



А.В. Гончарова

ПОВЫШЕНИЕ КАЧЕСТВА ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА ПУТЕМ ВНЕДРЕНИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

(Самарский университет)

Очень часто в процессе создания нового программного обеспечения пренебрегают такими важными этапами, как проектирование и тестирование, считая их незначимыми и порой просто пустой тратой времени, но это ошибочное и несовременное мнение - данный майндсет обусловлен старыми привычками, подходящим для продуктов индустриальной эпохи, а не цифровых продуктов. Эксперты и опыт других специалистов доказывает, что данные этапы позволяют, как сохранить такие ценные ресурсы, как время и бюджет, так и основное преимущество - создать качественный продукт, который действительно нужен пользователям для достижений их целей как личных, так и корпоративных.

Проектирование – один из трех процессов важных для создания успешного продукта наряду с руководством (бизнес модели, планы) и разработкой по средствам технологий. Заранее продуманная и спланированная разработка значительно улучшает качество продукта. Проектирование архитектуры программы и проектирование взаимодействия две разные вещи. Даже самая потрясающая идея провалится, если она будет реализована через посредственный UX дизайн. То, что пользователь чувствует и видит, когда использует ваше приложение или сайт, очень важно. От этого зависит насколько будет привлекателен продукт для пользователя. Еще одним основным фактором привлекательности является удовлетворение человеческих целей и потребностей.

Проектирование бессмысленно без цели, которая формируются на основе результатов исследования. Цели проектирования становятся идентичны целям пользователя. Есть разница между целями и задачами или деятельностью. Цель неизменна в то время, как задачи зависят от доступных в арсенале технологий, навыков. Информация о задачах, например, помогает в формировании элементов управления интерфейса, а о целях дает реальное представление о продукте, что он делает и как.

Одной из часто используемых методик определения целей, используемый проектировщиками является «персонажи» - это портрет будущего пользователя приложения или программы. Не стоит пытаться подстраиваться под все архетипы пользователей, нужно выбрать один. Очень часто на практике бывает продукт, спроектированный для одного архетипа, неожиданно привлекает и других людей. Персонаж должен быть описан предельно детально, до мелочей. Выберите для него имя, возраст, к какой профессиональной сфере относится, какими девайсами пользуется, определите его мотивацию, ценности, привычки, чего он хочет достичь. Такая детальность необходима как для полного понимания для кого создается продукт, а в следствии и какими уникальными чертами он должен обладать, чтобы быть привлекательным для персонажа, а так же явля-



ется мощным инструментом для коммуникации между разработчиками и менеджерами, создавая единую систему понятий.

Собственно говоря, проектировщики являются связующим звеном между разработчиками и управленцами (менеджерами) так, как двое последних преследуют разные интересы и обладают разными ценностями. Для руководителей важным является жизнеспособность продукта и прибыль, а для программистов – технологии, нефункциональные требования, сложные архитектурные решения, нефункциональные требования, которые пользователь, к сожалению, не всегда может оценить в связи с когнитивным сопротивлением (вероятность которого возрастает без проектирования).

Преимущества проектирования, предшествующего написанию кода и являющегося неотъемлемой частью процесса разработки, очевидны. Его результатом является продукт, осуществление которого реально, и значительное увеличение вероятности, как на финансовый успех продукта, так и на количество счастливых пользователей.

Литература

1 Alan Cooper and Robert Reimann, About Face 2.0: The Essentials of Interaction Design: Published by John Wiley & Sons, 2003, 576 pp.

2 Alan Cooper, The inmates are Running the Asylum , Indianapolis: SAMS, 1999. 261 pages.

3 Jaime Levy, UX Strategy, 2015.

А.А. Горовик, М.В. Лазарева

ПРИМЕНЕНИЕ ГЕНЕТИЧЕСКОГО АЛГОРИТМА ПРИ ОЦЕНКЕ СЛОЖНОСТИ РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

(Ферганский филиал Ташкентского университета
информационных технологий)

Аннотация: Основной проблемой современных методов оценки трудозатрат является сложность их адаптации к каждому конкретному проекту. В статье предложен принципиально новый, неклассический генетический подход к этой проблеме, главные принципы которого — обеспечение качественной и количественной оценки трудозатратности разработки программных проектов

Abstract The main problem of modern methods of evaluation of labor is the difficulty of adapting them to each specific project. This paper proposes is a fundamentally new, non-classical genetic approach to the problem, the main principles of which is providing qualitative and quantitative assessment of labor-intensive software development projects

Точный расчет ресурсов является одной из основных проблем в области управления проектами. При таком расчете возникают сложности учета огромного количества факторов, влияющих на жизненный цикл программного обес-