, różnią się liczbą wzorników,
- Wszystkie podstrony powinny być projektowane na różnych stronach programu,
- Należy używać tła, gdyż po dodaniu np. nawigacji lub logotypu można skopiować to na kolejne podstrony,
- Posiada przydatne narzędzie takie jak prowadnice,

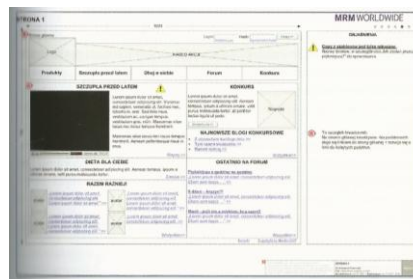
MS Visio

- Wiele elementów można narysować samodzielnie wraz z opcją zaokrąglania, dodawania koloru, gradientu, przezroczystości,
- Można tworzyć nawigację za pomocą zakładek,
- Efektywne zarządzanie widocznością ze względu na stosowanie warstw,
- Narzędzia do wyrównywania i rozmieszczania w różnych kierunkach,
- Obiekty mogą być edytowane i modyfikowane grupami,
- Pozwala na definiowanie interakcji poprzez dodawanie hiperłączy,

MS Visio

- Za pomocą prototypu stworzonego w Visio można zbadać poprawność rozmieszczenia elementów na poszczególnych stronach czyli architekturę informacji,
- Można sprawdzić czytelność nawigacji, zrozumiałość terminologii oraz ikonografii prototypu,
- Nie możliwe jest stworzenie w pełni funkcjonalnego prototypu, gdyż nie każdy dynamiczny aspekt strony da się przedstawić, np. nie można stworzyć listy rozwijanej, okienka pop-up, skrolowanie treści czy wypełniania formularzy,
- Jest jednak szybki i łatwy w obsłudze,
- Wszystkie wyżej wymienione cechy programu Visio sprawiają, że jest on odpowiedni przede wszystkim do wykonania statycznych prototypów o średnim stopniu wierności.

MS Visio



źródło: M. Kasperski, A. Boguska-Torbicz, „Projektowanie...”

Inne narzędzia z pakietu biurowego

- Pakiet MS Office
 - Word
 - Excel
 - FrontPage (szczególnie rozbudowany system widoków)
 - PowerPoint
 - Visio
- Koffice
 - Kword
 - Kivio
- Open Office
 - Calc
 - Impress

Axure

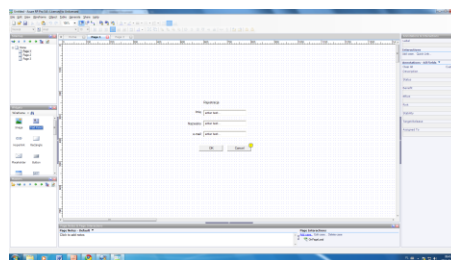
- Program za pomocą którego można przygotować prototypy funkcjonalne, interaktywne,
- Interfejs bardzo prosty i intuicyjny,
- Przy tworzeniu strony można ustalać czy jest nadrzędna czy podrzędna, czyli tworzyć strukturę i określać głębokość,
- Dysponuje biblioteką gotowych elementów: obrazy, pola tekstowe, hiperłącza, elementy geometryczne, elementy GUI,
- Podziałka – dzięki której wiemy na jaką rozdzielczość projektujemy stronę,

Axure

- Dysponuje częścią gdzie przydzielamy interakcję poszczególnym elementom oraz inną gdzie nadajemy im status,
- Obszar na dodatkowe notatki,
- Umożliwia generowanie specyfikacji w formacie HTML oraz jako plik programu Word, co powoduje że mamy nie tylko funkcjonalny prototyp, ale także wyczerpującą dokumentację,
- Dodatkowa wtyczka SpecGenTool – pozwala na eksport do formatu na przykład .ppt,
- <http://uxbite.com/2010/08/jak-zrobic-axurowi-dobrze-czyli-o-bibliotekach/>

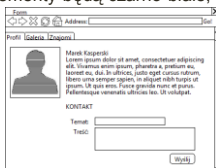
Axure

- www.axure.com



MockupScreen

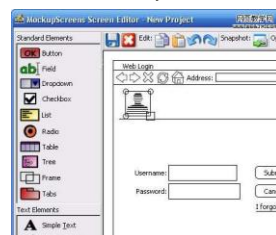
- Proste narzędzie o intuicyjnej obsłudze,
- Mamy tu do czynienia z obsługą scenariuszy na które składają się poszczególne makiety,
- Tworzymy korzystając z grafiki dwubitowej, więc wszystkie elementy będą czarno-białe,



źródło: M. Kasperski, A. Boguska-Torbicz, „Projektowanie...”

MockupScreen

- Możemy korzystać z biblioteki gotowych elementów, pogrupowanych według kategorii: elementy internetowe, tekstowe, standardowe, ikony,



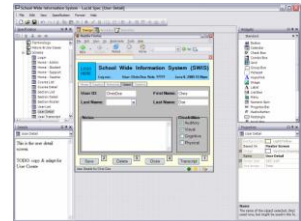
źródło: www.webjx.com

MockupScreen

- Możemy łatwo dokonywać transformacji z jednego elementu na inny,
- Możemy przypisywać funkcje do przycisku, i przypisywać inną interaktywność,
- Ostatecznie jednak otrzymamy makietę, gdyż program eksportuje plik do formatu .gif lub .jpg,
- Ponadto cały scenariusz można wyeksportować do pliku HTML, gdzie znajdują się wszystkie makiety, które wykonaliśmy,

Lucid Spec

- www.elegancetech.com
- Bardzo podobny w obsłudze do Axure,
- Wersja testowa w pełni funkcjonalna do 30 uruchomień,



Błędy popełniane przy tworzeniu makiet

Wg artykułu Roberta Drózda z 8 maja 2008, www.webaudit.pl

- **Rozpoczynanie od rysowania makiet.** Bardzo często rozpoczyna się projektowania od narysowania nowego projektu graficznego strony, a nie od zbadania niedostatków starej, określenie celów, wizji strony, stworzenie scenariuszy. Taki rysunek może być traktowany jako wstępny szkic a nie makietą,
- **„Radosne rysowanie” z pominięciem założeń.** Często zdarza się, że w trakcie rysowania tak nas ponosi wena, że zapominamy o tym co było założone na początku, skutecznym sposobem na trzymanie się właściwej ścieżki jest robienie wstępnych szkiców makiet dla każdej z person, które wcześniej zaprojektowaliśmy (osobno dla głównej, osobno dla pobocznych). Rysujemy wtedy tylko dla tej jednej osoby, jeśli z czegoś ta osoba nie skorzysta, to na makiecie tego nie ma.

Błędy popełniane przy tworzeniu makiet

- **Skupianie się na wyglądzie.** Przy początkowym projektowaniu ważniejsze jest opracowanie układu serwisu czy jego nawigacji niż określenie tła oraz wielkości czcionek. O tych elementach których w makiecie nie ma nie rozmawia się.
- **Założenie że dobra makietą to już prawie gotowy produkt.** Tworzenie prototypu i produktu finalnego to dwa odrębne procesy i nie da się ich połączyć bez szkody dla produktu (chyba że tworzymy prototyp w narzędziu WYSIWYG służącym do tworzenia stron internetowych czy oprogramowania)

Błędy popełniane przy tworzeniu makiet

- **Korzystanie z zaawansowanych narzędzi.** Jest to błąd jeśli projektujemy makietę mało uszczegółowioną („lo-fi”), gdyż korzystanie z tego narzędzia powoduje, że staje się ona zbyt dobra na ten etap,
- **Pominięcie edukacji klientów.** Klienci powinni zawsze wiedzieć jaki jest cel prototypów, które im się pokazuje. Powinno mieć świadomość co tam jest a czego nie i do czego to służy.

Przykłady

- Makietowanie do iphona
<http://iphonemockup.lkmc.ch/>
- Testy na urządzeniu mobilnym
<http://www.youtube.com/watch?v=Bq1rkVTZLtU&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=c4-A-9hGnOU&feature=related>

Persony

- Każda strona powinna mieć określoną grupę docelową użytkowników, i to właśnie pod ich kątem powinna być optymalizowana,
- Persona to archetyp typowego użytkownika danej strony. Aby określić charakterystykę persony, poddaje się analizie dane uzyskane z badań z użytkownikami. Wraz z wynikami badań ułatwia to podjęcie strategicznych decyzji związanych z celami i funkcjami projektowanej strony,
- Persony należy utworzyć na początku projektowania, przydają się wtedy gdy tworzymy prototyp nowej strony lub gdy modyfikujemy już istniejącą.

Skąd czerpać informacje o użytkownikach

W celu zdobycia informacji o użytkownikach należy przeprowadzić następujące badania:

- pogłębione wywiady indywidualne,
- wywiady fokusowe,
- systemy zbierania statystyk odwiedzin strony WWW,
- obserwacje użytkowników w ich naturalnym środowisku,
- badania ankietowe.

Co dają badania

- **Badania**
 - można uzyskać informacje o celach, motywacji i wzorcach zachowań
- **Obserwacje**
 - monitorowanie wykonywania zadań na stronie w środowisku naturalnym,
 - Pozwala to na swobodne wykonywanie czynności, na lepsze poznanie wzorca zachowań,
 - Efektem jest dokładna charakterystyka osoby,
- **Badania ankietowe**
 - Duża liczba wyników w krótkim czasie,
 - Można zautomatyzować badania,

Persony a badania etnograficzne

- Przeprowadzane w środowisku naturalnym przez badacza który uczestniczy w życiu badanego bez ingerencji w nie,
- Badania pozwalają zrozumieć wpływ otoczenia użytkownika na jego zachowanie,
- Pozwalają na stworzenie dokładnych charakterystyk person skoncentrowanych na kontekście którego dotyczy strona WWW,
- Naświetlają też szersze wzorce zachowań,

Czy warto tworzyć?

- Badania potrzebne do stworzenia person są czasochłonne i kosztowne,
- Znani projektanci zachęcają jednak do ich tworzenia nawet jeśli wykorzystuje się dane archiwalne, nie bazujące na aktualnych wynikach,
- Często inne działy firmy (marketingu, sprzedaży, wsparcia technicznego) dysponują danymi na podstawie których można stworzyć personę,

Charakterystyka osoby

- **Zdjęcie** – najlepiej wybrane przez cały zespół projektowy ze stocka, nie używać zdjęć znanych osób,
- **Imię i nazwisko** – najlepiej stworzyć listę imion i nazwisk i wspólnie je wybrać, można posłużyć się narzędziem do sprawdzania i generowania imion najbardziej popularnych w danym czasie,
- **Dane demograficzne** – wiek, płeć, wykształcenie, stan cywilny, zawód,
- **Cechy charakteru** – cechy które mogą mieć wpływ na korzystanie z serwisu WWW powinny być określane bardziej dokładnie,
- **Sytuacja życiowa i status materialny** – dołączamy do charakterystyki osoby jeden lub dwa szczegóły z życia osobistego,

Charakterystyka osoby

- **Opis środowiska** – szczegóły dotyczące społecznego i technicznego otoczenia, np. sprzęt, łącze internetowe, wiedza technologiczna, informacje czerpiemy ze statystyk: gdy strona jest modyfikowana takimi danymi już dysponujemy,
- **Motywacja do korzystania ze strony** – najlepiej gdy motywację te opíše sama osoba zainteresowana swoim własnym językiem,
- **Cele** - zamierzenia, które persona chce osiągnąć, korzystając z witryny, powinny być 3 lub 4 cele, zawierające także emocje towarzyszące korzystaniu, powinny być możliwe do osiągnięcia, gdy strona będzie dobrze zaprojektowana, można też wyłuskać najistotniejszy cel,
- **Wzorce zachowań** – jak persona korzysta ze strony, czy wykonuje w tym czasie inne czynności, gdzie i kiedy używa strony, należy też stworzyć konkretny scenariusz użytkownika,

Charakterystyka osoby

- Opis charakterystyki osoby zajmuje około jednej strony,
- Dla każdej witryny należy stworzyć osobny zestaw person,
- Należy wykonać taką liczbę person, by ich zestaw zilustrował główne cele i zachowania związane z projektowaną stroną,
- Dodatkowo, warto zawsze stworzyć przynajmniej jedną personę, która reprezentuje osoby mające wiele obaw przed korzystaniem ze strony - coś na wzór antychotypu.

Przykład osoby

Przykładowa persona stworzona została dla portalu turystycznego umożliwiającego wyliczki online.



- **Imię i nazwisko:** Paweł Michałek.
- **Płeć:** mężczyzna.
- **Wiek:** 28 lat.
- **Stan cywilny:** wolny.
- **Wykształcenie:** magister ekonomii Uniwersytetu Warszawskiego.
- **Zawód:** event manager. Dużo podróżuje, często poznaje nowych ludzi, dużo rozmawia przez telefon.

- **Cechy charakteru:** nie lubi przepłacać, zawsze szuka okazji, szybko podejmuje decyzje (decyzywny), aktywny.
- **Sytuacja życiowa i stan materialny:** jest w stałym związku, ma 2 letnią córeczkę i chce zacząć w wynajmowanym mieszkaniu, za rok planuje się żenić. Myśli o kredytzie na własny kraj. Nie ma dzieci. Wypadki budżet 5000 zł netto w pełni zaspokaja jego potrzeby.
- **Opis środowiska technologicznego:** posiada służbowy laptop z bezprzewodowym dostępem do Internetu. Wykorzystuje go w pracy do poszukiwania informacji o miejscach spoczynku i hotelach oraz do wysyłania/odbierania poczty.

Motywacja do korzystania ze strony: „Nie muszę chodzić po biurach podróży. Na jednej stronie mogę przeglądać oferty różnych biur i wybrać mi najciekawszą. Szukam ofert last minute. Urlop mogę wziąć w ostatniej chwili i wyjechać całkiem tanio w fajne miejsce”.

Cele: porównanie ofert wszystkich biur podróży na jednej stronie, aby nie zjeżdżać hoteli, odwołanie ofert wyjazdów do miejsc ulubionych przez sprawnego sportowca, wybranie najlepszej na rynku oferty do konkretnego terminu.

Wzorce zachowań związane z witryną: na stronę wchodzi po pracy, oferta przyciąga go do strony, jednocześnie szuka Internetowego świata. Na cały proces przeglądania strony może poświęcić maksymalnie pół godziny, potem się rzygać, jeśli nie znajdzie czegoś interesującego, ma poczucie straty czasu.

źródło: M. Kasperski,
A. Boguska-Torbicz,
„Projektowanie...”

Szablon osoby

Imię i nazwisko:

Płeć: M/K

Wiek:

Stan cywilny:

Wykształcenie:

Zawód:

Cechy charakteru:

Sytuacja życiowa i stan materialny:

Wykształcenie:

Opis środowiska technologicznego:

Motywacja do korzystania ze strony:

Cele:

Wzorce zachowań związane z witryną:

źródło: M. Kasperski,
A. Boguska-Torbicz,
„Projektowanie...”

Ile person do jednego projektu

- Im więcej person tym bardziej możemy pogubić w ich charakterystykach,
- Ich liczba jednak powinna zależeć od charakteru strony,
- Persona powinna odzwierciedlać główne cele witryny i wzorce zachowań związanych z korzystaniem z niej,
- Nie powinno się tworzyć person dla różnych płci, grup wiekowych czy poziomów wykształcenia jeśli wzorzec zachowania będzie ten sam,
- Liczba person nie powinna przekroczyć sześciu, nawet w przypadku złożonych projektów,

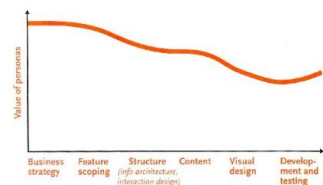
Co dają persony?

- Pozwalają na projektowanie z wykorzystaniem nie własnych nawyków i odczuć, a persony która reprezentuje grupę docelową użytkowników,
- Dzięki nim projektanci zadają sobie pytanie czy dana osoba skorzystałby z tej funkcjonalności i tworzą witryny bez zbędnej funkcjonalności, zrozumiałe dla grupy docelowej a nie tylko dla siebie,
- Pozwalają na skrócenie czasu projektowania strony,
- Pozwalają na poprawienie jakości tworzonej strony,

Efektywność person

- Wykorzystanie person ma sens tylko wówczas gdy będziesz myślał o nich jak o prawdziwych użytkownikach,
- W innej sytuacji zachowanie projektantów stanie się machinalne,
- Potwierdziły to badania przeprowadzone przez roku Helen Gallagher i Christophera Fritha w 2003 roku, które polegały na grze komputerowej użytkowników w papier i nożyczki, cześć z nich myślała że gra z komputerem a część z człowiekiem, tymczasem wszyscy grali z komputerem,
- Okazało się, że obie grupy używały innych części mózgu, a ci którzy myśleli, że grają z człowiekiem wykazywali większą chęć współpracy,

Kiedy używać person



Źródło: Steve Mulder – *The User is Always Right: A practical Guide to Creating and Using Personas for the Web.*

Badanie efektywności person

- Eksperyment dotyczący efektywności person został przeprowadzony z udziałem grupy studentów kierunku Industrial Design w National College of Art and Design w Dublinie,
- Drugorzędnym celem badań było porównanie skuteczności różnych rodzajów prezentacji person (ilustrowane rysunkowo z opatrzonymi zdjęciami) i scenariuszy (zderzenie formy opisowej z komiksową),
- Eksperyment został zaplanowany jako 5 tygodniowy projekt dla studentów. Uczestnicy zostali podzieleni na 3 grupy różnicowane ze względu na narzędzia i materiały, których mogli użyć w czasie projektowania.

Badanie efektywności person

- Grupy

Grupa	Narzędzia
Alfa	brief i image boards
Beta	brief i persona (wysokiej szczegółowości) ze zdjęciem oraz opisowy scenariusz
Gamma	brief i rysunkowa persona (wysokiej szczegółowości) oraz scenariusz w formie komiksowej

- W skład każdej z grup wchodziły 3 zespoły projektowe. Studenci z grup Beta i Gamma zostali pokrótce poinstruowani, jak posługiwać się personami.

Badanie efektywności person

źródło: <http://www.frontend.com/products-digital-devices/real-or-imaginary-the-effectiveness-of-using-personas-in-product-design.html#Results>

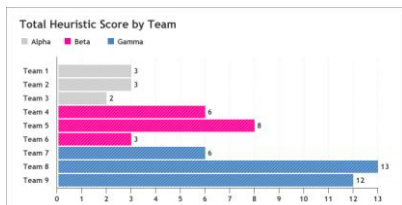
Badanie efektywności person

Ocena efektywności w badaniu

- Opiekunowie grup prowadzili notatki z obserwacji pracy grup,
- Po zakończeniu zarówno opiekunowie jak i studenci wypełnili ankiety dotyczące szczegółów projektu,
- Stworzono 3 grupy fokusowe, w których omawiano doświadczenia w używaniu person,
- Członkowie grup Beta i Gamma wykonali test sprawdzający ilość zapamiętanych szczegółów na temat person.

Badanie efektywności person

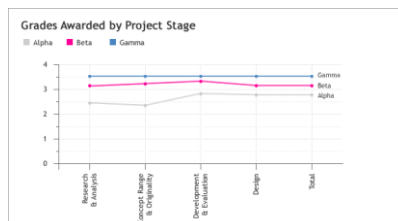
- Noty uzyskane przez zespoły w wyniku analizy heurystycznej Nielsen



Źródło: <http://www.frontend.com/products-digital-devices/real-or-imaginary-the-effectiveness-of-using-personas-in-product-design.html#Results>

Badanie efektywności person

- Noty uzyskane przez zespoły na poszczególnych etapach projektu



Źródło: <http://www.frontend.com/products-digital-devices/real-or-imaginary-the-effectiveness-of-using-personas-in-product-design.html#Results>

Badanie efektywności person

Wnioski

- pozytywny wpływ stosowania person w projektowaniu zorientowanym na użytkownika,
- stosowanie rysunkowych ilustracji może zwiększać efektywność narzędzia, świadczy to o łatwiejszym utożsamianiu się ludzi z personami opartymi na realnym wizerunku,
- scenariusze bardziej efektywne w postaci komiksu niż opisu słownego, gdyż lepiej przyswajalna jest wizualizacja rysunkowa,

Przygotowano na podstawie

- M. Kaperski, A. Boguska-Torbicz „Projektowanie stron WWW. Użyteczność w praktyce”, Helion, 2008
- T. Karwatka, Efektywne i intuicyjne serwisy WWW
- www.useit.com/alterbox
- www.smashingmagazine.com
- Materiały z WUD'09 | World Usability Day - Tour de Pologne 2009
- <http://uxbite.com/>
- <http://www.webaudit.pl/blog/2008/makiety-prototypy-i-6-popularnych-bledow/>