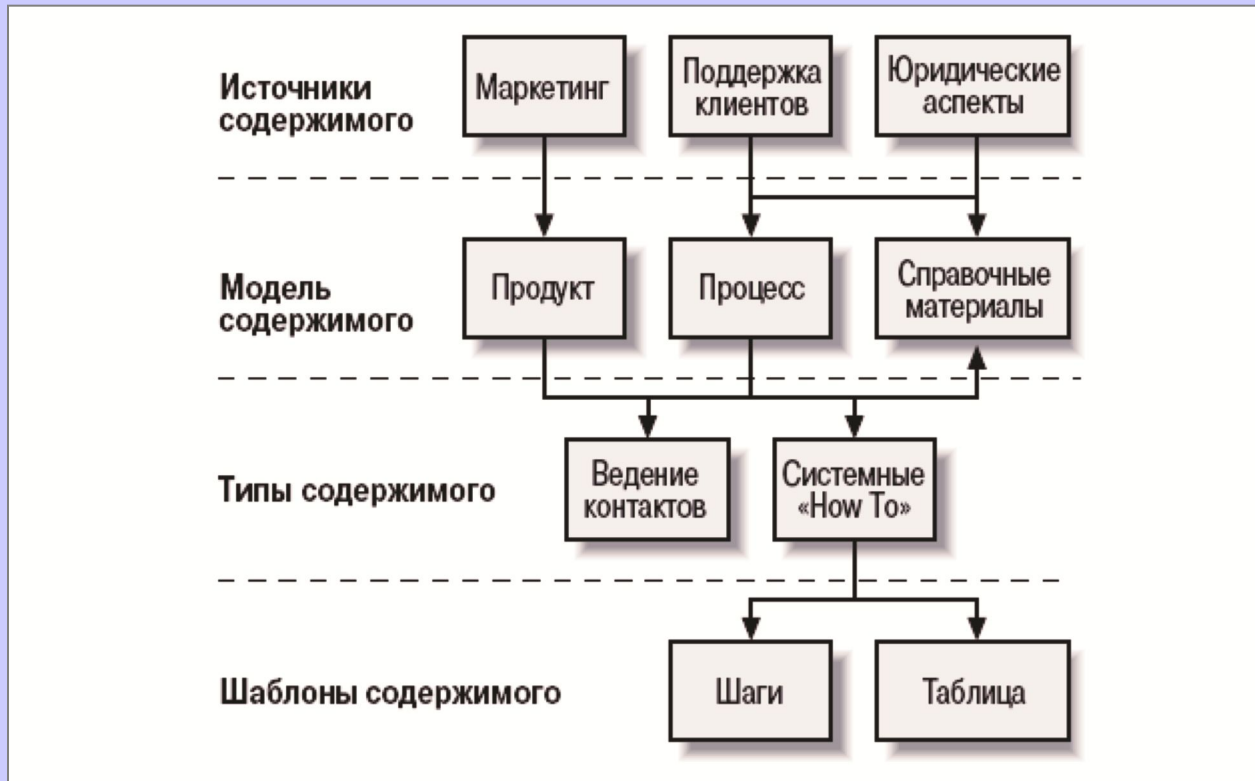


Процесс, методология, стратегия

Карта содержимого (1)



Карта содержимого (2)

- Карта содержимого - это схематическое представление информационной среды проекта.
По назначению они бывают весьма различными:
 - изучают способы навигации внутри категорий содержимого,
 - графически представляют отношение между различными областями содержимого,
 - фокусируются на правообладании содержимым и его публикациями.
- Карта содержимого позволяет разработчикам сфокусировать внимание на структуре и организации будущего проекта.
- Цель создания карты - стимулировать мышление на поиски способов улучшения доступа к содержимому ресурса.
- Карта содержимого не является выходным документом.

Изучение пользователей с помощью сортировки карточек

- Метод сортировки карточек используется для того, чтобы выяснить, каким образом целевая аудитория структурирует предметы, понятия, идеи...
- Целью эксперимента - выяснить, как лучше составить каталог или разделы сайта.
- Реализация: исследователь пишет на отдельных карточках те предметы (или понятия), которые будут входить в контент сайта.
- Затем он предоставляет каждому участнику тестирования разложить карточки по группам.
- Результаты сортировок затем комбинируются и, если необходимо, анализируются статистически (специальное ПО).

Способы проведения тестов

- Существует два способа проведения тестов:
 - закрытый - подразумевает, что участникам дают названия категорий и сортируют карточки по этим категориям;
 - открытый - позволяет испытуемым самим назвать группы карточек, которые они сортировали.
- Это позволяет определить, как фокусная группа пользователей интуитивно представляет структуру данных на сайте.
- В итоговом продукте, они смогут также интуитивно найти необходимую информацию.

Результаты и выходные документы

- Результатами работы по выработке стратегии являются метафоры, сценарии, рассказы, конкретные примеры, концептуальные диаграммы, схемы, каркасы и пр.
- Выходными документами разработки стратегии информационной архитектуры являются: образцы архитектуры, организационные схемы, системы индексирования и разметки.

Метафоры и сценарии

- Метафоры – позволяют передать сложные идеи и хороши тем, что способны вселить новые коннотации старым понятиям, добавить в них оригинальность. Само использование метафор заинтересовывает людей. Типы метафор:
 - организационные,
 - функциональные,
 - зрительные и др.
- Сценарии – несколько сюжетных линий, в которых описывается, как тот или иной пользователь будет получать информацию с сайта. Это позволяет объяснить, каким образом пользователь будет взаимодействовать с сайтом.

Рассказы, примеры, концептуальные диаграммы

- Рассказы и конкретные примеры – в ходе обсуждения информационной архитектуры будущего проекта, разработчики часто сравнивают его с предыдущими примерами в своей практике.
- Рассказы могут повлиять на архитектуру будущего сайта, опыт коллектива отражается на его качестве.
- Концептуальные диаграммы часто применяются в обсуждении проекта для наглядности.

Схемы и каркасы

- Визуализация предмета обсуждения позволяет наглядно иллюстрировать мысль, не вызывая при этом у зрителя ложных ассоциаций (как это иногда происходит при словесном общении).
- Схемы и каркасы – показывают связи между страницами сайта и его содержимое.
- Все выходные документы, полученные в ходе разработки проекта - описание проекта, аналитические выкладки и пр. - включаются в «Отчет о разработке стратегии».

Назначение каркасов

- Цель каркасов - показать, как будет выглядеть отдельная страница сайта.
- Каркас находится на ступеньке между ИА и визуальным дизайном сайта.
- Описывают содержимое, дают общее представление о композиционной и графической части.
- Могут быть детальными (близкими к итоговому варианту) и весьма условными (без подробной проработки).
- Помогают разработчику решить,
 - где и как будут располагаться элементы содержимого,
 - какой из них будет доминировать,
 - как скомпоновать их вместе на странице.

Цель создания эскизов

- Дизайнер на основе каркасов создает эскизы проекта на бумаге.
- Эскизы рассматриваются различными группами специалистов, над ними проводятся тесты.
- Дизайнер при этом выслушивает всю критику и похвалы, создает новые эскизы.
- Этот процесс приводит к утверждению итогового эскиза проекта.
- Достоинством эскизов является то, что
 - они не требуют больших временных затрат;
 - их можно легко переделать;
 - «Самым лучшим графическим супер ускорителем в разработке эскиза ресурса является лист бумаги и ручка – если работу действительно надо ускорить».