



Od specyfikacji do realizacji projektu internetowego

BIZNES NOWEJ ERY

Wstęp



Dla kogo?

- ✓ Mikro, mali i średni przedsiębiorcy
- ✓ Project managerowie i osoby pracujące przy wdrażaniu projektów WEB/IT
- ✓ Osoby chcące zrealizować pomysł lub rozwinąć biznes w Internecie
- ✓ Osoby chcące zaczerpnąć wiedzę z zakresu efektywnego planowania i tworzenia narzędzi WEB



O czym?

- ✓ Jak prawidłowo zaplanować wdrożenie projektu WEB
- ✓ Czym jest analiza przedwdrożeniowa i jak ją przeprowadzić
- ✓ Specyfikacja techniczna – co powinna zawierać i jak ją opracować
- ✓ Do czego służy makietowanie i jak je wykorzystać
- ✓ Czym jest UX i UI – podstawy planowania funkcjonalności i użyteczności serwisu



Na jakie pytania odpowiemy?



Jak zacząć i co przemyśleć



Jak się przygotować



Jak zaplanować narzędzie oraz proces



Jak uniknąć błędów

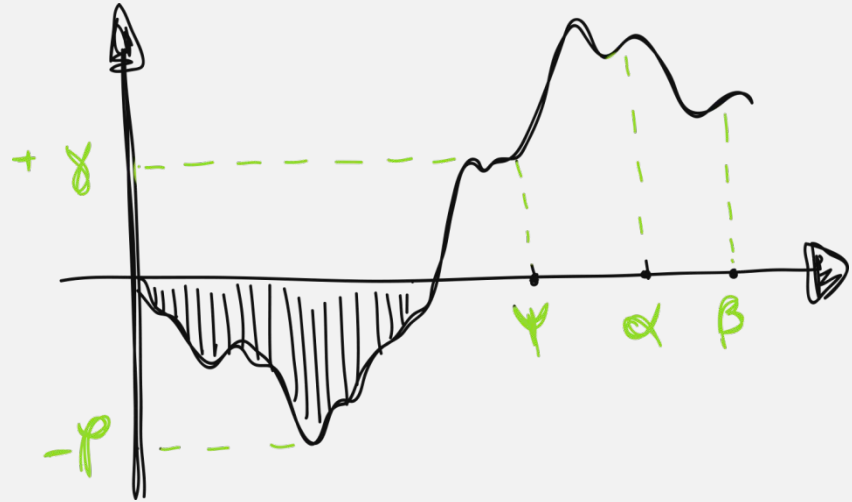


Jak stworzyć narzędzie które będzie realizowało nasze potrzeby



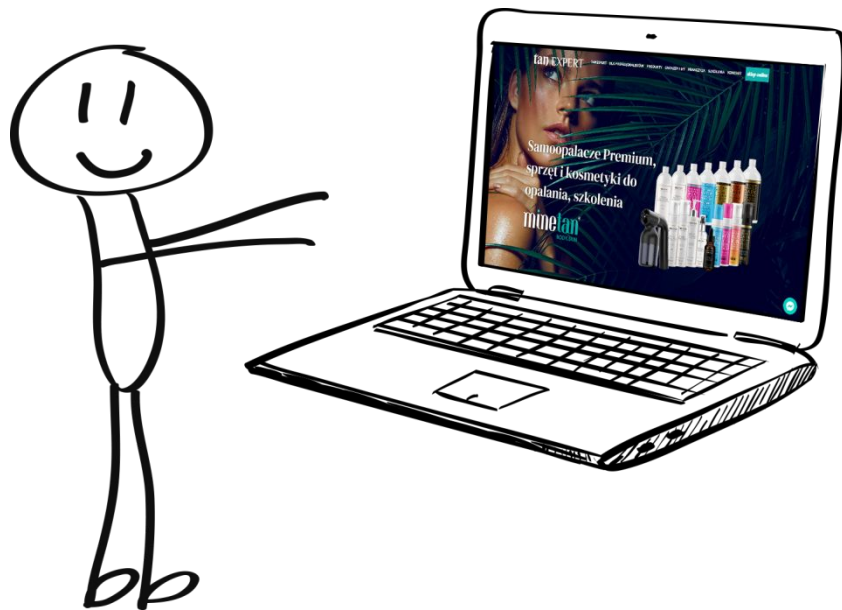
Analiza

PIERWSZY KROK DO REALIZACJI
PROJEKTU



Serwisy, portale, narzędzia etc.

Podział nie jest sztywny.
Serwisy i ich funkcje często
wzajemnie się przenikają



Czym jest projekt?

Zespół działań / przedsięwzięcie mające na celu realizację konkretnego **produktu cyfrowego**.



SKLEP



STRONA WWW



PORTAL



SERWIS
OGŁOSZENIOWY



BLOG



APLIKACJA
MOBILNA



SYSTEM CRM



E-LEARNIG



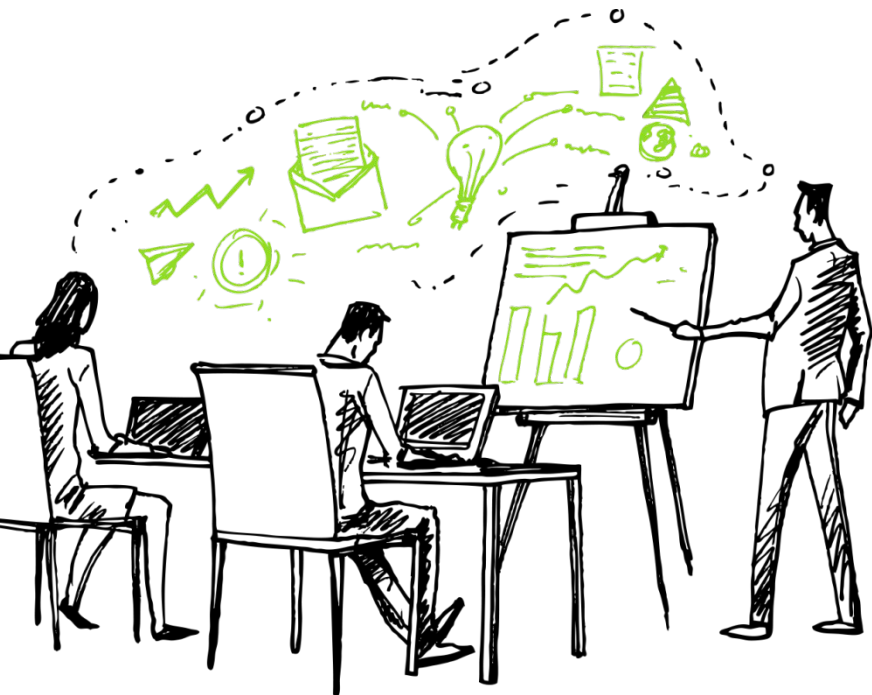
PLATFORMA
SPRZEDAŻOWA



SYSTEMY
BANKOWE



INNE



**Realizacja projektu to
proces, trwa wraz z jego
rozwojem.**

Możemy to robić świadomie lub
zostawić losowi.

Projekt

JAKO PROCES

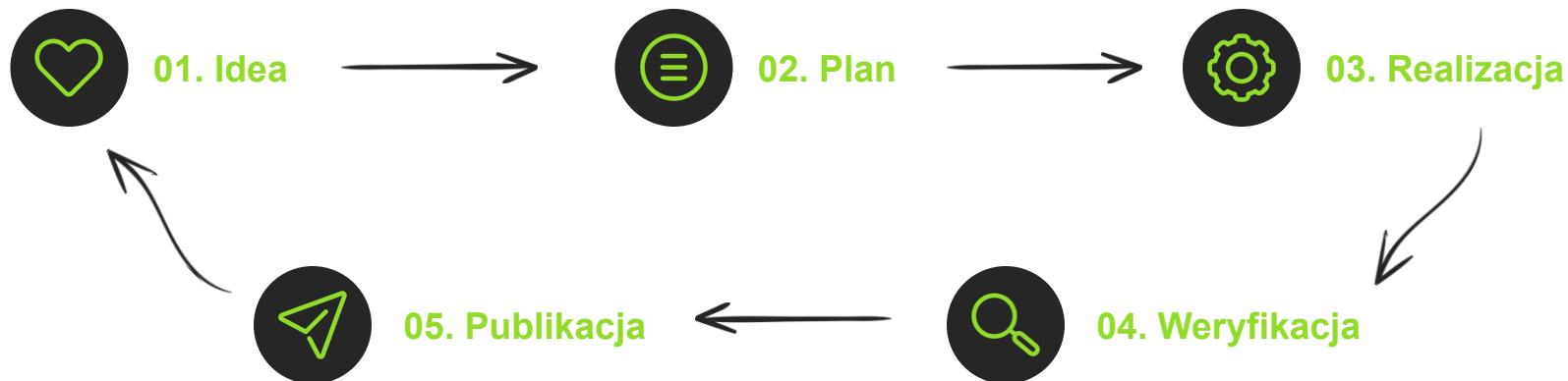
Proces.

Słowo klucz dla realizacji produktu cyfrowego. Musimy przejść przez konkretne **fazy**, zrealizować poszczególne kroki, a następnie zrewidować działania, dokonać analizy i modyfikacji.



Proces

ETAPY REALIZACJI PROJEKTU

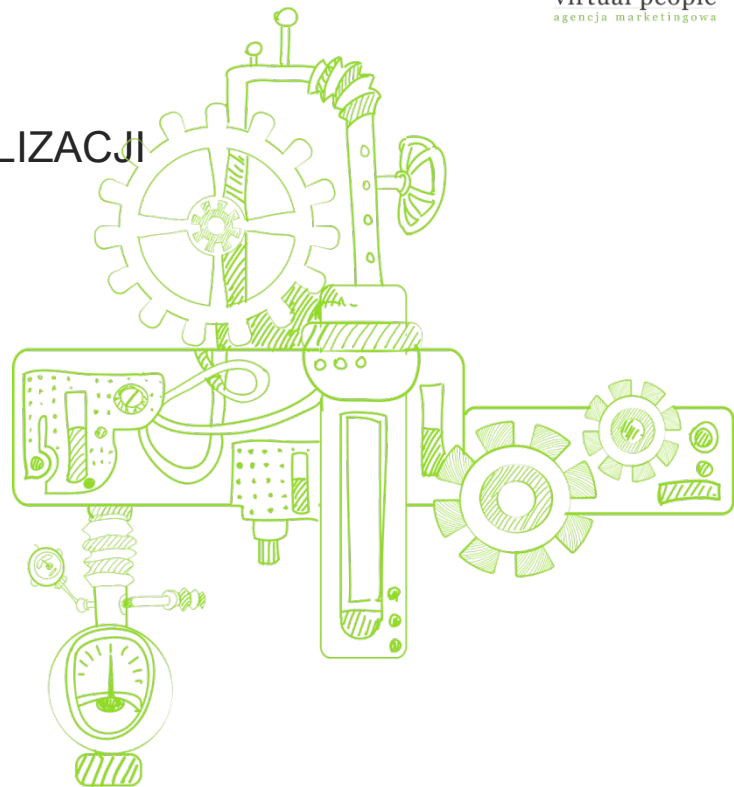


Od czego zaczynamy?

CZYLI KROKI PRZED PRZYSTĄPIENIEM DO REALIZACJI

Przystępując do realizacji musisz przejść kilka **kluczowych etapów**. Na każdym z nich odpowiesz na fundamentalne pytania dotyczące Twojego projektu, które stanowią fundament tzw. **analizy przedwdrożeniowej**.

Pozwolą ci one dobrze **przemyśleć** i **zaplanować** całe narzędzie oraz proces, tak aby przebiegł **sprawnie** i bez większych **kompliakcji**.



Budowa serwisu WEB jest jak budowa domu.

Wymaga przygotowania
dokumentacji, abyś wiedział
co budujesz, a budowlańcy
wiedzieli co robić.

Specyfikacja techniczna

CZYLI DOKUMENTACJA PROJEKTOWA

Realizacja projektu bez odpowiedniej **analizy** i opracowania **dokumentacji technicznej** to praktycznie **100% gwarancji problemów**.

Specyfikacja w postaci dokumentacji pomoże Ci w **zaplanowaniu i skoordynowaniu prac** oraz pozwoli określić faktyczny kształt, zakres projektu oraz zapanować nad jego realizacją.



FAZY

PLANOWANIA REALIZACJI



1

IDEA

Wszystko **zaczyna** się od **pomysłu**



2

ANALIZA

Wnikliwe **zbadanie** kluczowych **czynników** rynkowych i technicznych dla realizacji projektu



3

KONCEPTUALIZACJA

Gruntowne **przemyślenie** zawartości i układu kluczowych **elementów** w projekcie

FAZY

PLANOWANIA REALIZACJI



4

PROJEKTOWANIE

Opracowanie kompletnego **zarysu struktury** stanowiącego docelowe **rozplanowanie** wszystkich elementów



5

PLANOWANIE

Zaplanowanie i podział prac określonych w **czasie** jako **harmonogram** realizacji



6

REALIZACJA

Przystąpienie do **prac** mających na celu realizację czyli **wdrożenie** projektu

PODEJDŹ DO PROJEKTU

Holistycznie



Myśl **szeroko**, nie skupiaj się tylko na jednym wycinku rzeczywistości



Planuj działania z **wyprzedzeniem** uwzględniając wiele czynników



Analizuj projekt i uwzględniaj wiele **perspektyw**, nie tylko własną

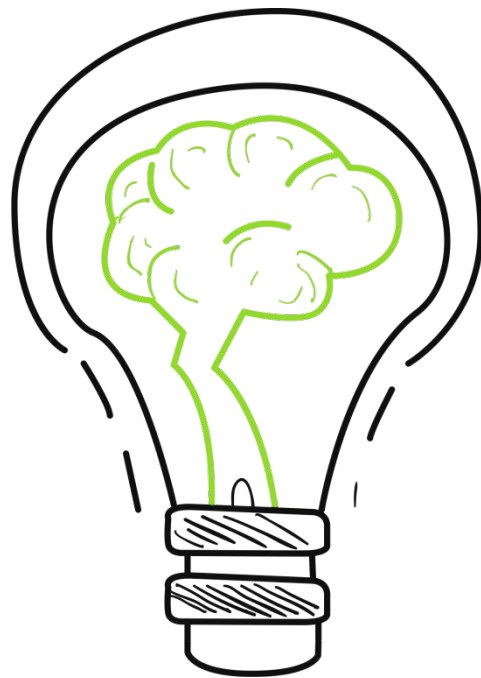
Idea

PIERWSZY JEST POMYSŁ

01.

Etap inicjacji, gdy zaczynamy stawać przed wyzwaniem jakim jest przełożenie swojego pomysłu na realny twór.

Aby to dobrze zrobić, musisz określić konkretny **CEL**.



Perspektywa

JEST KLUCZOWA



TWÓJ BIZNES

Z niego wynika Twój **cel**



TWÓJ CEL

To, co pragniesz
osiągnąć

Serwis

REALIZUJE CEL BIZNESOWY



TWÓJ CEL

Z niego wynika Twój **cel**



TWÓJ SERWIS

Reprezentuje **cel**
biznesowy, stanowi
środek do jego
osiągnięcia

Serwis

REALIZUJE CEL BIZNESOWY



TWÓJ SERWIS

Narzędzie wywierania
wpływu i realizacji **celu**



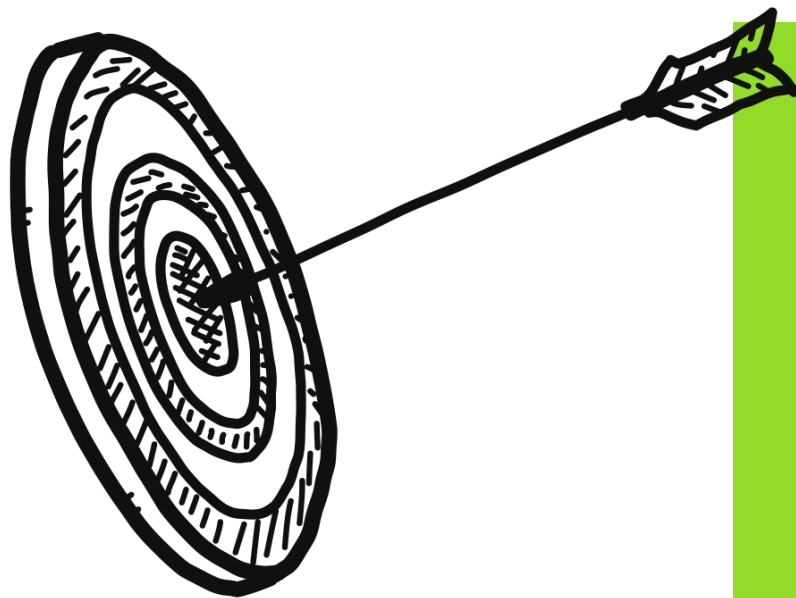
TWÓJ KLIENT

Realizuje swoją
potrzebę

Znasz już cel!

Kiedy określimy cel, będziemy w stanie odpowiedzieć na fundamentalne pytania dotyczące **projektu**.

- ✓ **Do kogo jest skierowany?**
- ✓ **W jaki sposób ma realizować nasz cel?**
- ✓ Czy ma udzielać konkretnych informacji?
- ✓ Czy ma pełnić funkcję sprzedażową?
- ✓ Czy ma posiadać konkretne funkcjonalności?



Określenie
podstawowego celu i
sposobu jego realizacji
umożliwi wstępny dobór
typu narzędzia/serwisu.

Analiza

WARTO WSZYSTKO SPRAWDZIĆ

02.

Kiedy nasz pomysł nabiera realnych kształtów serwisu i potrafimy określić w jaki sposób ma realizować nasz cel, pora dokonać pogłębionej **analizy**.



Analiza

DWA KLUCZOWE WYMIARY



BIZNESOWY

Określenie aktualnej **sytuacji rynkowej**, konkurencji oraz możliwości biznesowych.



TECHNOLOGICZNY

Analiza technologiczna możliwości **funkcjonalnych** oraz dostępnych na rynku rozwiązań.



Użyj Google!

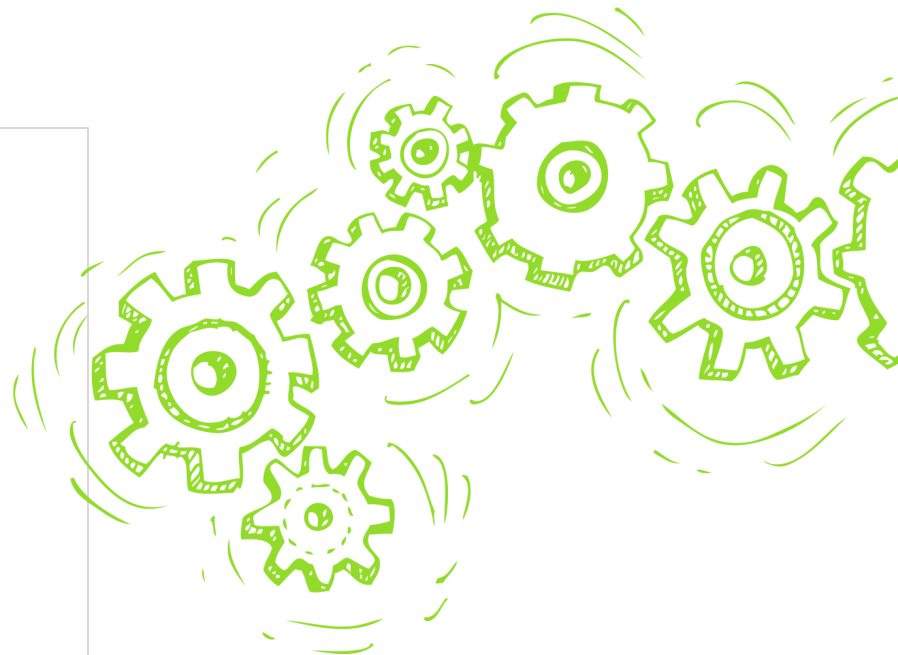
Dużo czytaj, zaczerpnij języka,
patrz, obserwuj, spróbuj
pozyskać strategiczne dane.

Konceptualizacja

ZASTANÓW SIĘ CO I JAK?

03.

Moment, w którym zaczynamy “rozrysowywać” nasz serwis rozpoczynając właściwe **opracowanie specyfikacji**, czyli dokumentacji technicznej serwisu, która pozwoli na określenie i umiejscowienie wszystkich kluczowych elementów.



Co powinna zawierać specyfikacja?



Opis - podstawowe założenia



Mapę serwisu



Model biznesowy



Podział i kategoryzację kluczowych elementów



Podstawy techniczne



Makiety funkcjonalne



Zakres funkcjonalny



Haromonogram realizacji



Opis działania modułów



Plany rozwojowe

Zakres funkcjonalny

DWA KLUCZOWE WYMIARY



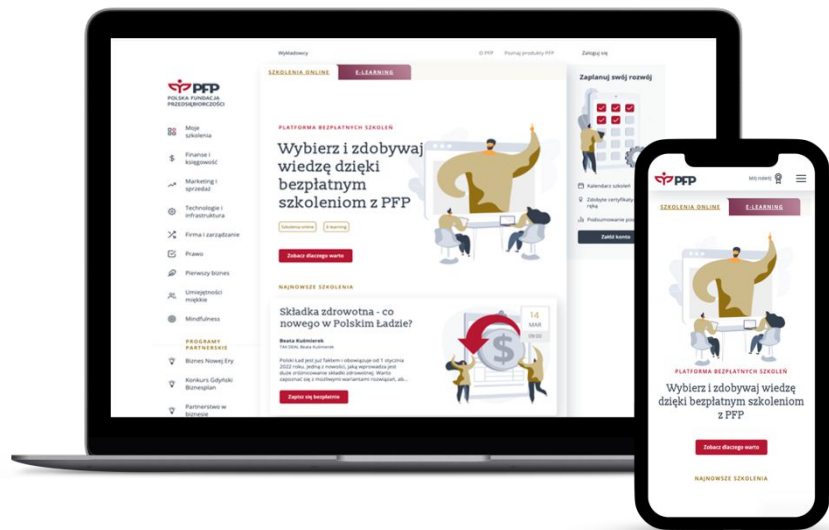
STREFA PUBLICZNA

Przeznaczona dla **użytkowników serwisu**, zakres funkcjonalny może być zróżnicowany pod względem rodzaju usera

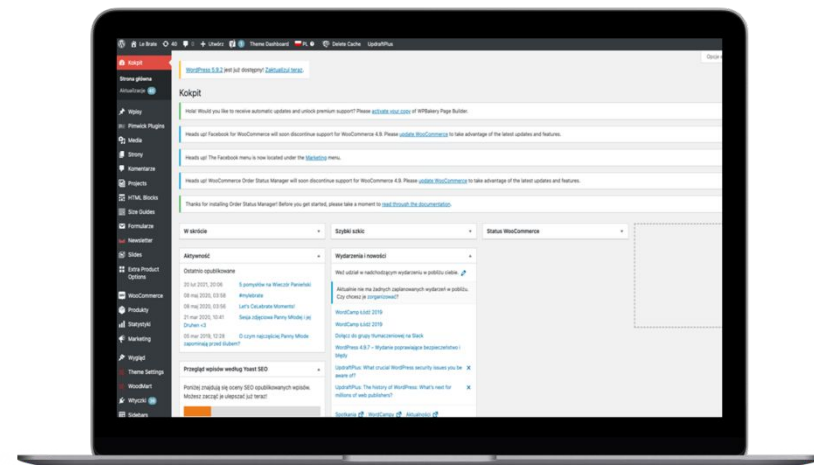


STREFA ADMINISTRACYJNA

Dostępna jedynie dla **administratora**, zakres uprawnień może być zróżnicowany z uwagi na rolę admina



STREFA PUBLICZNA



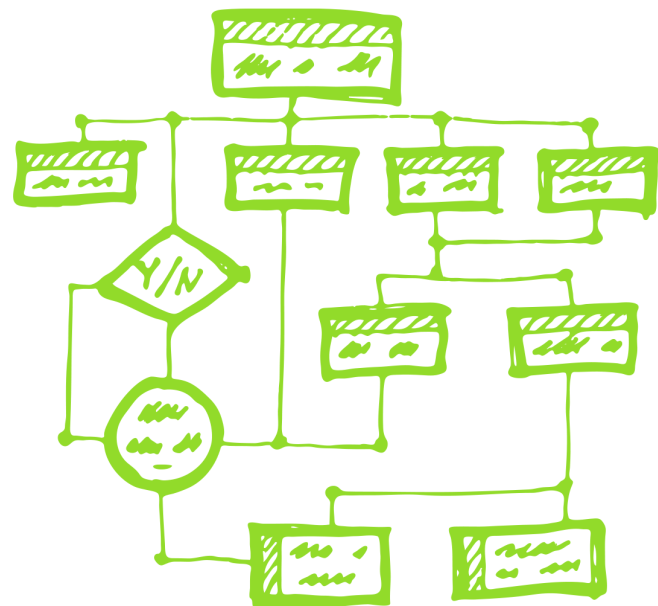
STREFA ADMINISTRACYJNA

Projektowanie

PRZEMYŚL KAŻDY ELEMENT

04.

Projektowanie stanowi najciekawszy, ale i najtrudniejszy element całej układanki. Wymaga kreatywności, ale bez odpowiedniej **wiedzy i doświadczenia** łatwo popełnić błąd, który może słono kosztować.





Rola specyfikacji jest prosta:

Mówi nam co i jak ma działać! :D

Projektowanie

KROK DRUGI - PRZEKUJ KONCEPT W
PROJEKT



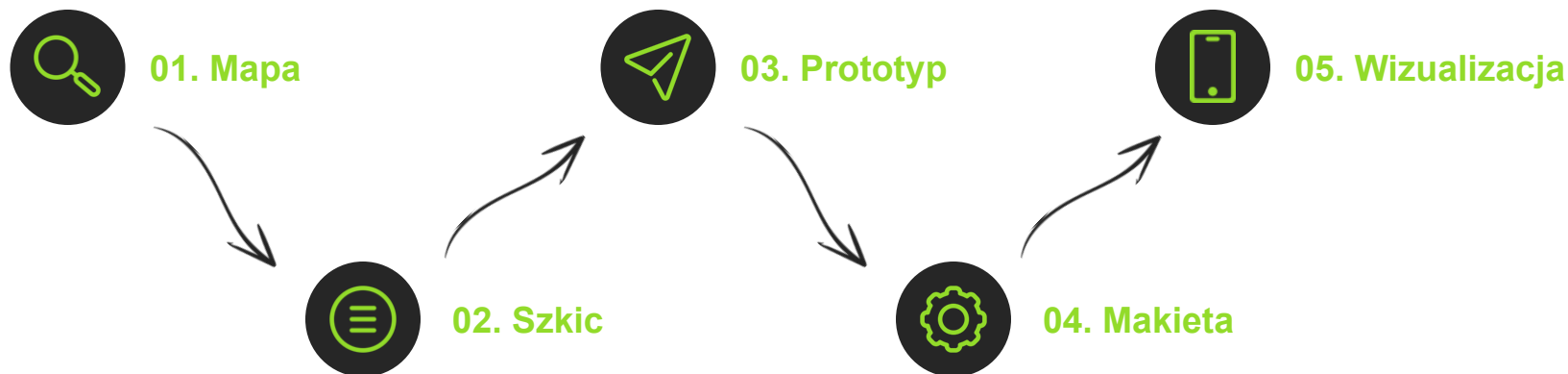


**Jeżeli budowa serwisu
jest jak budowa domu...**

**To pamiętaj, że to Ty jesteś
głównym architektem!**

Od struktury do projektu

KROK PO KROKU



Projektując

PAMIĘTAJ O WSZYSTKIM!

Tworząc **projekt serwisu** musisz pamiętać o wszystkich kluczowych elementach.

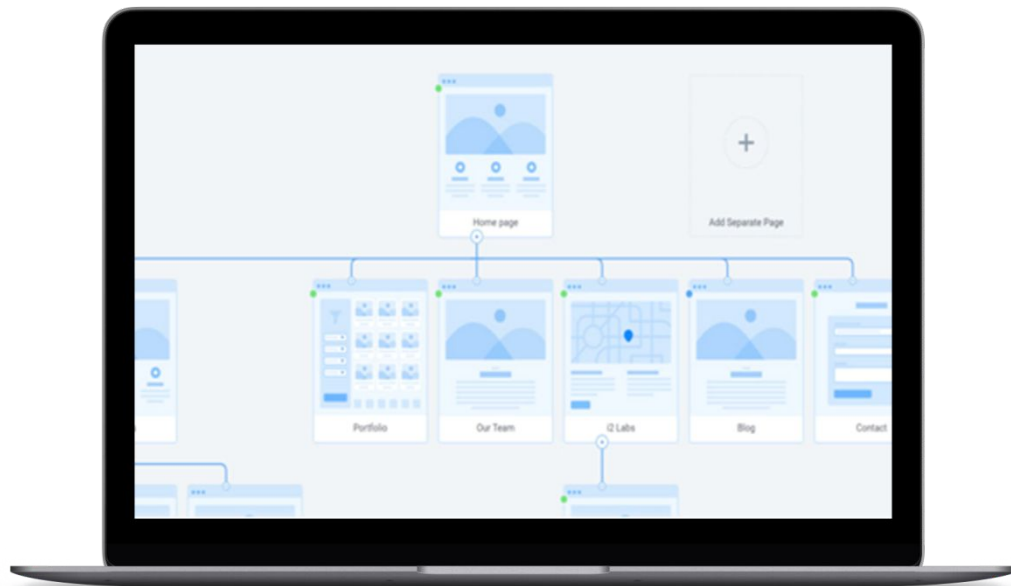
- ✓ Kluczowe funkcjonalności
- ✓ Struktura podstron
- ✓ Zawartość informacyjna
- ✓ Linkowanie
- ✓ Komunikacja/treści
- ✓ Punkty kluczowe dla usera
- ✓ Marketing
- ✓ SEO i optymalizacja

Mapa serwisu

ARCHITEKTURA INFORMACJI

Zawiera:

- ✓ Strukturę podstron
- ✓ Linkowanie
- ✓ Punkty kluczowe dla usera
- ✓ Cel realizowany na podstronie

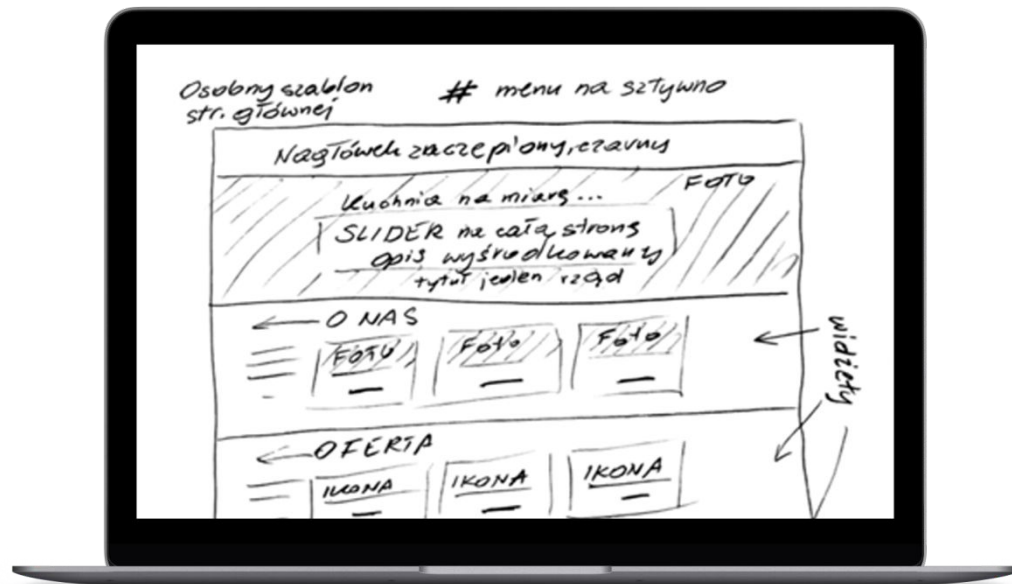


Szkic

PROTOTYP

Zawiera:

- ✓ Zawartość każdej z podstron
- ✓ Wstępne rozplanowanie układu
- ✓ Wskazanie umiejscowienia modułów
- ✓ Elementy funkcjonalne podstron

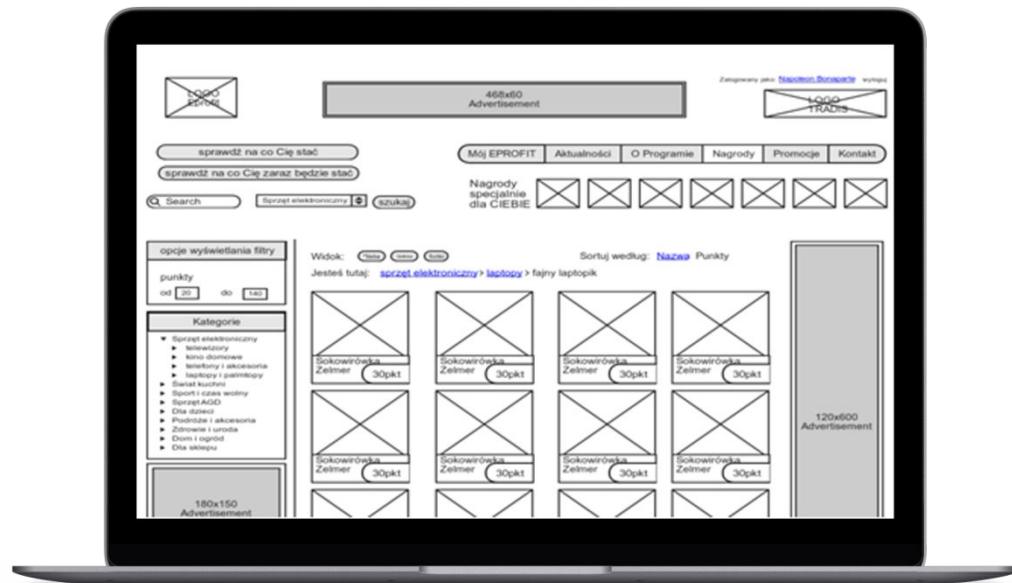


Makieta

MOCKUP

Zawiera:

- ✓ Dokładny rozkład elementów UI
- ✓ Umieszczenie każdej funkcji
- ✓ Rozkład treści
- ✓ Zaplanowanie serwisu pod kątem UX



UI i UX

DLACZEGO TO TAKIE WAŻNE?

UI, GUI, UX, CX, IxD w projektowaniu narzędzi WEB - te obszary przenikają się wzajemnie.

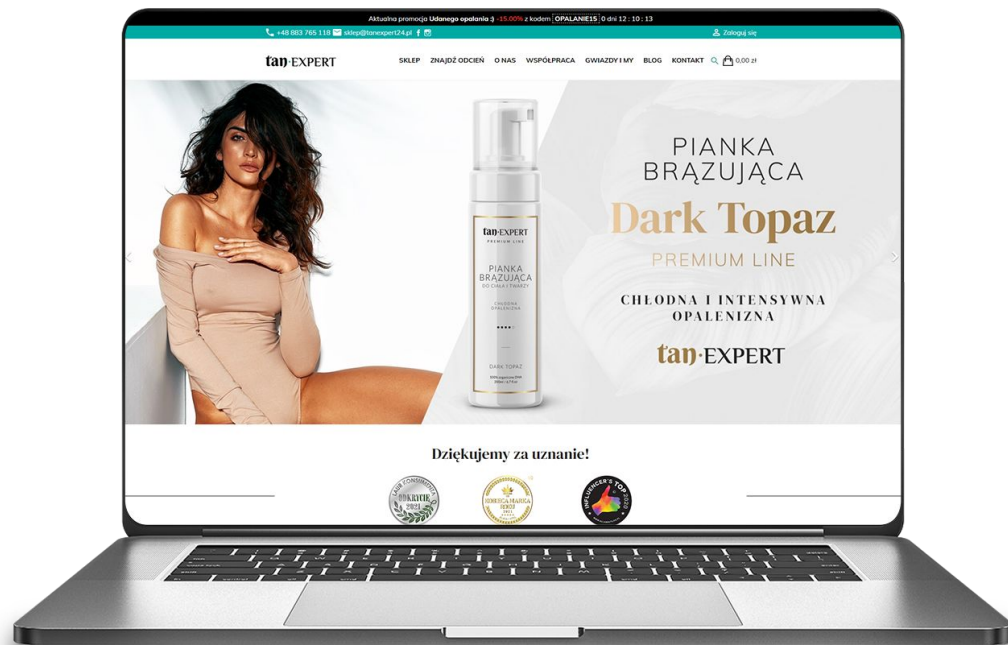
Jednak **nie powinniśmy traktować ich zamiennie.**



UI

USER INTERFACE

User Interface - interface użytkownika. Polega na odpowiednim projektowaniu w taki sposób, aby osoby korzystające z naszego serwisu nie miały żadnego problemu z **jego obsługą i intuicyjnością**.

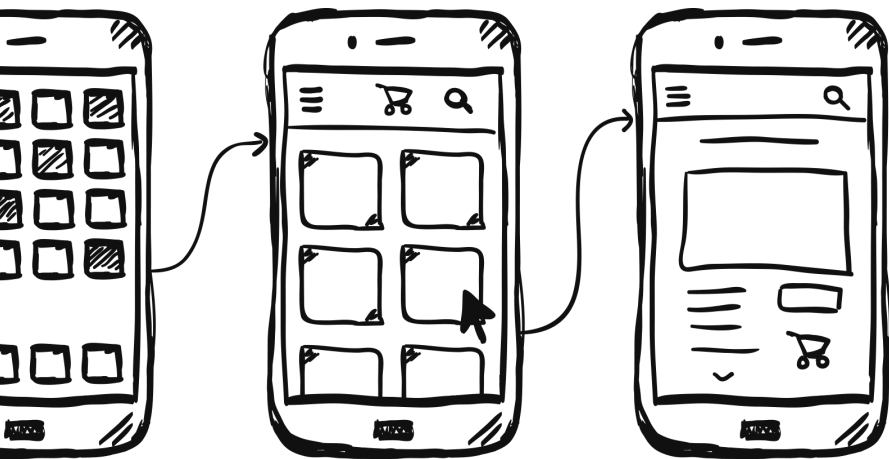


UX

USER EXPERIENCE

User Experience oznacza **doświadczenia użytkownika**. UX stosuje się, aby projektować produkty cyfrowe przyjazne użytkownikom tak, aby mieli oni dobre doświadczenia po wizyci na stronie.





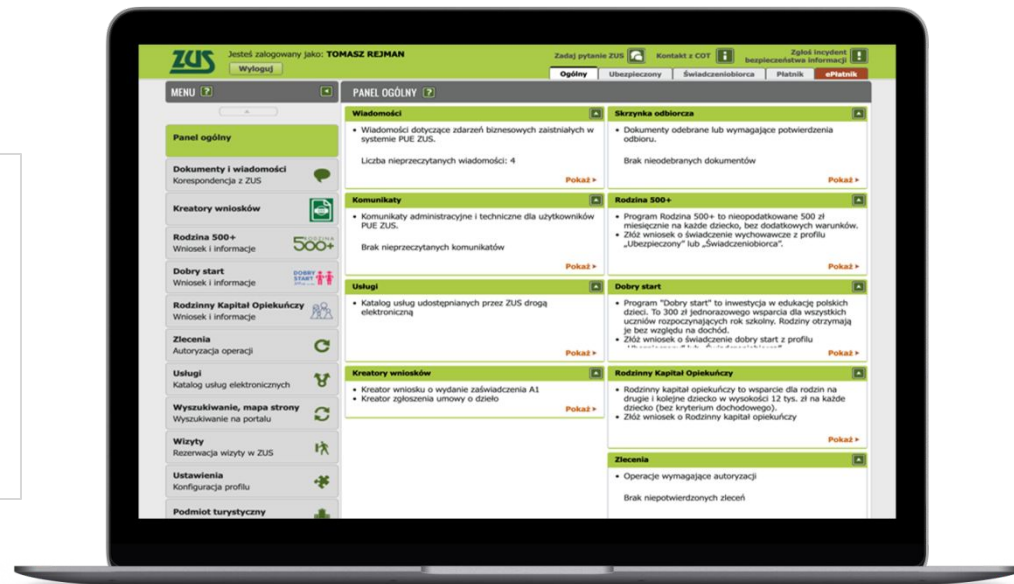
**UX jest szersze
znaczeniowo
i obejmuje UI,**

natomiast UI czerpie z UX, aby
zapewnić intuicyjny
i przyjazny użytkownikowi
interface.

Kiedy interface

JEST DOBRZE/ŹLE
ZAPROJEKTOWANY?

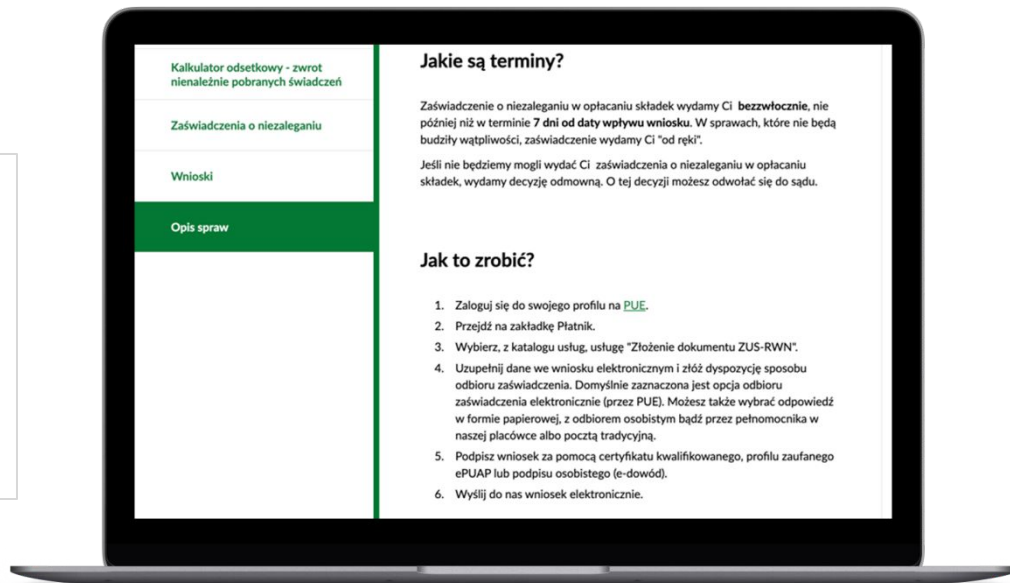
Próbowałeś kiedyś złożyć
wniosek w PUE ZUS?



Kiedy interface

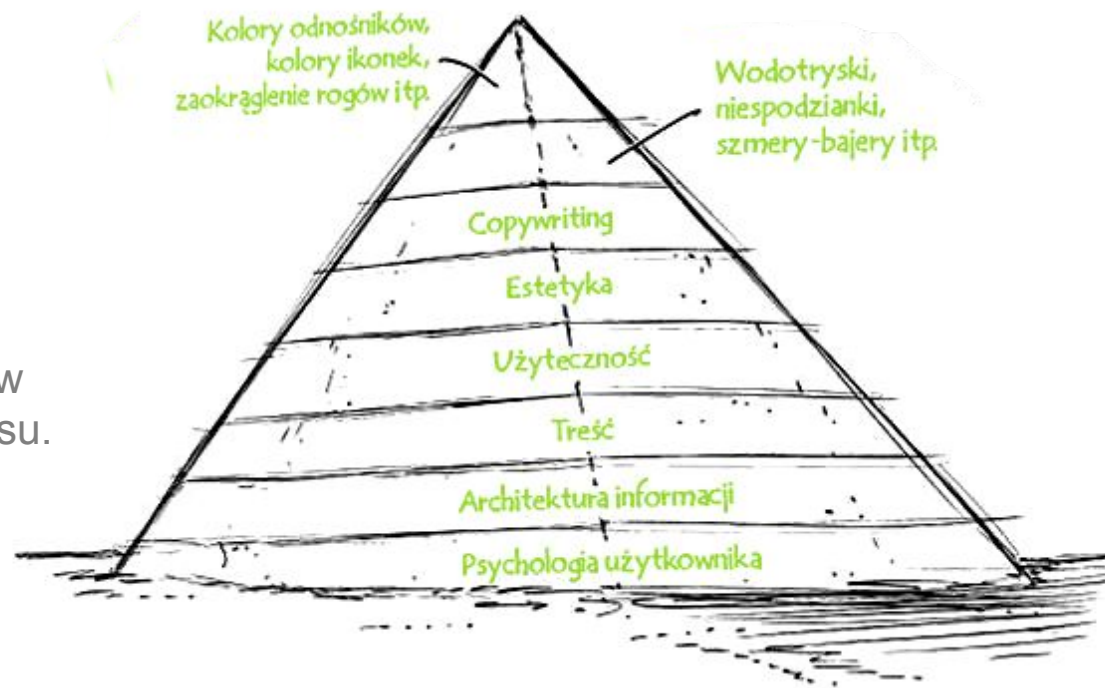
JEST DOBRZE/ŹLE
ZAPROJEKTOWANY?

Kiedy UX jest “skopane” -
korzystasz tylko dlatego, że
musisz!



Piramida potrzeb użytkownika

Wierzchołek piramidy może tak naprawdę **nie przynieść żadnych efektów**, bez względu na ilość poświęconego czasu. To u jej podstaw leży **fundament efektywności** serwisu.



Jak planować interface?

KLUCZOWE ZASADY



STRUKTURA



KATEGORYZACJA



HIERARCHIA WIZUALNA



OSIE INTERAKCJI



**PRZYCISKI GŁÓWNE I
POBOCZNE**



RESPONSYWNOŚĆ



**POWTÓRZENIA
I ODSTĘPSTWA OD
WZORCA**



**PROJEKTOWANIE
INTERAKCJI**

Nie twórz wymyślnych struktur



Unikaj błędnej kategoryzacji

KATEGORIA A



KATEGORIA B



KATEGORIA C



KATEGORIA D



Hierarchia wizualna

SCHEMAT F

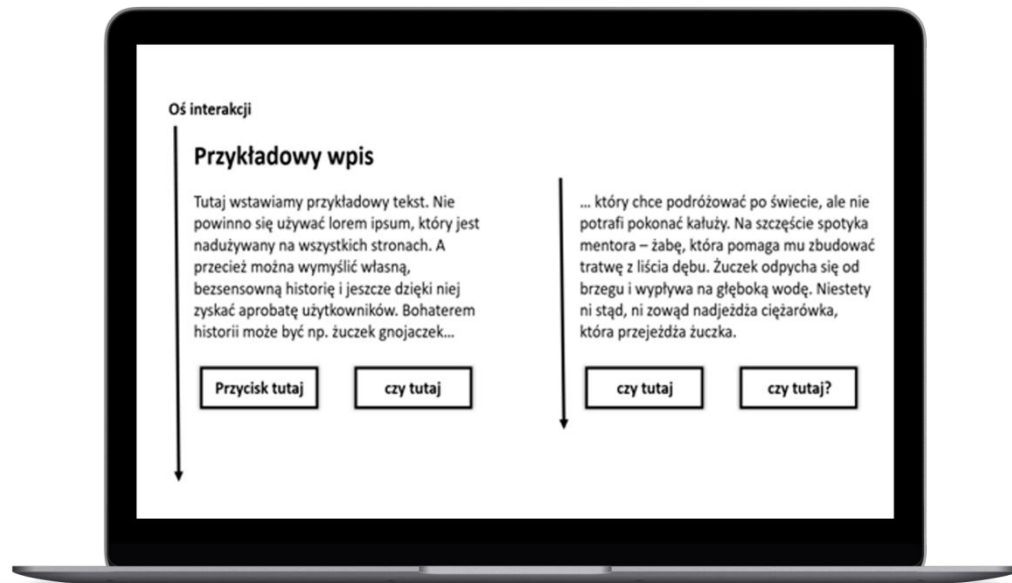
Heatmap wyznacza wzorzec **E lub F**, tak jak **podąża uwaga** i wzrok usera. Nie jest on skupiony na całości, a na konkretnym fragmencie. Podąża z **góry na dół** omiatając wzorkiem najważniejsze nagłówki.



Oś interakcji

To linia za którą podąża wzrok.

Przyciski są lepiej widoczne im **bliżej osi interakcji** się znajdują.



Przyciski główne i poboczne

GŁÓWNE



Mocno
kontrastowe,
odbijające od tła



Na osi interakcji
lub w pobliżu

POBOCZNE

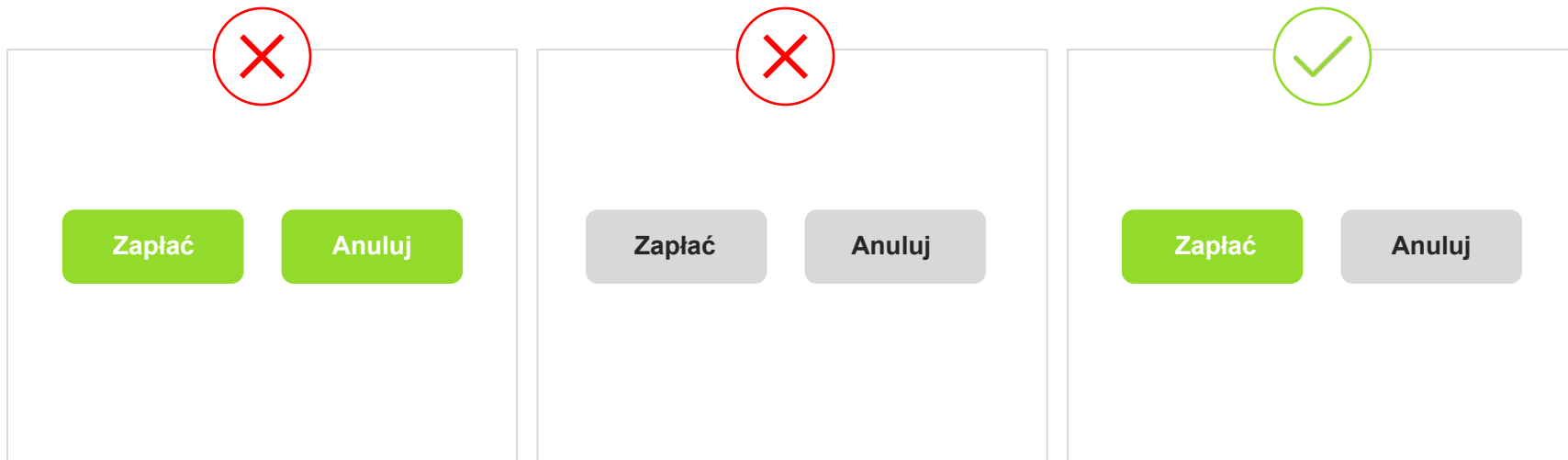


Mało kontrastowe,
zlewające się z
tłem



Daleko od osi
interakcji

Przyciski główne i poboczne



Planuj różne urządzenia



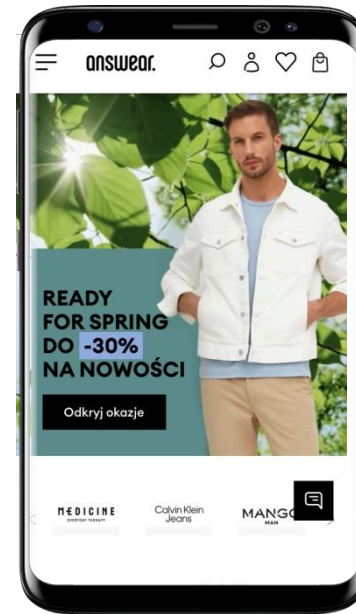
PROJEKTOWANIE ADAPTATYWNE

Wymaga mniej czasu i jest prostsze. Polega na stworzeniu dodatkowej wersji serwisu, na mniejsze urządzenia.



PROJEKTOWANIE RESPANSYWNE

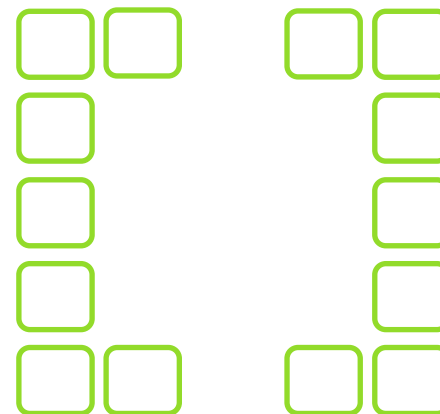
Wymaga więcej pracy i określenia elastyczności tzw. punktów zmian. RWD rozciąga się i dostosowuje do różnych wielkości ekranów.



Powtórzenia i odstępstwa od wzorców



NAPIĘCIE LINIOWE



NAPIĘCIE BRZEGOWE

Projektowanie Interakcji

WYMIARY



1

SŁÓW I JĘZYKA

Odpowiedni dobór słów do informowania, ostrzegania, wyjaśniania, kierowania, rekomendowania przesądza o tym, czy obsługa będzie intuicyjna czy niezrozumiała.



2

REPREZENTACJI WIZUALNYCH

Spójny znaczeniowo język ikoniczny w postaci zdjęć, ilustracji, ikon, typografii, kolorystyki stanowi uzupełnienie przekazu werbalnego.



3

OBIEKTÓW FIZYCZNYCH I PRZESTRZENI

Uwzględnienie kontekstu użycia oraz urządzeń jak: myszki, rysiki, touchpady, ekrany dotykowe, które pozwalają wchodzić w interakcje.

Projektowanie Interakcji

WYMIARY



4

CZASU

Określa, **ile czasu potrzeba** na osiągnięcie celów i jak szybka jest **reakcja produktu cyfrowego**.
Daje możliwość planowania działań w czasie.



5

DZIAŁANIA

Pozwala ukierunkowywać **reakcje programu cyfrowego i urządzenia** na pojawiające się działania usera. Prowadzi do **realizacji celów** na kilka sposobów.

Projektowanie Interakcji

UX LEVEL UP

Interaction Design czyli **IxD** ma na celu poprawę jakości produktu cyfrowego poprzez **kontrolowanie i przewidywanie wzajemnych oddziaływań** produktu na użytkownika.



Podsumowanie

- ✓ Dobrze przemyśl swoje narzędzie i określ jego cel biznesowy
- ✓ Przygotuj się do realizacji i dokonaj odpowiedniej analizy
- ✓ Przygotuj specyfikacje i projekt opisując kluczowe elementy
- ✓ Zaplanuj i zaprojektuj strukturę od podstaw (od ogółu do szczegółu)
- ✓ Projektuj myśląc o interakcji z użytkownikiem oraz realizacji swojego celu
- ✓ Stale testuj i sprawdzaj swoje rozwiązania i wprowadzaj zmiany





**Dziękujemy
za uwagę**



18453-Q15-001PL ISO 9001
