

Мобильное приложение как еще один способ коммуникации с клиентом

Мыслинский Игорь

USABILITYLAB, Проектировщик интерфейсов



Ведущий мастер-класса



Мыслинский Игорь

USABILITYLAB,
Проектировщик интерфейсов

1

Вводная лекция

коротко о главном

2

Брейншторм

генерируем суть приложения

3

Интервью с бизнесом

что и кому мы хотим продать

4

Опрос пользователей

что мы хотим купить

5

Концепт приложения

наброски и варианты

Мобильное или настольное?



Настольное?

Контекст использования

- Редкие, но долгие сеансы в течение дня
- Верификация в приложении не затрагивает личных данных как в телефоне
- Не всегда доступен в течение дня
- Более мощная вычислительная система чем на телефоне, большая ширина экрана, лучше звук



Мобильное?

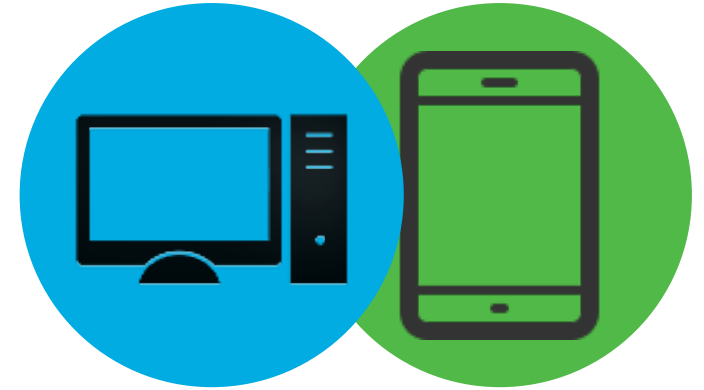
Контекст использования

- Частые, но короткие сеансы в течение дня с неопределенными промежутками
- Часто используются личные данные, персонифицировано
- Постоянно доступен
- Более слабая вычислительная система



Смешанное?

Разделяй и властвуй



На десктопе

- Ресурсозависимая часть
- CMS, редакторы, etc.
- Домашний кинотеатр, развлечения

На телефоне

- Коммуникативная часть
- Навигационная часть
- Новости
- Магазин, доставка, уведомления

Мобильное приложение

Как это выглядит на самом деле



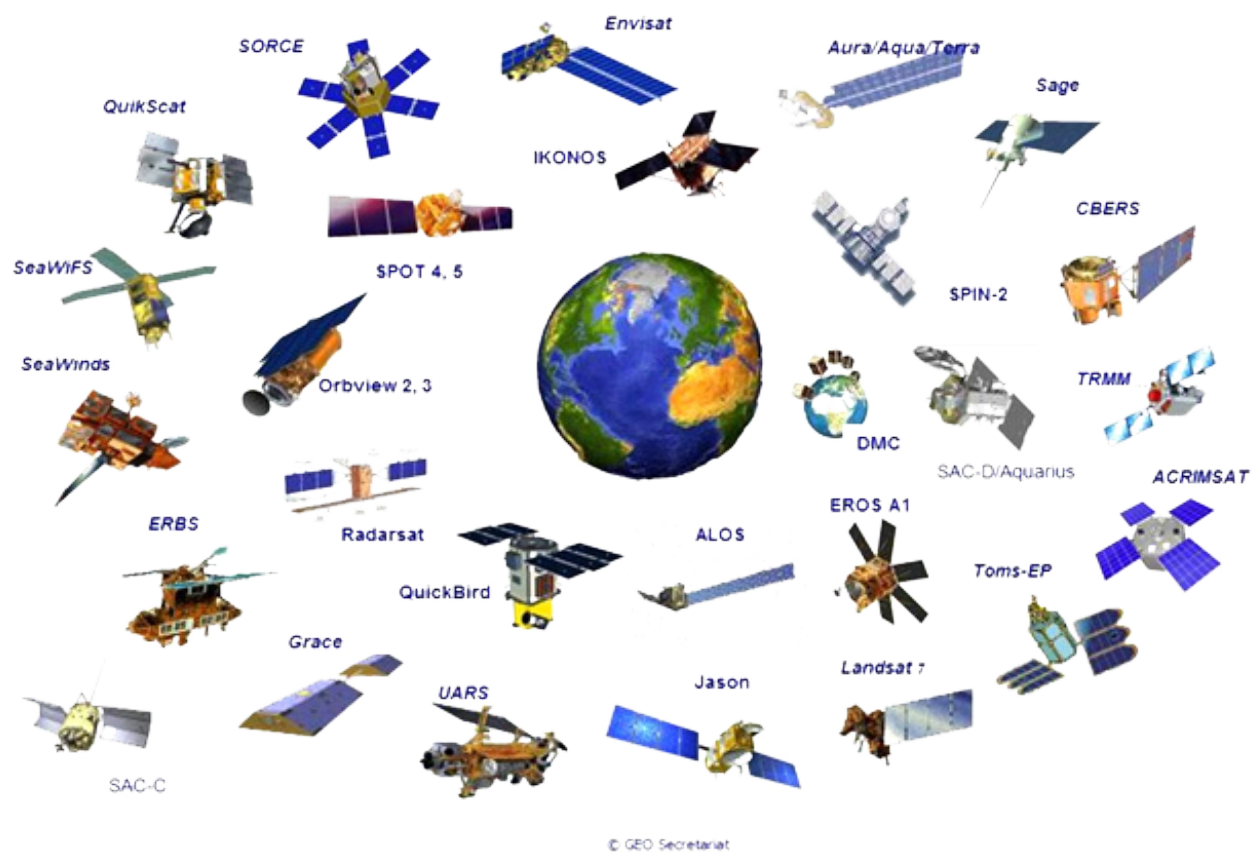
Мобильное приложение

Как это видит пользователь



Мобильное приложение

Как это представляет разработчик



Мобильное приложение

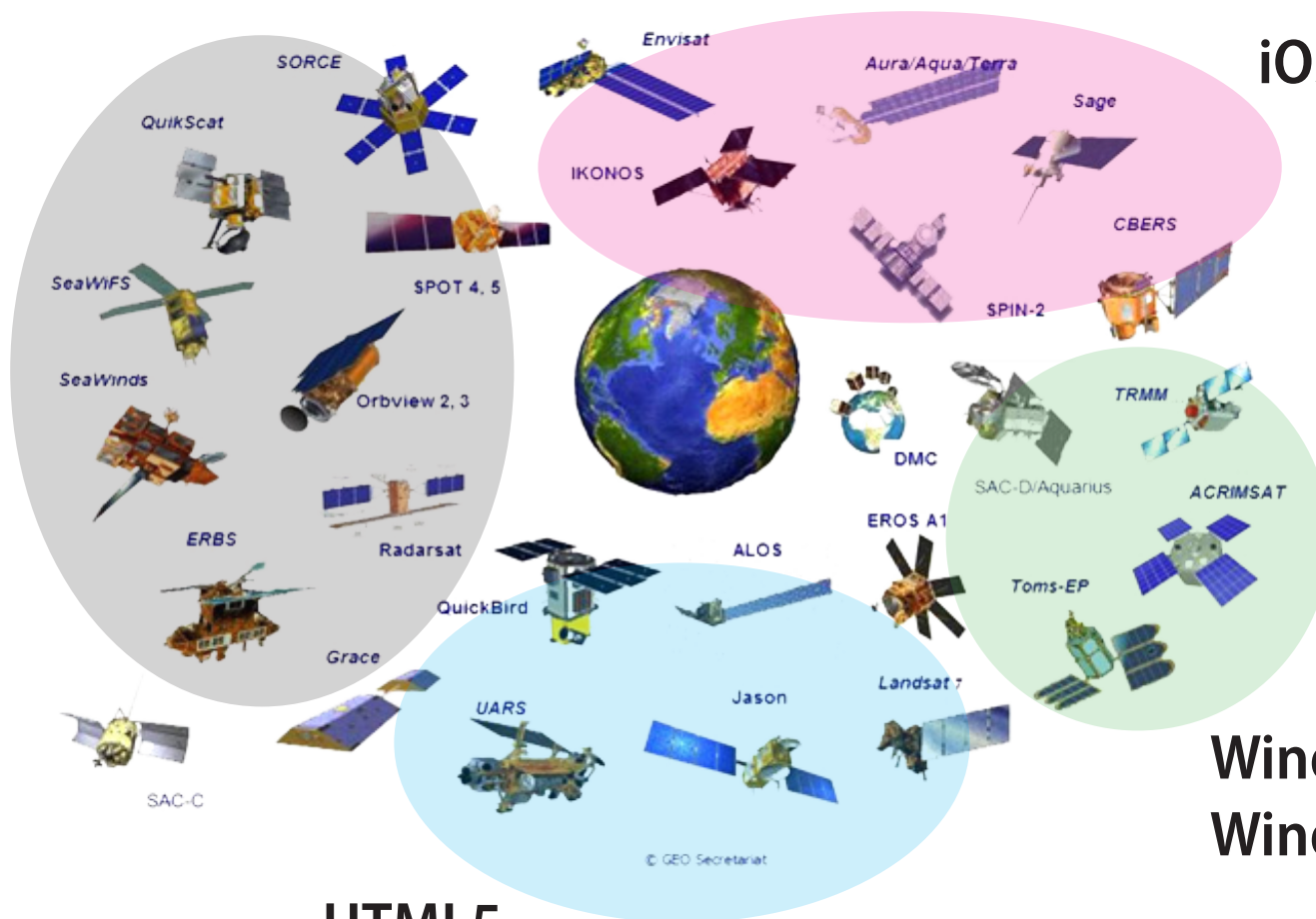
Как это представляет разработчик

Android

iOs

Windows phone
Windows 8

HTML5



Немного статистики

Использованы данные с сайта www.developereconomics.com



Developer Economics Q3 2014: State of the Developer Nation

18 Июля 2014 г.

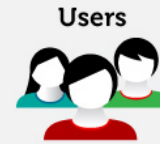
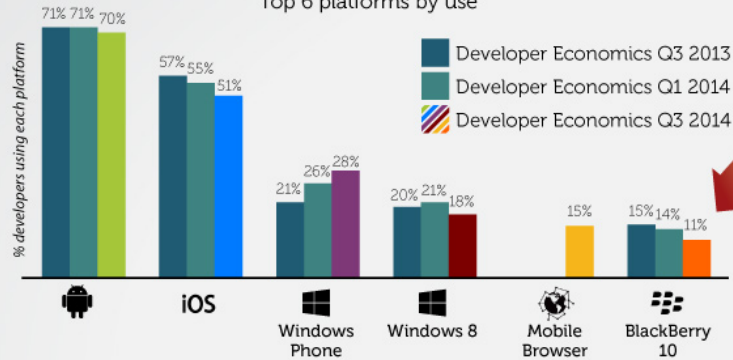
THE PLATFORM WARS GO LOCAL

Platforms must now compete for users and developers on a regional level



Mobile Platform Mindshare

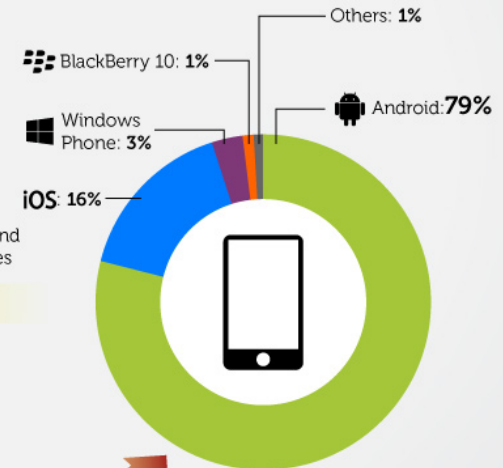
Top 6 platforms by use



A large user base ensures developer mindshare

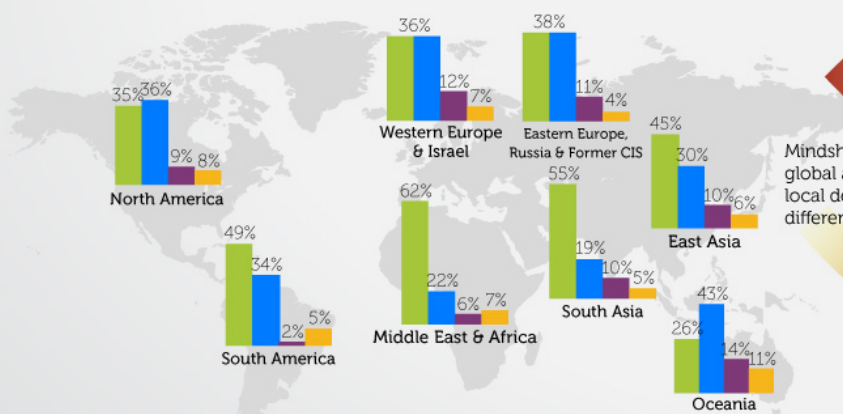
Smartphone market share creates an audience of users

Smartphone Market Share



Primary Platforms by Region Q3 2014

Legend: Android (Green), iOS (Blue), Windows Phone (Purple), Mobile Browser (Yellow)



Regional market share, user engagement and spending influence local developer priorities

Mindshare ensures global apps are available, local developers create differentiation

Apps

(more than 2 million)



App selection influences market share

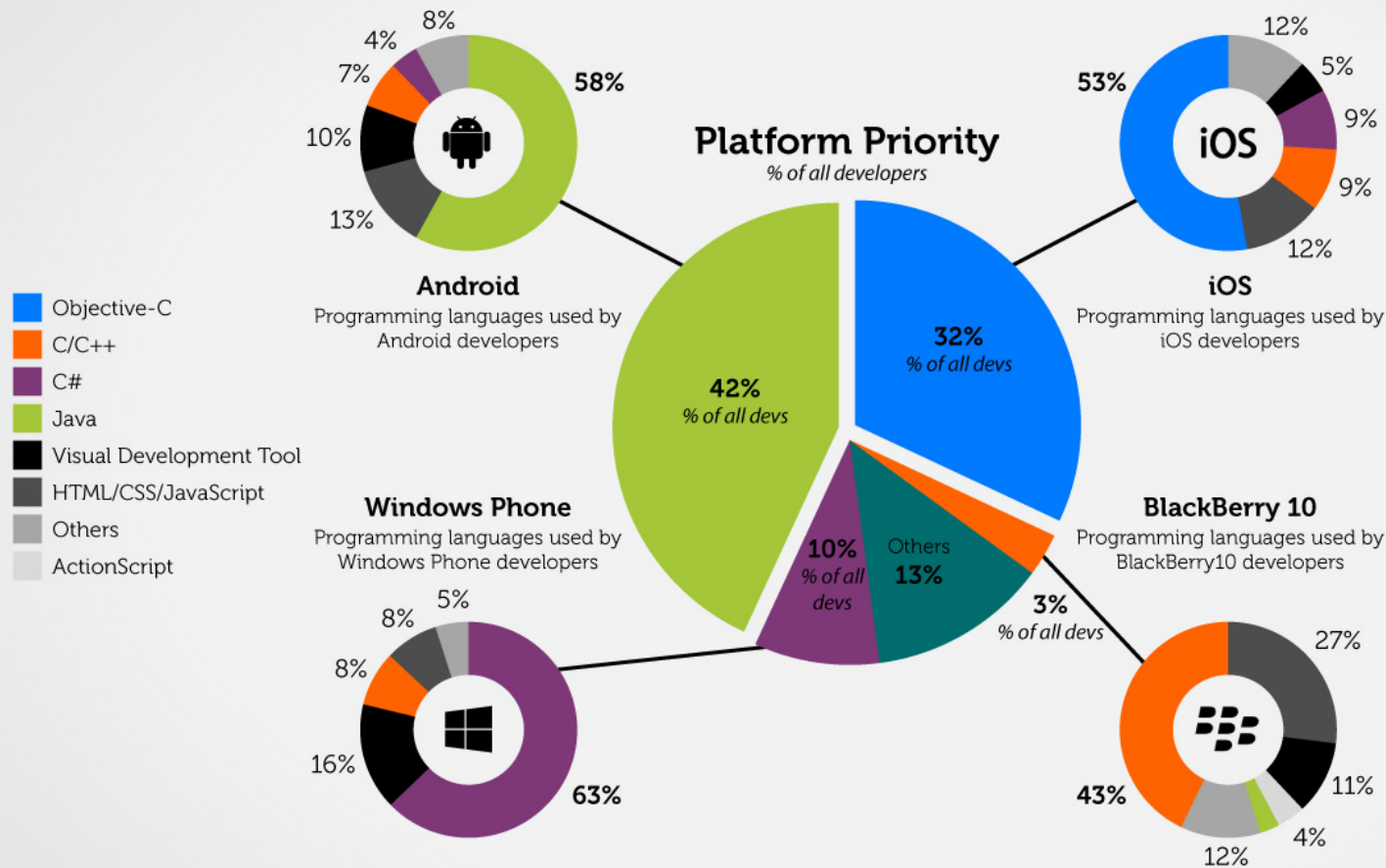


Source: Developer Economics: State of Nation Q3 2014 | www.DeveloperEconomics.com/go | Licensed under CC BY ND | Copyright Vision Mobile



IOS, ANDROID AND WP HAVE A LANGUAGE LOCK-IN ON MOST OF THEIR DEVELOPERS

Primary language use by platform indicates levels of developer loyalty



Source: Developer Economics: State of Nation Q3 2014 | www.DeveloperEconomics.com/go | Licensed under CC BY ND | Copyright VisionMobile

Немного статистики

Множество операционных систем



Пользователю не важна операционная система, ему важен результат работы приложения

Пользователю важно, чтобы приложение на разных системах одинаково реагировало на его запросы



**KEEP
CALM
AND
PROTOTYPE**

Брейншторм

Генерируем суть приложения

2



- Придумываем название приложения из двух слов
- Придумываем описание приложения
- Выбираем лучшее название и описание для перехода к следующему этапу

Интервью с бизнесом

3

Что и кому мы хотим продать



- Цели и задачи
(продавать товары с помощью каталога)
- Показатели успеха
(количество проданных товаров)

Интервью с бизнесом

3

Что и кому мы хотим продать



- Выясняем целевую аудиторию приложения
- Выстраиваем персону
- Находим подходящего представителя для опроса

Опрос пользователей

4

Что мы хотим купить



- Выясняем потребности пользователя
 - Какие проблемы
 - К чему стремится
 - Жизненные ситуации



- Цели
 - Что нужно чтобы решить проблему

Опрос пользователей

4

Что мы хотим купить



- Выясняем ожидания пользователя
- Узнаем как решали проблему без программы
- Узнаем как выглядит обычный день пользователя

Концепт приложения

5

Сценарии

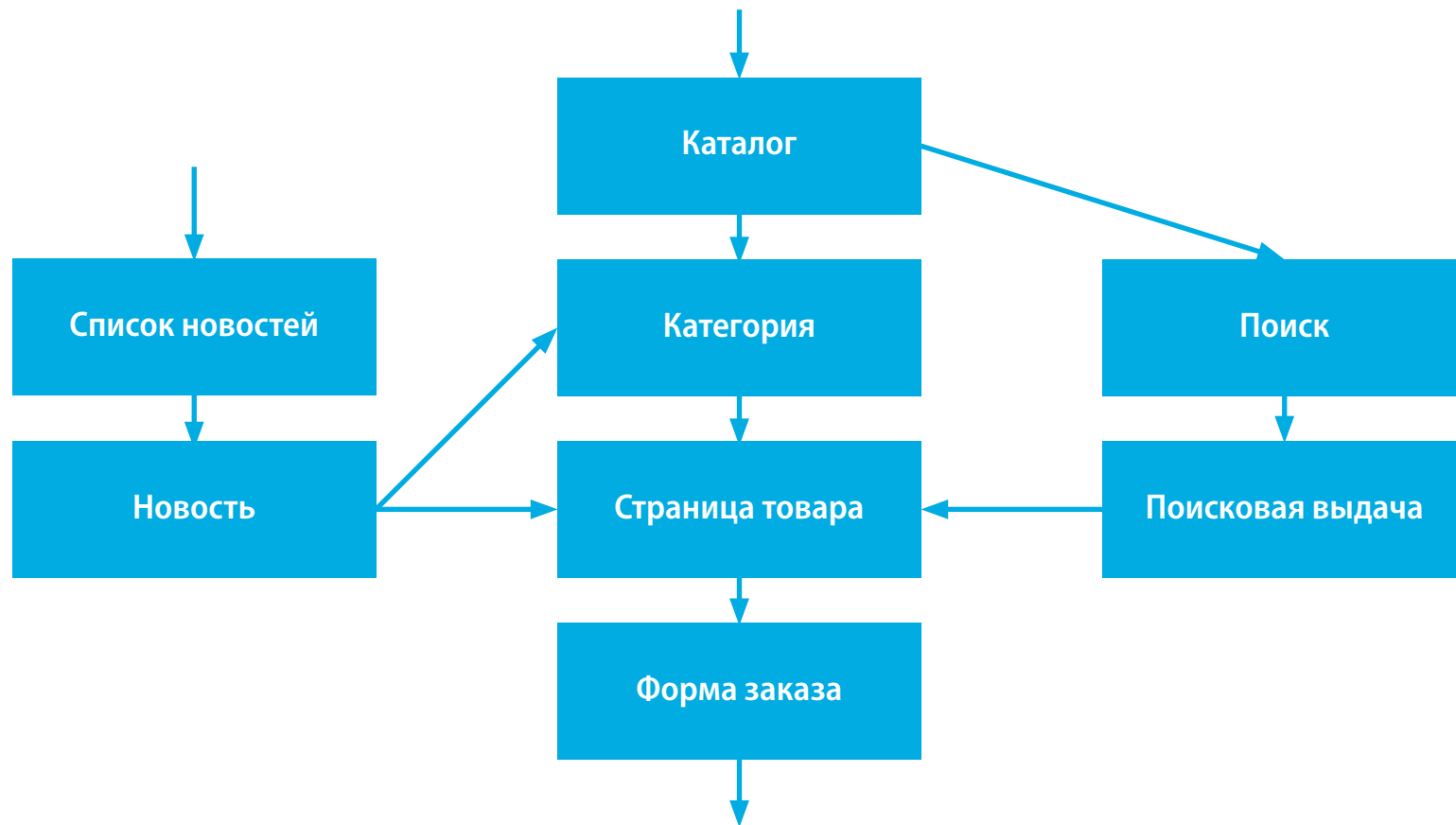


1. Запустил приложение
2. Ввел запрос поиска
3. Выбрал интересующее в поисковой выдаче
4. Просмотрел характеристики
5. Прочитал отзывы
6. Заказал
7. Получил уведомление о времени доставки

Концепт приложения

Навигационная диаграмма

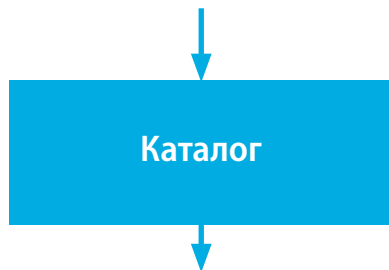
5



Концепт приложения

Требования к страницам

5



Ищет поиск



Ищет категории товаров



Ищет новинки

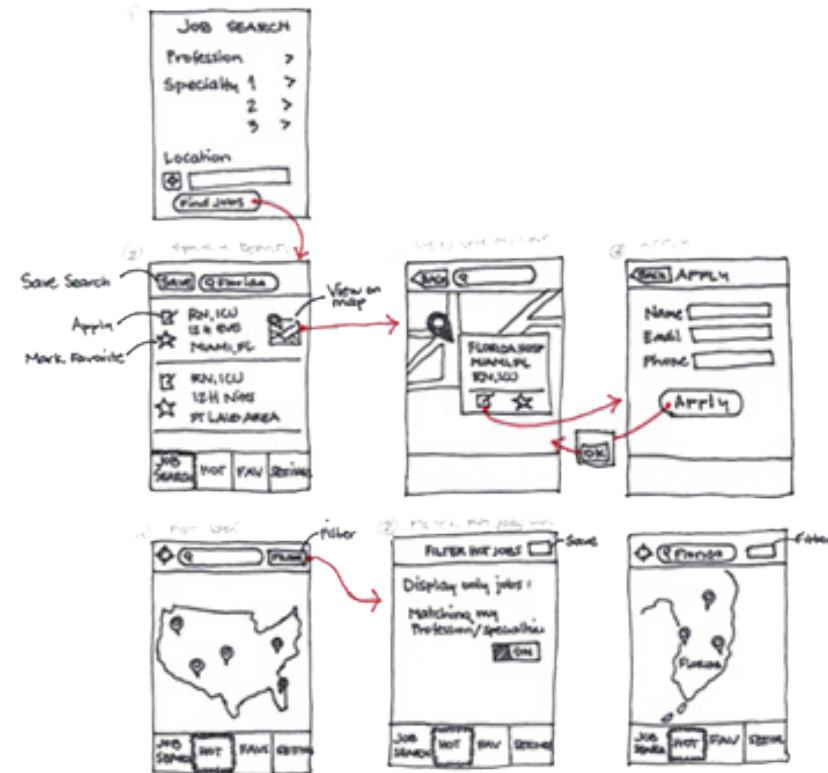
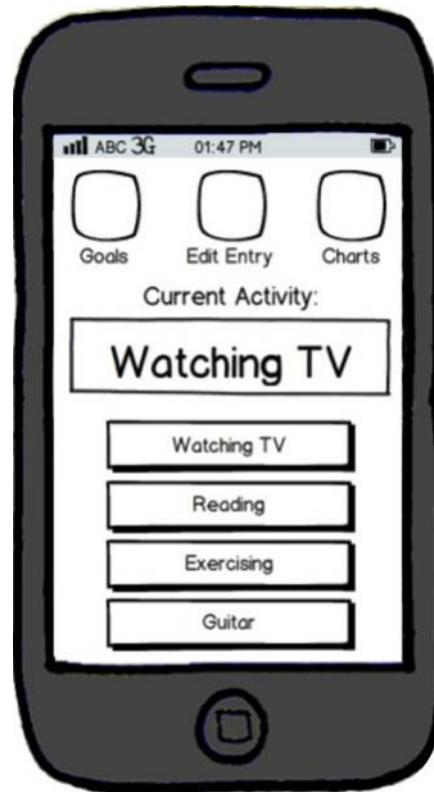


Ищет список новостей

Концепт приложения

Наброски интерфейса

5



Итак!

Изучайте своих пользователей

**Пользуйтесь идентичными сценариями
независимо от мобильной платформы**

Разделяйте функции PC/Mobile

Спасибо!

Мыслинский Игорь

USABILITYLAB, Проектировщик интерфейсов

