

Agile+UX: Качественный
пользовательский интерфейс
и гибкая методология



Владимир
Завертайлов



Первая в России студия, работающая по **SCRUM**
Специализируемся на приложениях для соцсетей



Основная проблема

На примере разработки красной машины

Основная проблема

Проект, глазами заказчика



Основная проблема

**Проект, глазами
дизайнера**



Основная проблема

Проект, глазами разработчика



Основная проблема

**Проект, глазами
потребителя**



Постоянные изменения?



Не слышал!

Agile + UX

Как совместить

- целостность интерфейса;
- итеративную разработку;
- валидацию интерфейсов рынком?

Пульс проекта

Реализация

Раскраска

Компоновка

Структура

Фичи

Стратегия

↑ воплощенность

инициация

→ время



Пульс проекта

Реализация

Раскраска

Компоновка

Структура

Фичи

Стратегия

↑ воплощенность



инициация

время

Пульс проекта

Реализация

Раскраска

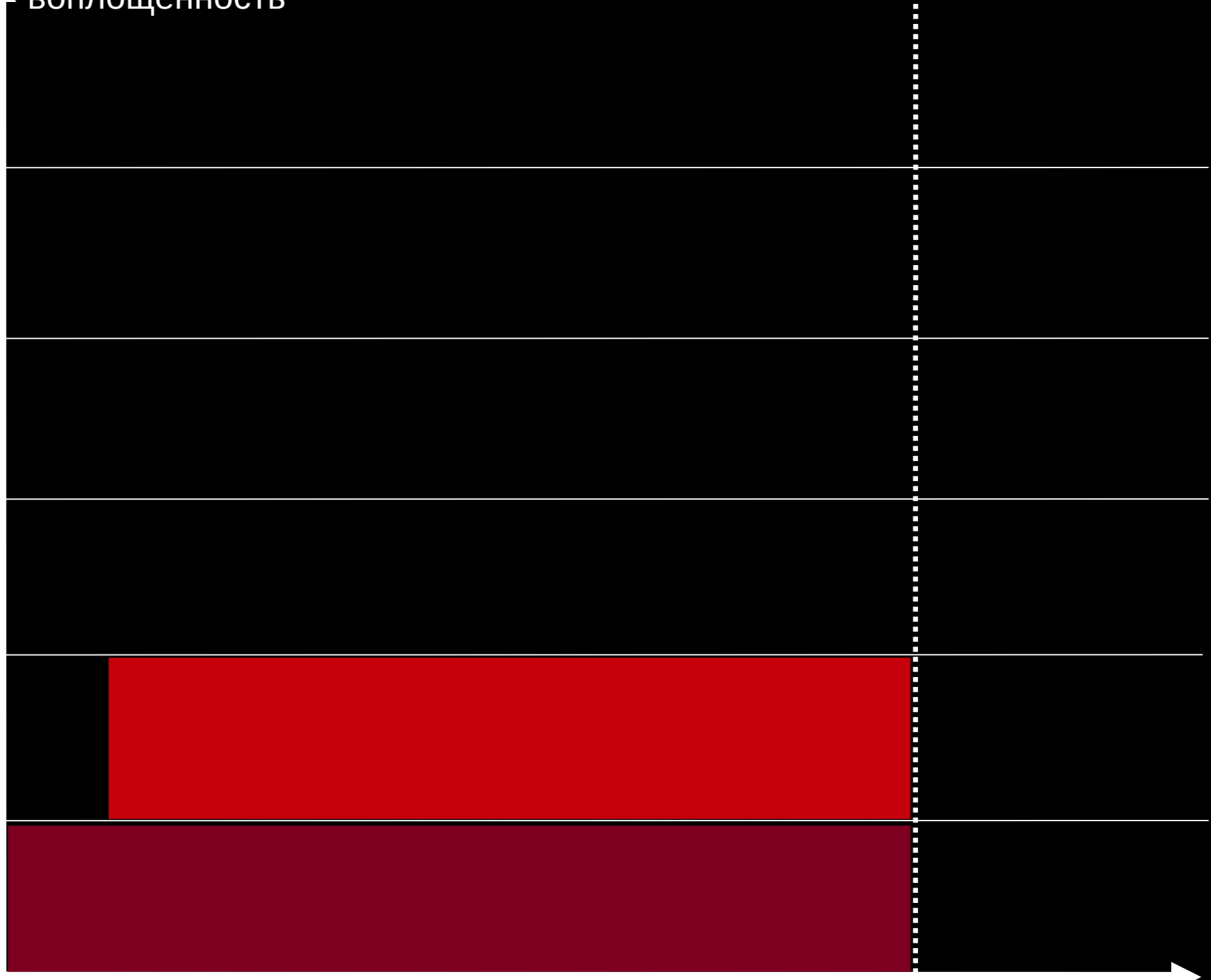
Компоновка

Структура

Фичи

Стратегия

↑ воплощенность



инициация

время

Пульс проекта

Реализация

Раскраска

Компоновка

Структура

Фичи

Стратегия

↑ воплощенность

инициация

итеррация 0

→ время



Пульс проекта

Реализация

Раскраска

Компоновка

Структура

Фичи

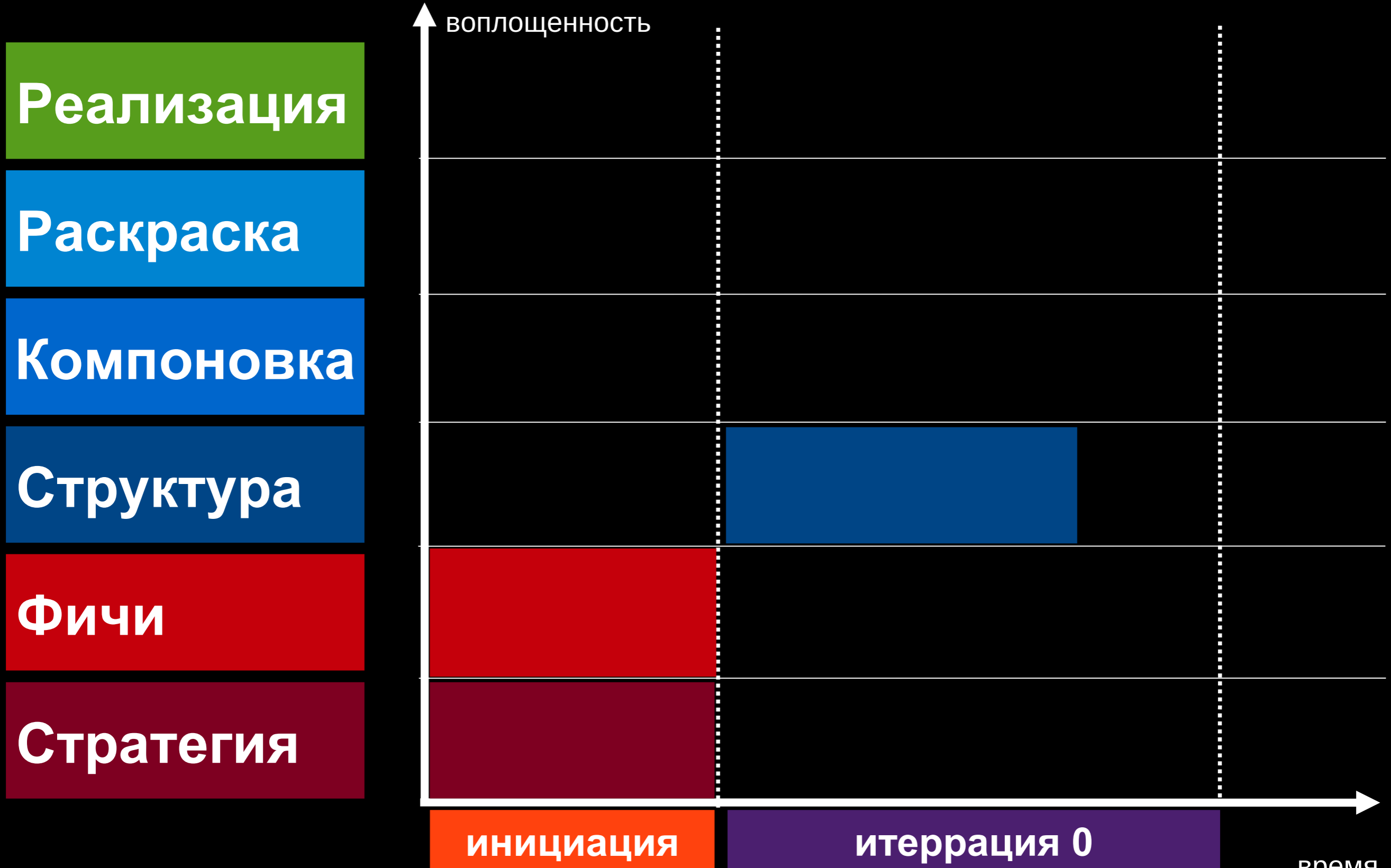
Стратегия

↑ воплощенность

инициация

итеррация 0

→ время



Пульс проекта

Реализация

Раскраска

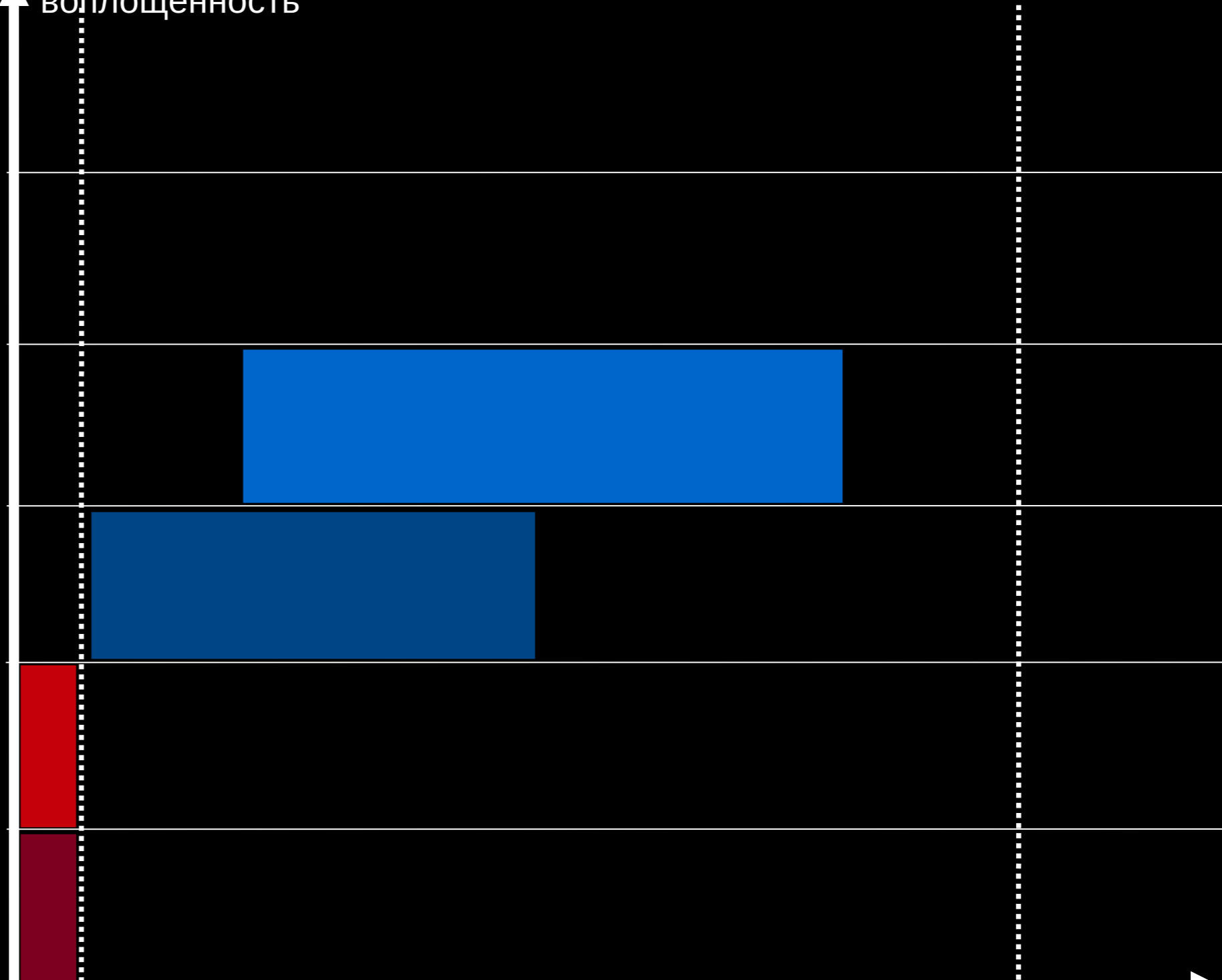
Компоновка

Структура

Фичи

Стратегия

↑ воплощенность



итеррация 0

время →

Пульс проекта

Реализация

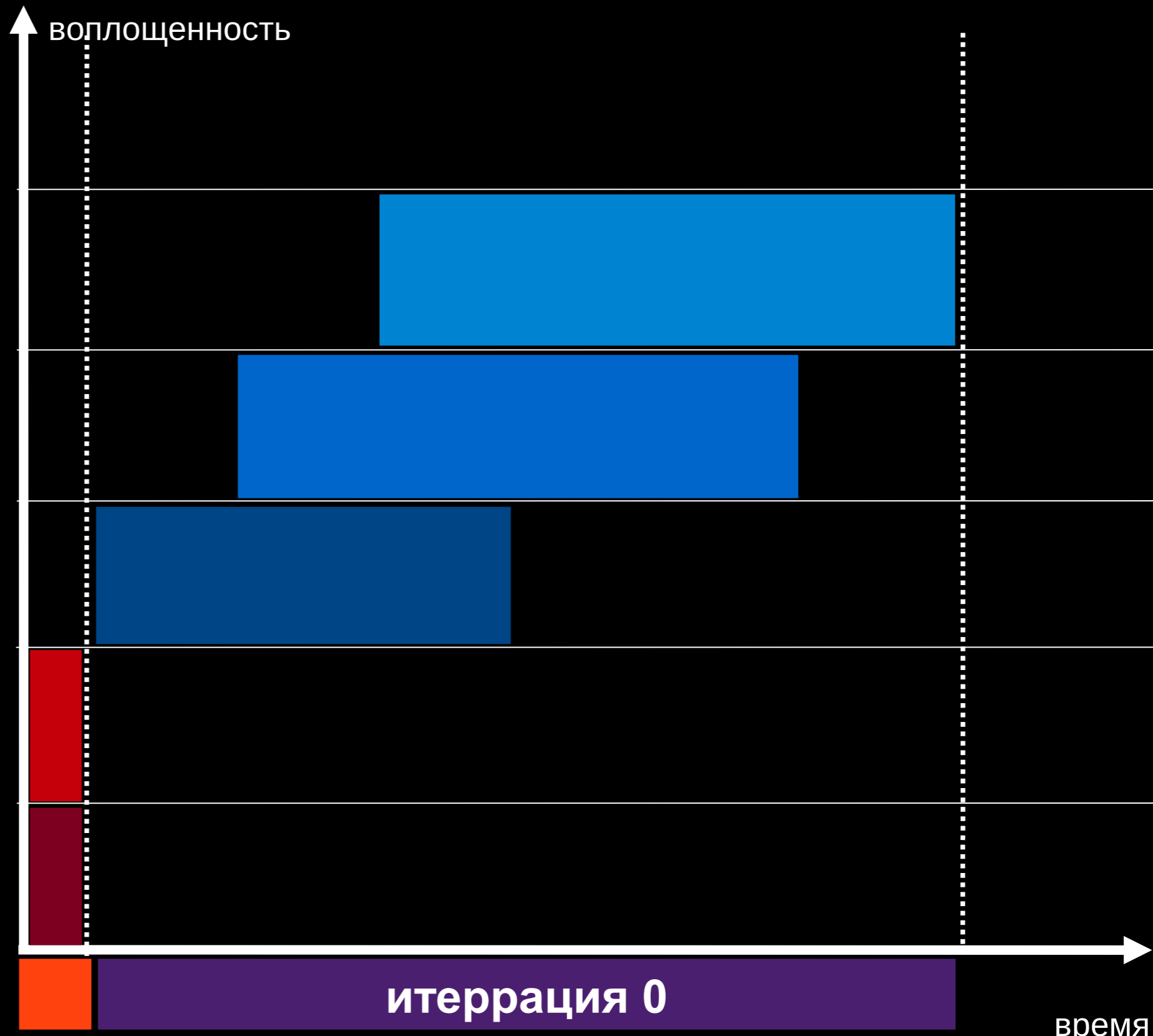
Раскраска

Компоновка

Структура

Фичи

Стратегия



Пульс проекта

Реализация

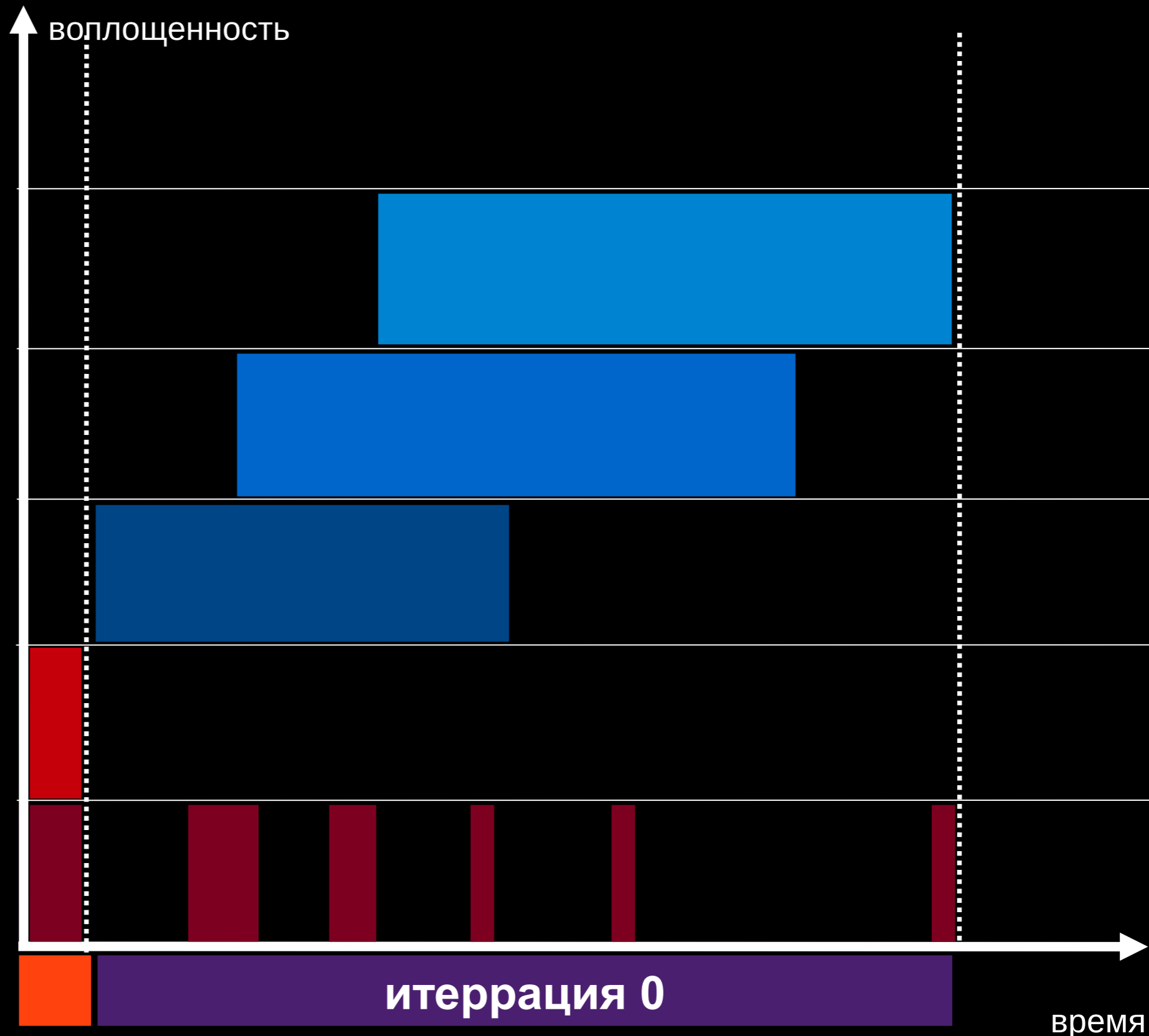
Раскраска

Компоновка

Структура

Фичи

Стратегия



Пульс проекта

Реализация

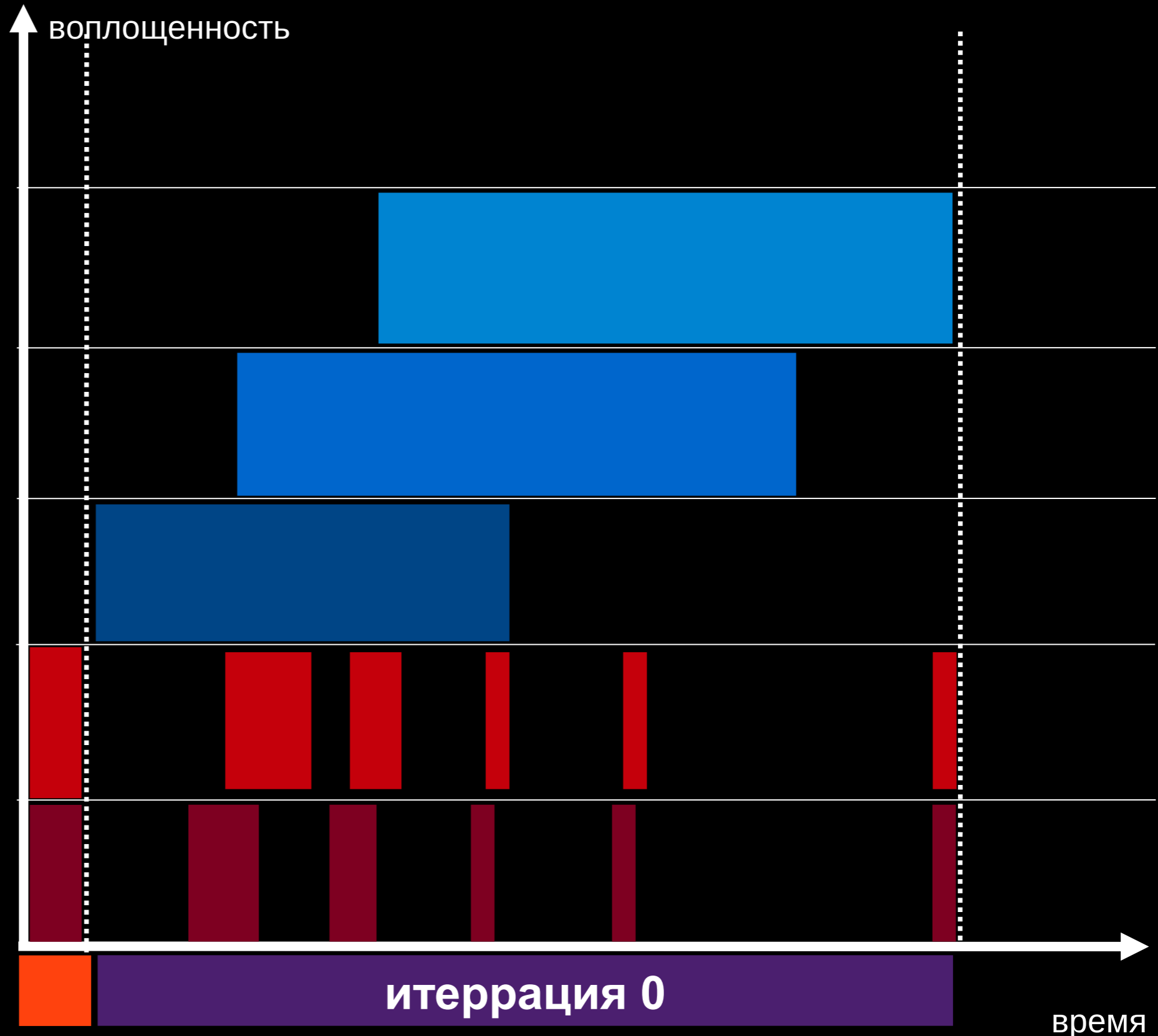
Раскраска

Компоновка

Структура

Фичи

Стратегия



Пульс проекта

Реализация

Раскраска

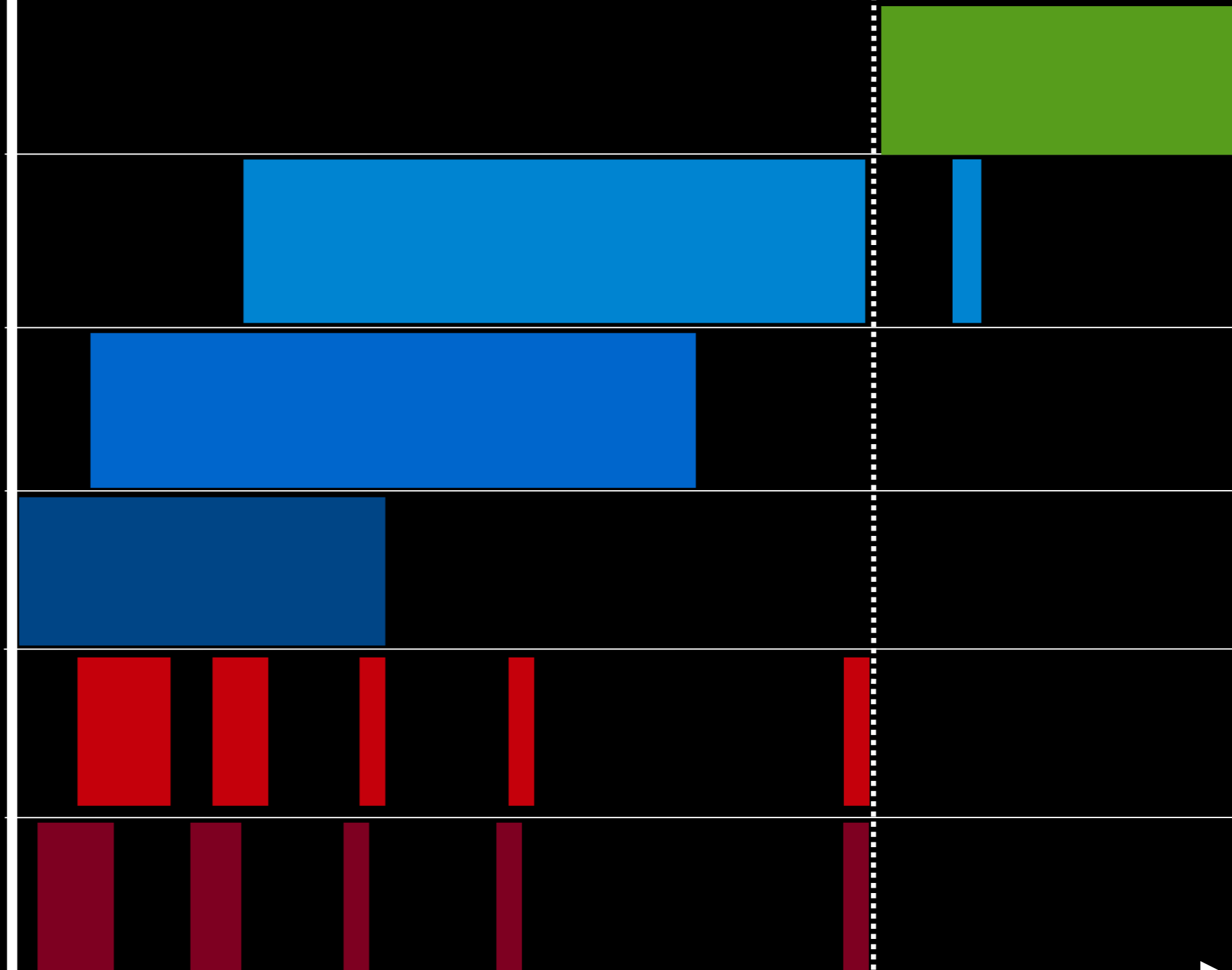
Компоновка

Структура

Фичи

Стратегия

↑ воплощенность



итеррация 0

итеррация 1

время →

Пульс проекта

Реализация

Раскраска

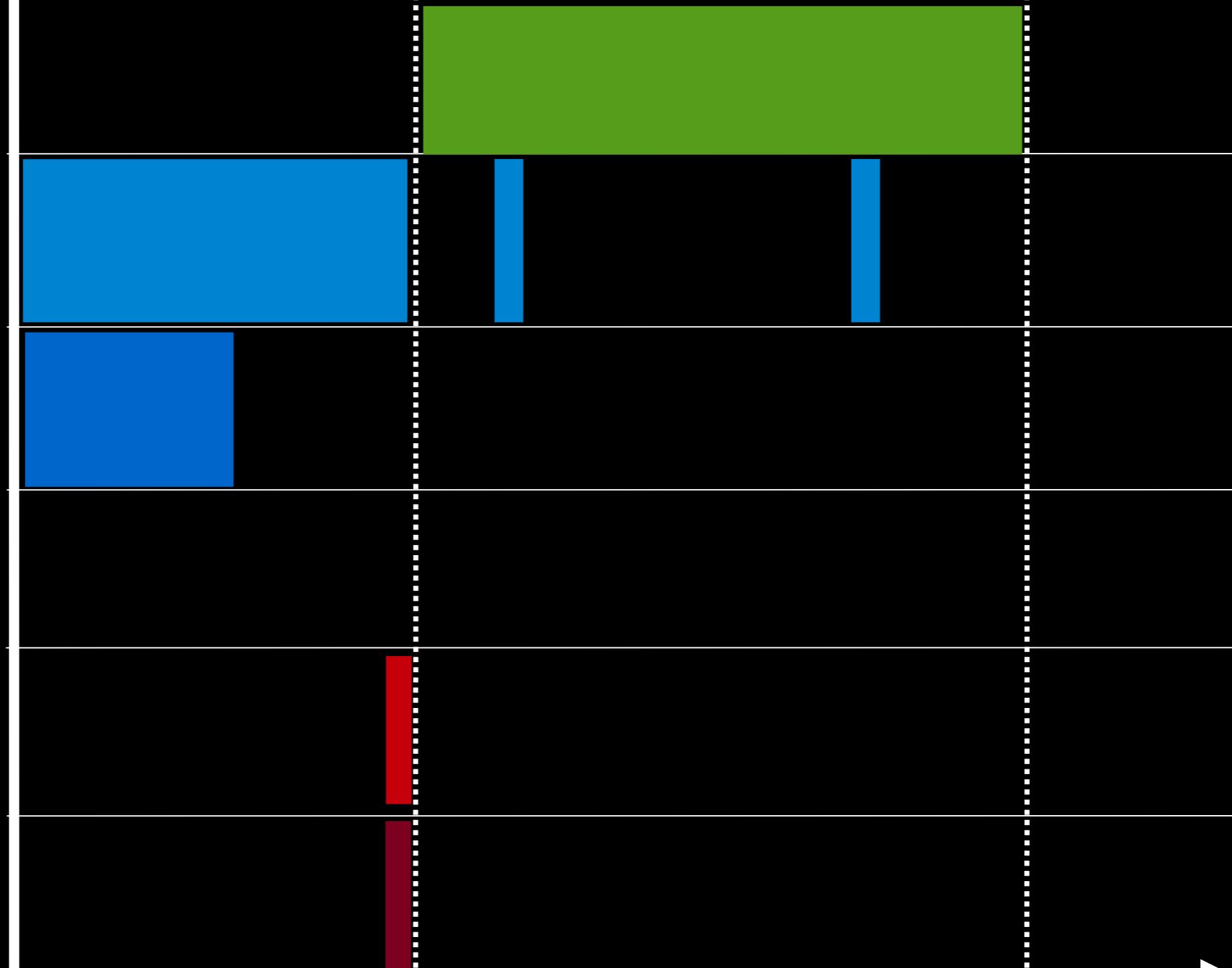
Компоновка

Структура

Фичи

Стратегия

↑ воплощенность



итеррация 0

итеррация 1

время →

Пульс проекта

Реализация

Раскраска

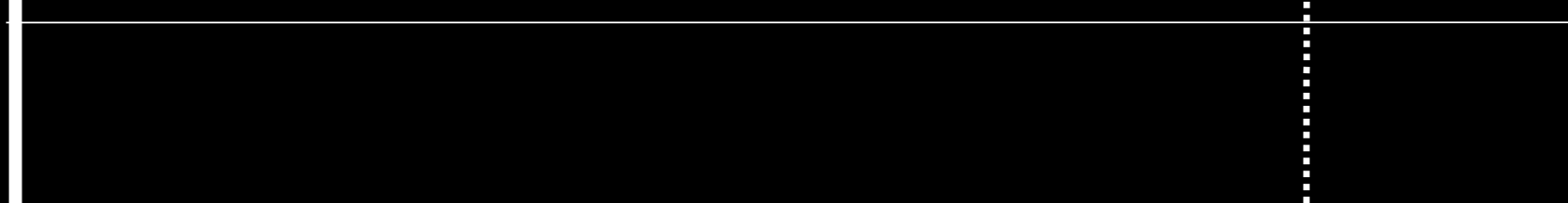
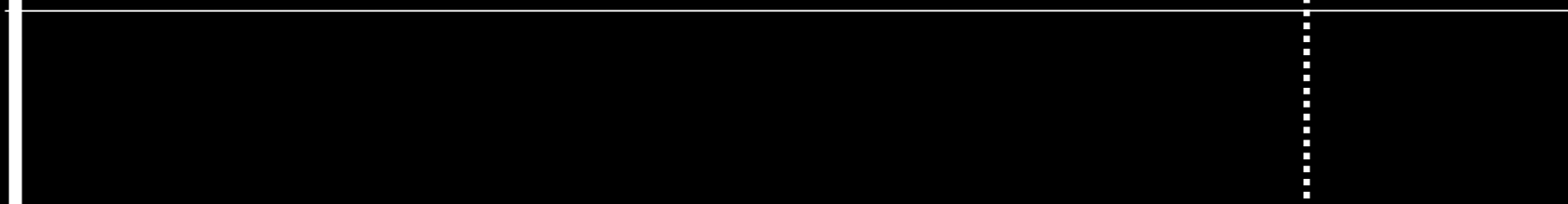
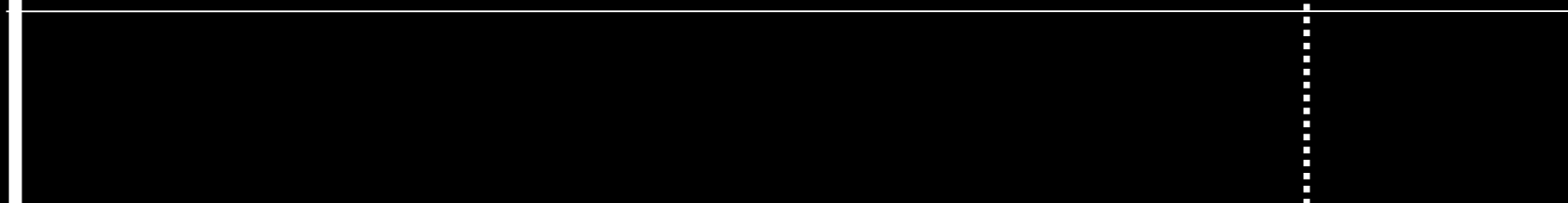
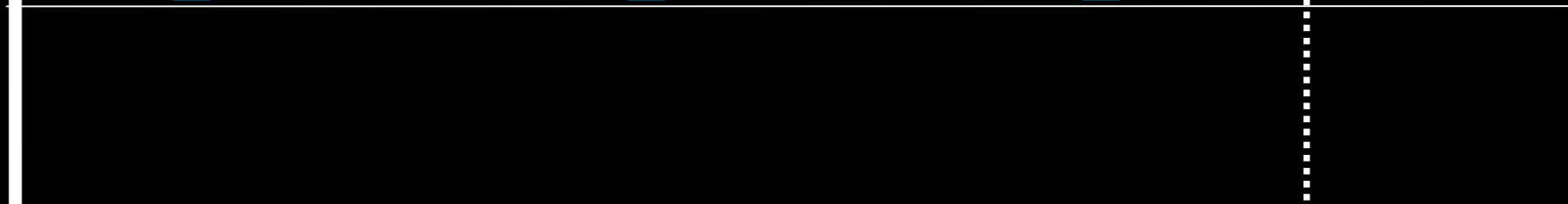
Компоновка

Структура

Фичи

Стратегия

↑ воплощенность



итеррация 1

→ время

Пульс проекта

Реализация

Раскраска

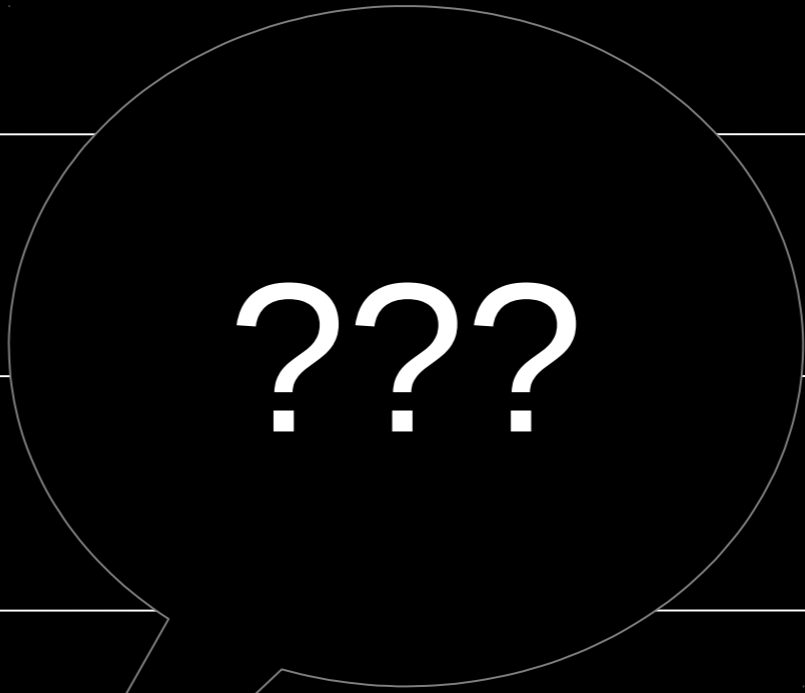
Компоновка

Структура

Фичи

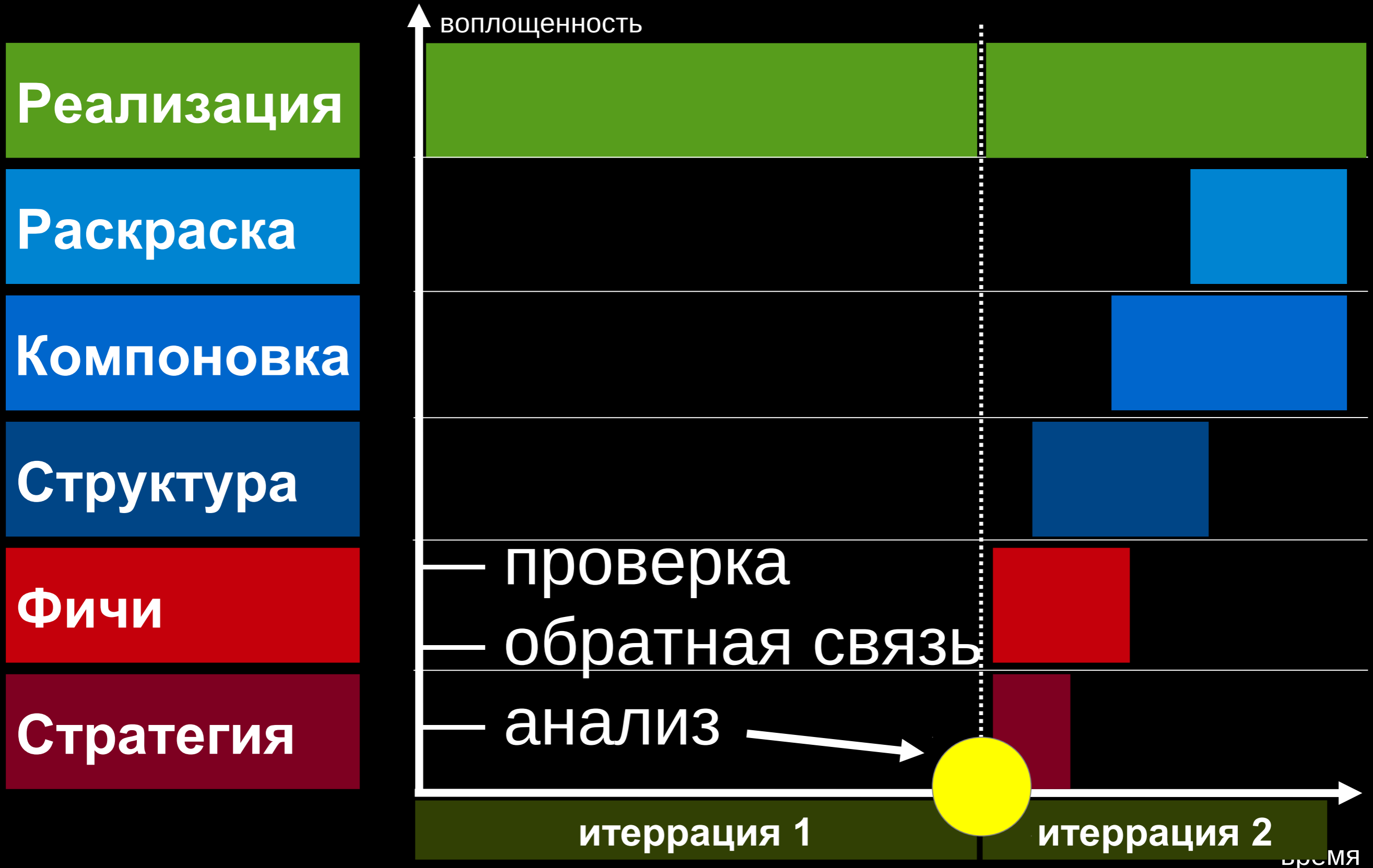
Стратегия

↑ воплощенность



→ время

Пульс проекта

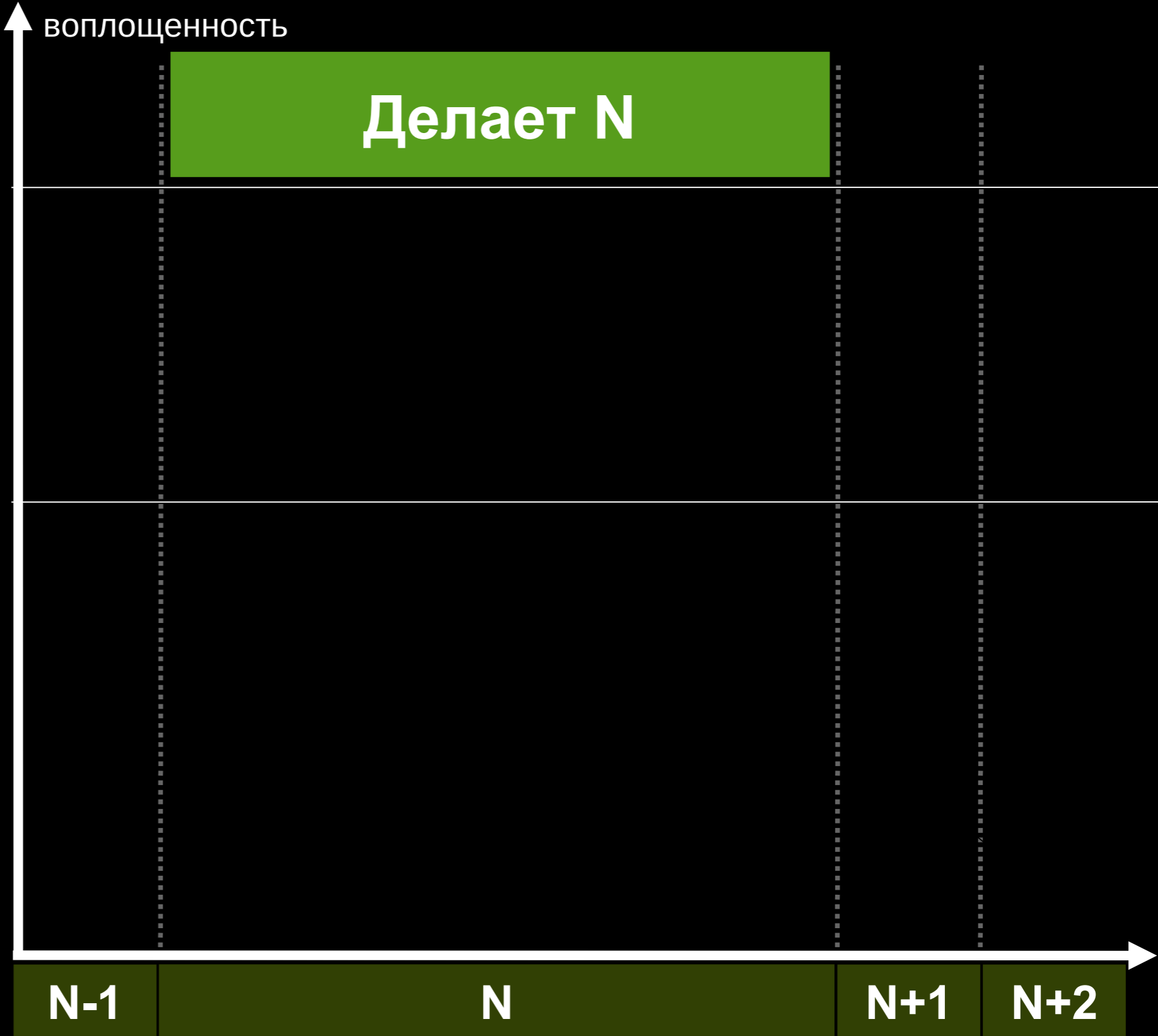


Параллельные потоки

Реализация

Интерфейс

Стратегия

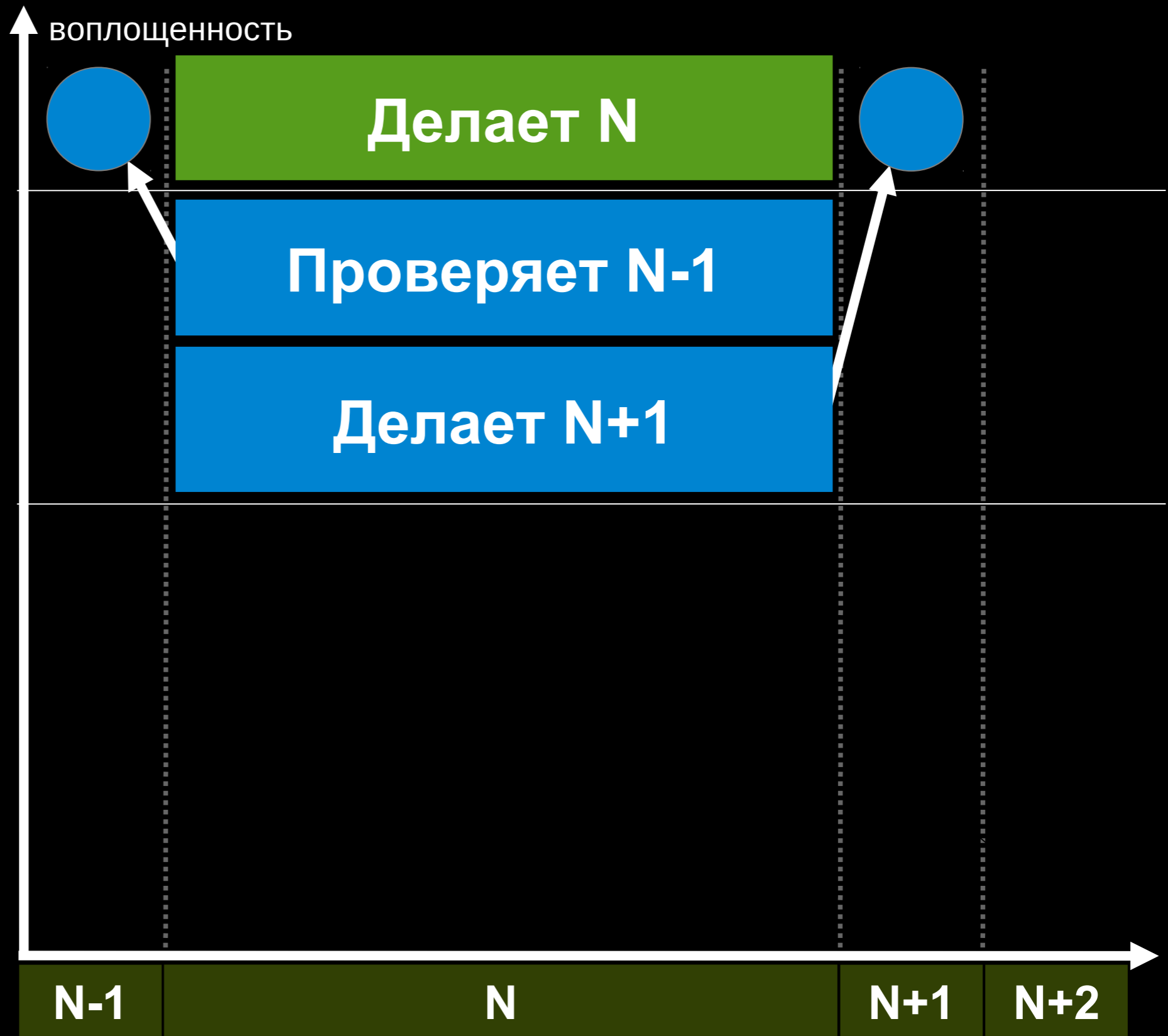


Параллельные потоки

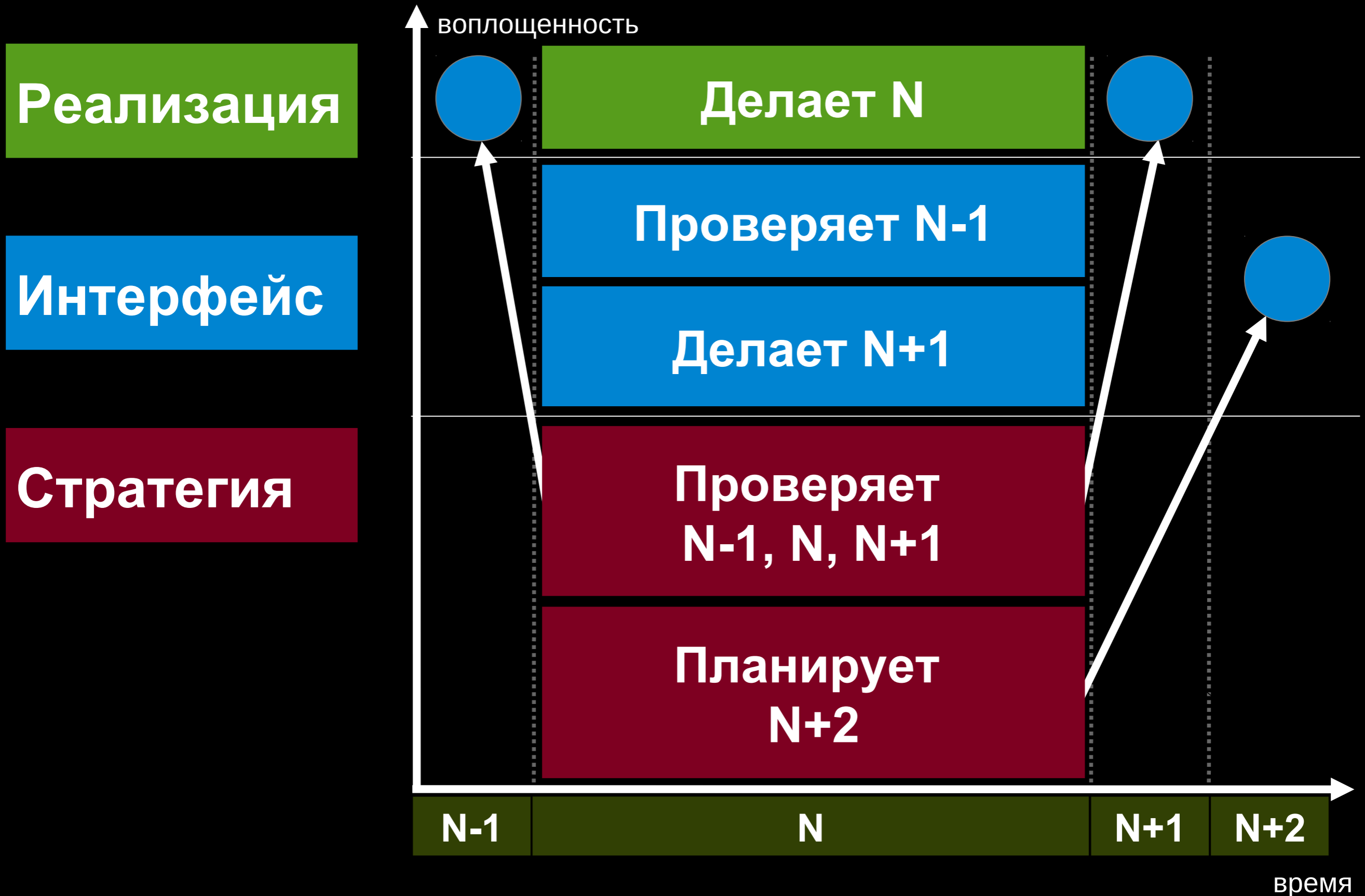
Реализация

Интерфейс

Стратегия



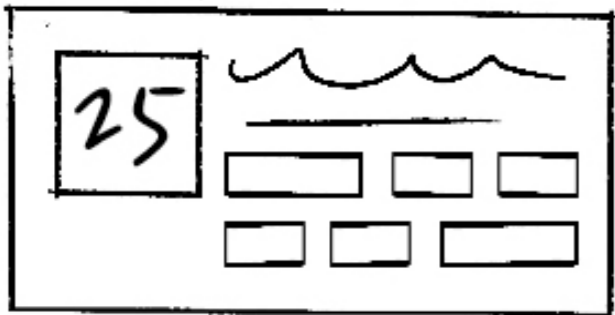
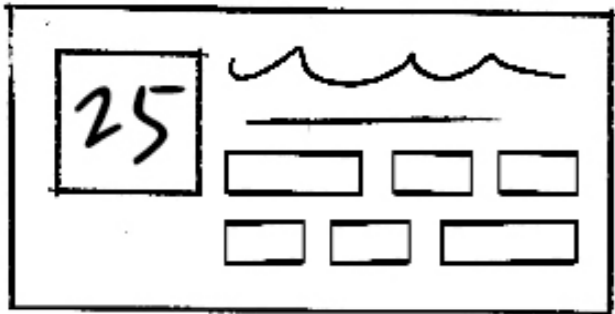
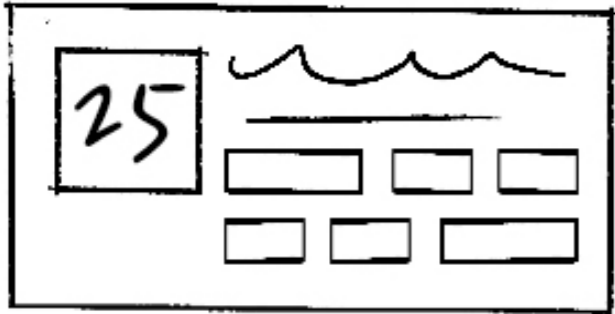
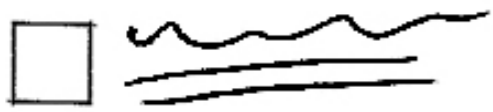
Параллельные потоки





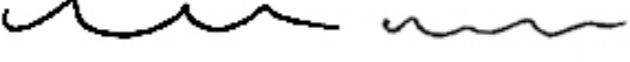



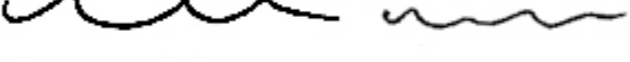





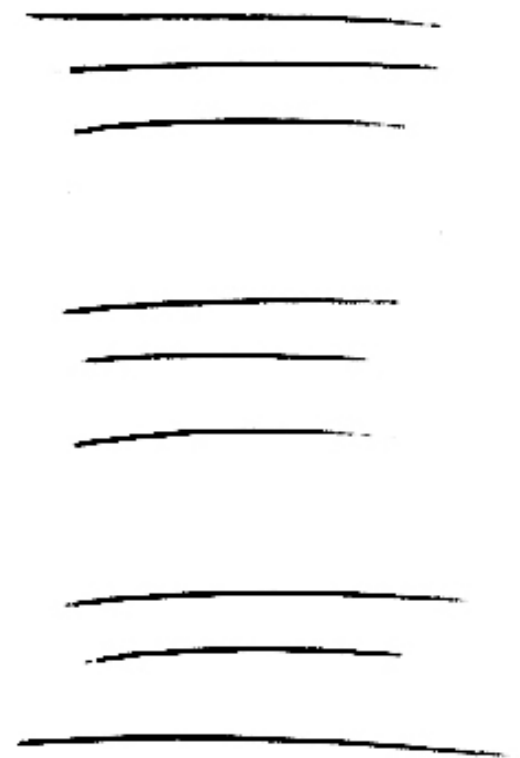
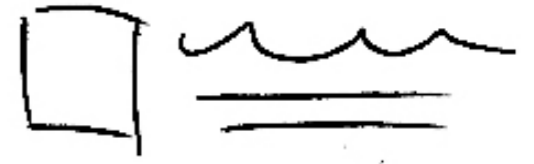


Выводы

- Основная концепция дизайна согласуется на 0-й итерации
- Разработка дизайна и программирование в параллельных потоках
- Планирование идет на 2 итерации вперед





Быстрые бумажные прототипы

Ахуре vs Бумага

Нераспределенные
154h 10m 39

5 Спринт 2
154h 10m 39 12:45
1 авг 14 авг 1 сен

25 Спринт 3
154h 10m 39 12:45

Спринт 4
154h 10m 39 12:45

Внести правки в прототип (всплывающее окно)
Просмотреть похожие системы
Оценить правки
Оценить правки
Оценить правки
Оценить доделки по второму спринту, показать Ане. Согласовать клиентом бюджет компании
Внести правки в прототип (всплывающее окно)
Просмотреть похожие системы
Просмотреть похожие системы
Просмотреть похожие системы
Оценить правки

Название задачи

[check] [x] опис

+ Добавить

Hand-drawn sketch of a user interface layout on paper. The sketch shows a header with three boxes, followed by three main content areas. Each content area contains a box with the number '25', a wavy line, and several smaller rectangular boxes below it. To the right of these areas are three horizontal rows, each containing two wavy lines. At the bottom of the sketch is a rectangular box with the word 'Добавить' (Add) written inside.

Для внешнего клиента

Дешевле и быстрее

Спринты

Нераспределенные
10h/15h 12

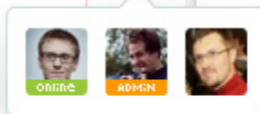
5 Спринт 1 (AOM)
1 авг 14 авг
28 авг 10h/15h
12

25 Спринт 2 (AOM)
1 авг 14 авг
28 авг 10h/15h
12

▶ Спринт 3 (AOM)
1 авг 10h/15h
12

Задачи спринта 2 (AOM)

Внести правки в прототип (всплывающее окно)			
Просмотреть похожие системы	4h 30m	ADMIN	
Внести правки в прототип (всплывающее ок	45m		
Оценить доделки по второму спринту, показать Ане. Согласовать с клиентом бюджет компании. Карточка: ярлычки. управление ярлычками. Добавление ярлычков.			
Внести правки в прототип (всплывающее окно)	1h		
↳ Внести правки в прототип (всплывающее окно)	25m		
↳ Просмотреть похожие системы	25m	online	
↳ Внести правки в прототип (всплывающее окно)	25m		
Внести правки в прототип (всплывающее окно)	25m	online	
Новая задача	Время		



SCRUMBAN-123
Внести правки в прототип (всплывающее окно)

Параметры задачи

Приоритет: Средний

Статус: Принят исполнителем

Дэдлайн: 12 авг 2012, 15:00

План: 3h 20m

Затрачено: 1h 20m +

Описание задачи

Бриф довольно «мутный» - так что на него особо не ориентируемся. В процессе переговоров согласовали визуальный макет главной страницы. Еще есть файл с отражением цветовой гаммы, которую хочет клиент. Это все в приложении к задаче.

[Читать еще](#)

Наблюдатели

ADMIN online ADMIN online +

Бэклог

Фильтр

Архив

Отрисовка концепции

Выводы

- Проверять концепции дизайна как можно раньше
- Бумажные прототипы дешевле для внутренних демонстраций
- Для внешних демостраций идеальны кликабельные прототипы
- Тестирование на живой системе — самое затратное

Наш бэклог

— Вести два потока

— Мониторить степень реализованности

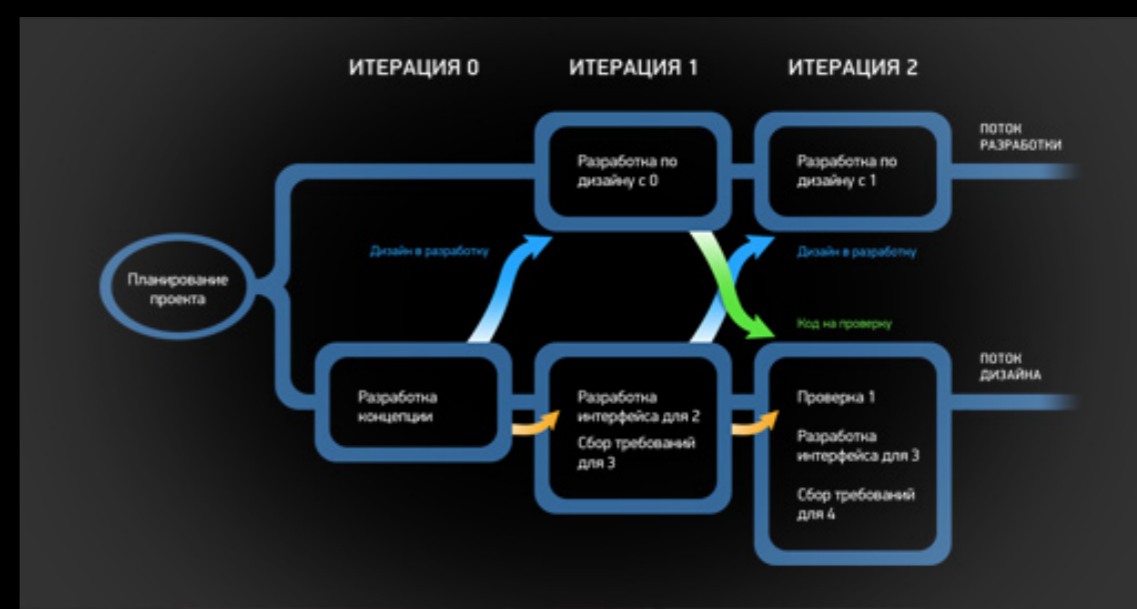
UX-backlog

Влияние на бизнес (приоритет)	User Story	Оценка, Story point	Примечания	Как проверить	Сформирована	Дизайн готов	Тестирование пройдено
1000	User Story 1	4			да	да	80%
980	User Story 1.1	2					
970	User Story 1.2	2					
900	User Story 2	3			да	да	30%
880	User Story 2.1	2					
870	User Story 2.2	2					
Спринт 2:							
400	User Story 3	8			да	нет	нет
350	User Story 3.1	6					
330	User Story 3.2	2					
Спринт 3:							
400	User Story 3	2			да	нет	нет
350	User Story 3.1	3					
330	User Story 3.2	4					
300	User Story 4	1			нет	нет	нет
250	User Story 4.1	1					
230	User Story 4.2	1					

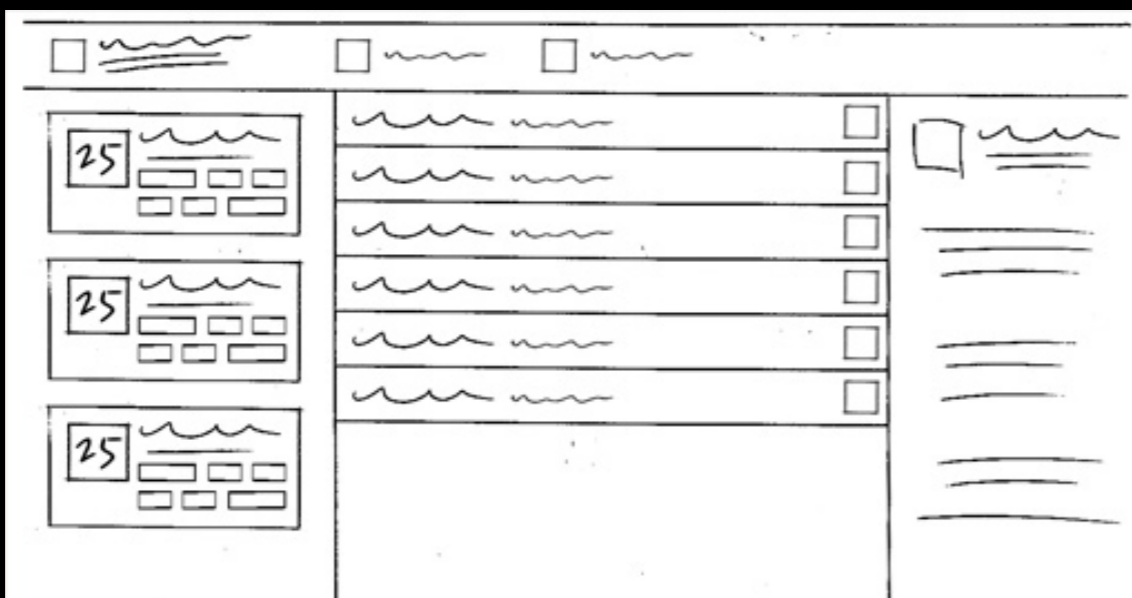
- User Story для дизайнеров — «крупнее» чем для разработчиков
- Отслеживаем прогресс и удовлетворенность



**Корневая проблема:
разный взгляд к
компановке проекта**



**Разработку и дизайн
ведем в 2 потока**



**Бумажные прототипы
быстрее и дешевле**

Влияние на Бизнес (приоритет)	User Story	Оценка, Story point	Примечания	Как проверить	Сформирована	Дизайн готов	Те пр
1000	User Story 1	4			да	да	
980	User Story 1.1	2					
970	User Story 1.2	2					
900	User Story 2	3			да	да	
880	User Story 2.1	2					
870	User Story 2.2	2					
Спринт 2:							
400	User Story 3	8			да	нет	не
350	User Story 3.1	6					
330	User Story 3.2	2					
Спринт 3:							
400	User Story 3	2			да	нет	не
350	User Story 3.1	3					
330	User Story 3.2	4					
300	User Story 4	1			нет	нет	не
250	User Story 4.1	1					
230	User Story 4.2	1					

**Хитрый backlog
с обратной связью**

**UX
+
Agile**



Владимир
Завертайлов

vladimir.zavertaylov@sibirix.ru



Полезная аналитика:
<http://blog.sibirix.ru>
