

e·legion



# Процесс анализа требований команде мобильной разработки



Анастасия Московкина  
руководитель отдела анализа

# План ::

e·legion



1

С чего начать?

2

Дизайнер  
и аналитик

3

Особенности  
анализа

4

Изменения

5

Оптимизация  
работы

6

Обратная  
связь



e·legion



С чего начать ::

# Гайдлайны ::



Как говорить  
с разработчиком  
на одном языке?



Как устройство может  
взаимодействовать  
с пользователем?



Какие  
у пользователя могут быть  
ожидания?

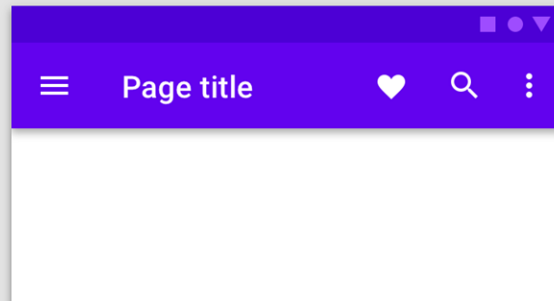


Что рекомендует  
платформа?

e•legion



# Navigation Bar vs Top App Bar

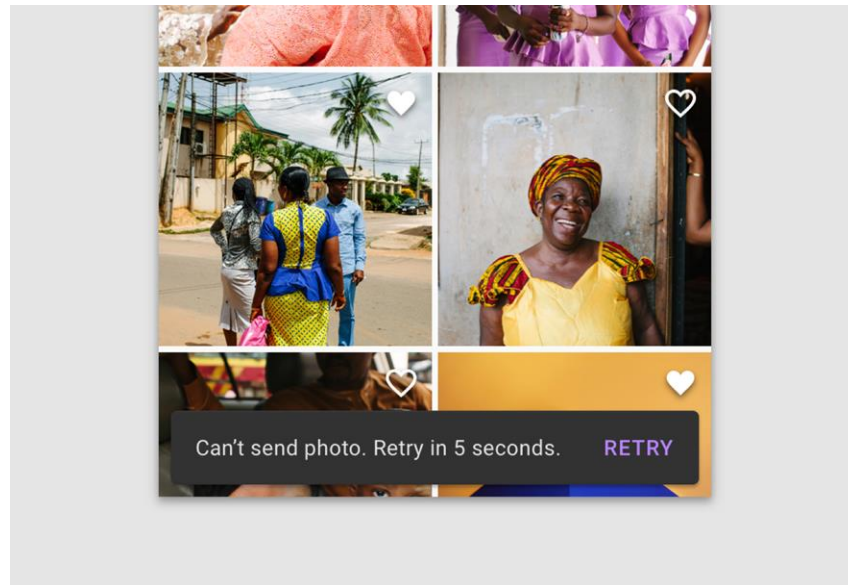


Как говорить с разработчиком на одном языке?

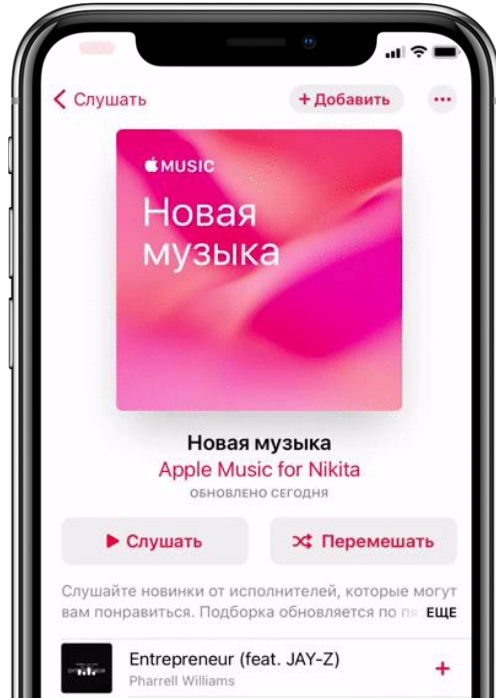
e•legion



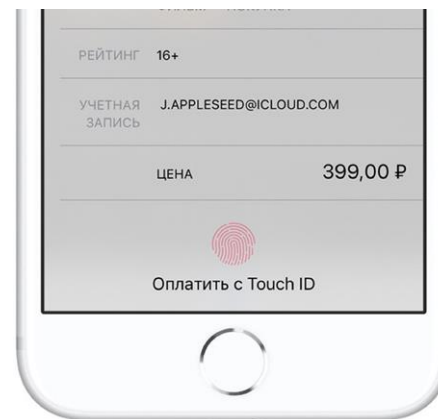
# Snackbar ::



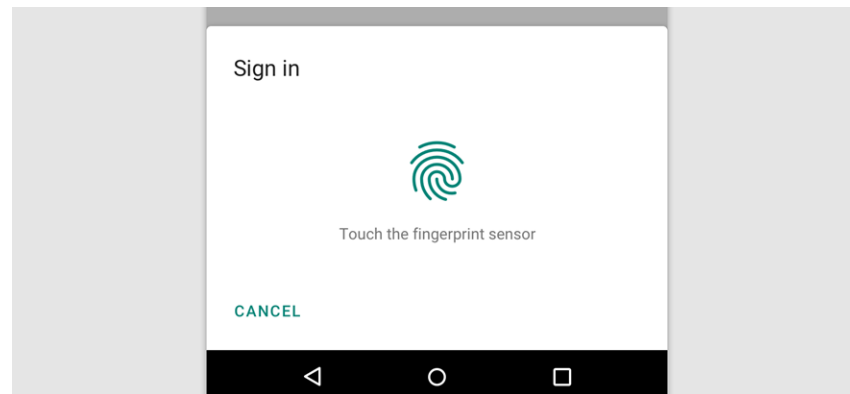
Как говорить с разработчиком на одном языке?



Как говорить с разработчиком на одном языке?



# Touch ID vs fingerprint ::



Как говорить с разработчиком на одном языке?

# Гайдлайны ::



Как говорить  
с разработчиком  
на одном языке?



Как устройство может  
взаимодействовать  
с пользователем?



Какие  
у пользователя могут быть  
ожидания?



Что рекомендует  
платформа?



Как говорить  
с разработчиком  
на одном языке?



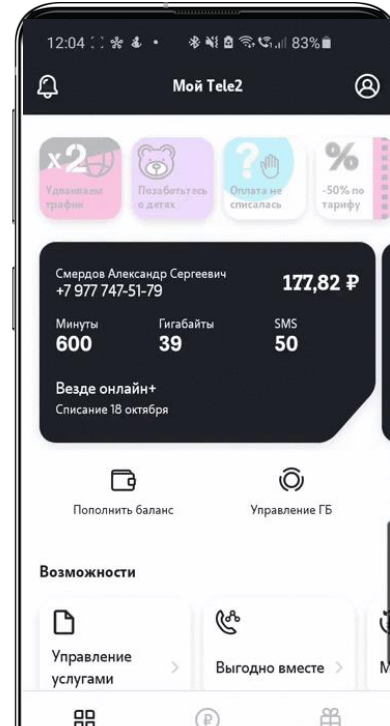
Как устройство может  
взаимодействовать  
с пользователем?



Какие  
у пользователя могут быть  
ожидания?



Что рекомендует  
платформа?



Какие у пользователя могут быть ожидания?

# Гайдлайны ::



Как говорить  
с разработчиком  
на одном языке?



Как устройство может  
взаимодействовать  
с пользователем?

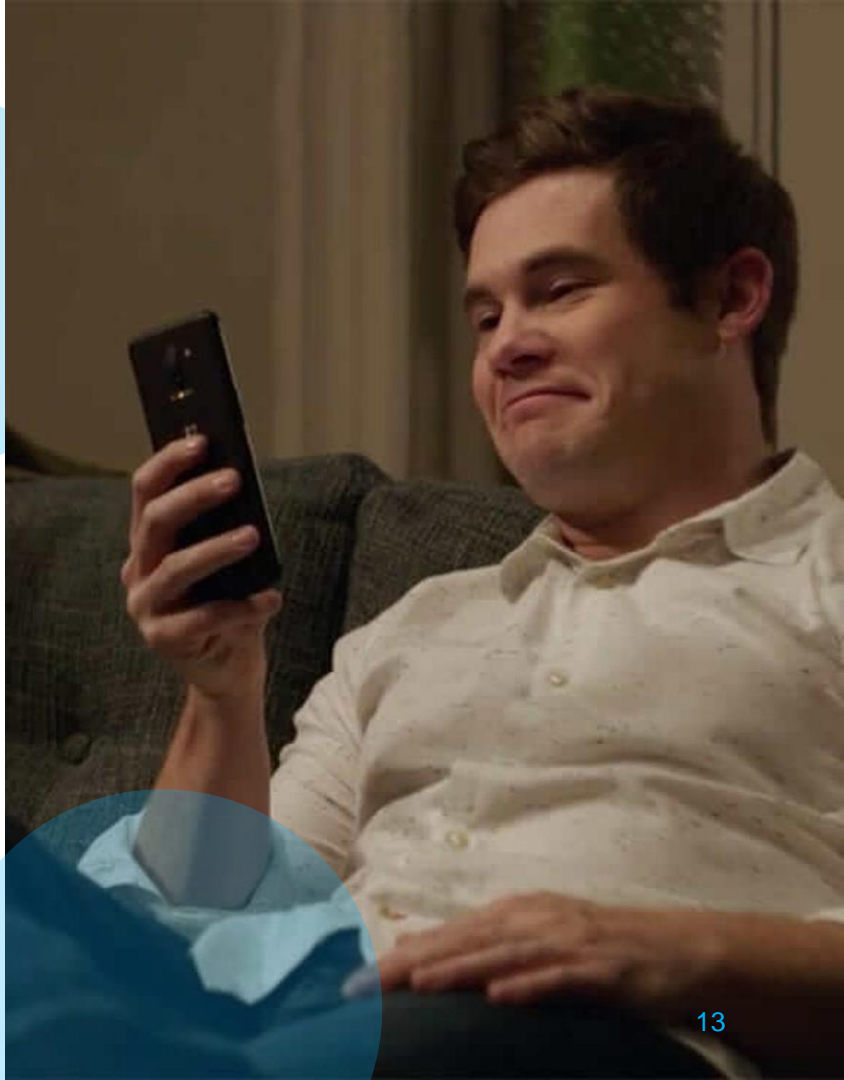


Какие  
у пользователя могут быть  
ожидания?



Что рекомендует  
платформа?

**Вы являетесь  
заинтересованным  
пользователем  
смартфона ::**

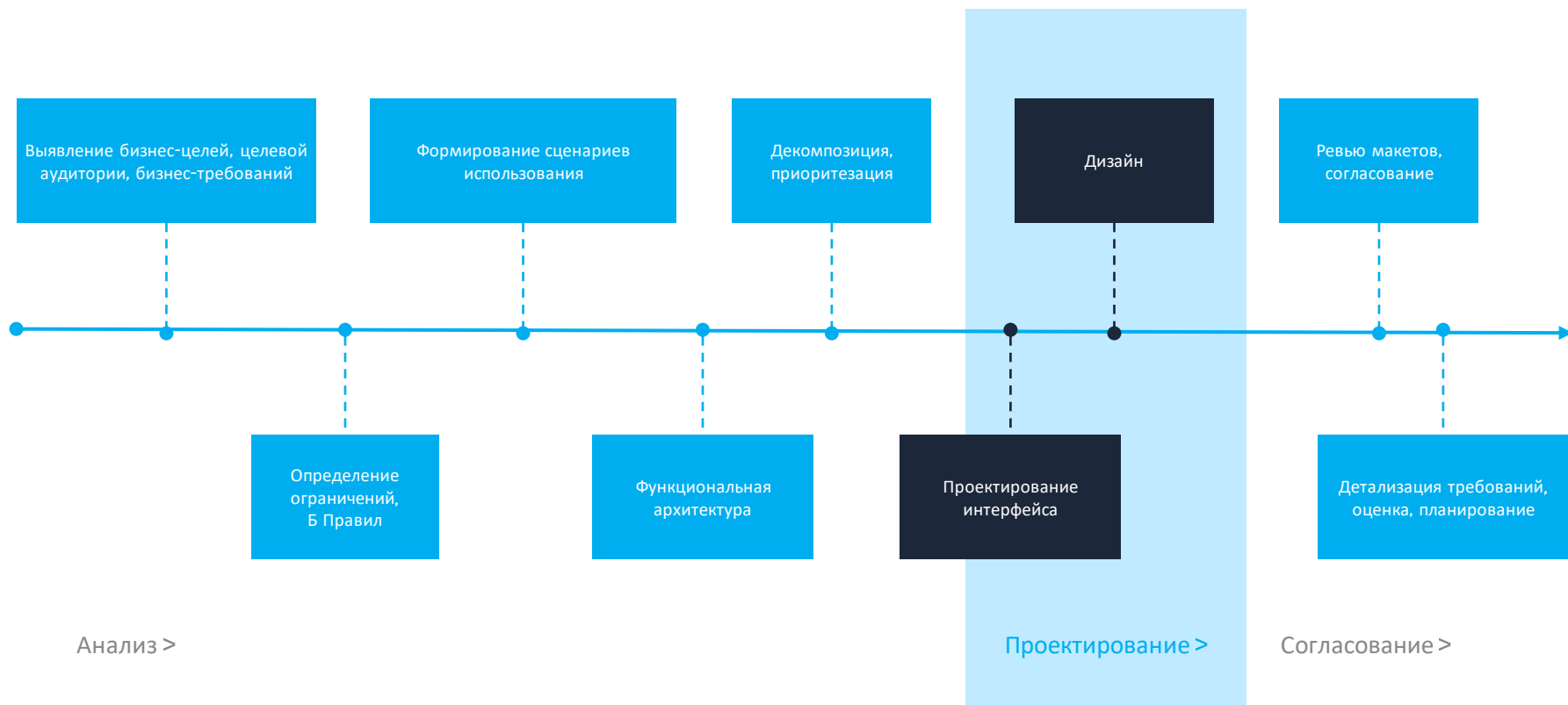




e·legion



Аналитик & Дизайнер ::



# Аналитик & Дизайнер ::

e·legion



Аналитик → Дизайнер



Дизайнер → Аналитик



Дизайнер + Аналитик

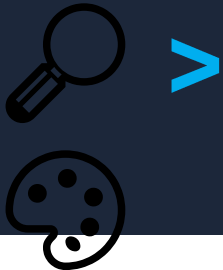


Дизайнер



Аналитик

	<b>Аналитик &gt; Дизайнер</b>	<b>Дизайнер &gt; Аналитик</b>	<b>Дизайнер + Аналитик</b>	<b>Дизайнер</b>
<b>Выявление целей, ЦА, бизнес-требований</b>	Аналитик	Дизайнер	Аналитик Дизайнер	Дизайнер * Продакт
<b>Определение ограничений, бизнес правил</b>	Аналитик	х * Аналитик на ревью макетов	Аналитик	х * Команда на ревью или при разработке
<b>Формирование сценариев использования</b>	Аналитик * Дизайнер корректирует на проектировании	Дизайнер * Аналитик корректирует на ревью макетов	Аналитик Дизайнер	Дизайнер * Команда на ревью макетов
<b>Функциональная архитектура</b>	Аналитик * Дизайнер корректирует на проектировании	Дизайнер * Аналитик корректирует на ревью макетов	Аналитик Дизайнер	Дизайнер * Команда корректирует на ревью макетов
<b>Декомпозиция фич (приоритезация)</b>	Аналитик	х * Аналитик на ревью макетов	Аналитик	х * Команда на ревью макетов
<b>Проектирование интерфейса (концепт)</b>	Дизайнер	Дизайнер	Дизайнер	Дизайнер



## Аналитик → Дизайнер

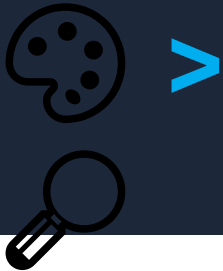
e·legion



Дизайнеру легче работать с описанием требований от аналитика, чем с описанием от заказчика.



Аналитик может ограничить дизайнера (если будет рисовать мокапы интерфейсов или давать подробные описания чего-либо).

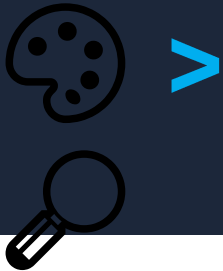


## Дизайнер → Аналитик

e·legion



- Аналитику не хватает "холистического" подхода к переданной ему задаче: новый инструмент бывает не вписан в уже имеющееся окружение, либо есть новый созданный инструмент, но не принято во внимание, что старую логику, связанную с новым решением, можно переосмыслить.
- Если дизайн — это инструмент решения какой-то потребности и боли, то необходимо развернутое пояснение от дизайнера (которое, наверняка, обсуждалось с бизнесом).
- Аналитику часто приходится обращаться к бизнес-заказчику за уточнением (когда макеты уже отрисованы), дольше погружаться.



## Дизайнер → Аналитик

e·legion



- Дизайн может быть нереализуем со стороны разработки МП или с текущим бэкендом.
- Могут быть не до конца продуманные кейс относительно работы интерфейса и взаимодействия пользователя с ним.
- Макеты часто возвращаются на доработку.



## Аналитик + Дизайнер

e·legion



- Аналитик и дизайнер продумывают вариант решения в процессе диалога, в котором больше вероятность появления классных идей.
- Аналитик и дизайнер обладают полной информацией по задаче без дополнительных процессов.
- Аналитик помогает дизайнеру разобраться с запросами от заказчика, собирает все требования необходимые для дизайна.
- Аналитик вовремя притормаживает дизайнера, чтобы не проектировать оторванных от реальности интерфейсов.

- Постановка от заказчика не всегда понятна дизайнеру.
- Макеты часто возвращаются на доработку.
- Долгие груминги и планирования.
- По ходу разработки выявляются упущенные требования, что приводит к увеличению времени разработки.

## Вывод ::

### Надо договариваться о взаимодействии «вслух».

- Нет одного идеального решения, которое будет подходить во всех случаях.
- Все разобранные схемы рабочие.
- Взаимодействие аналитика и дизайнера зависит от возможностей проекта и людей.



1

Чтобы минимизировать риски непопадания в срок, привлекать аналитиков.

2

Если нужно минимизировать время аналитика, то можно использовать схему **“Дизайнер > Аналитик”**.

\* Например: один аналитик на несколько проектов.

3

В схемах без аналитика повышается ответственность дизайнера, и он берет на себя роль аналитика в выявлении требований.

# Ограничения ::



# Ограничения ::

e·legion



1

Мобильный  
и персональный девайс

2

Фрагментация

3

Обновление  
сборок

4

Возможности  
устройств

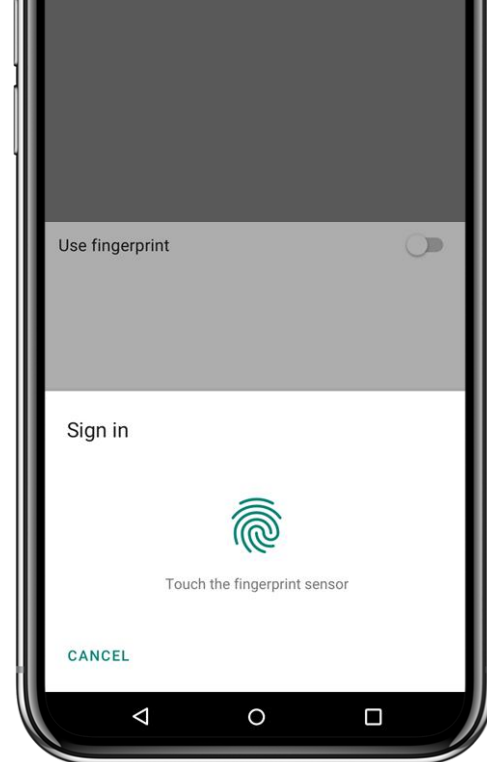
5

Новые маркеты

e•legion



# Fingerprint ::



Фрагментация

# Ограничения ::

e·legion



1

Мобильный  
и персональный девайс

2

Фрагментация

3

Обновление  
сборок

4

Возможности  
устройств

5

Новые маркеты

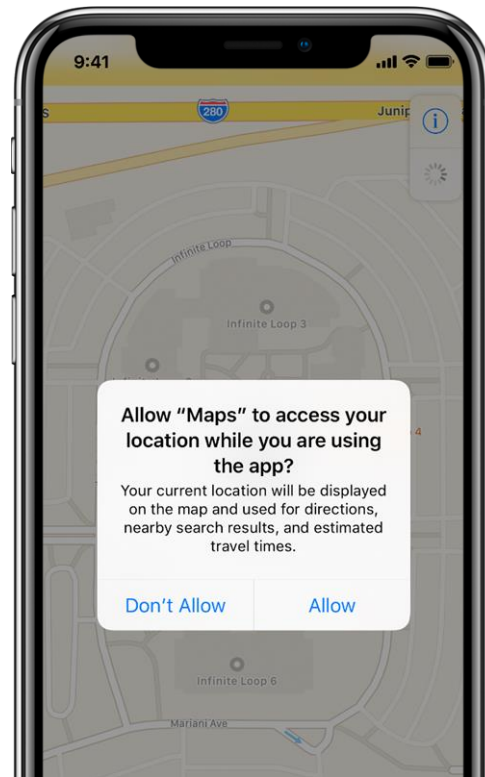
# Permissions ::

**Обработка запросов доступа** — это запросы на доступ к данным/возможностям устройства.

- Есть согласие
- Нет согласия
- Тексты в пермишенах

iOS – можно менять текст, нельзя заголовки

Android – текст системный



Don't Allow

Allow

# Ограничения ::

e·legion



1

Мобильный  
и персональный девайс

2

Фрагментация

3

Обновление  
сборок

4

Возможности  
устройств

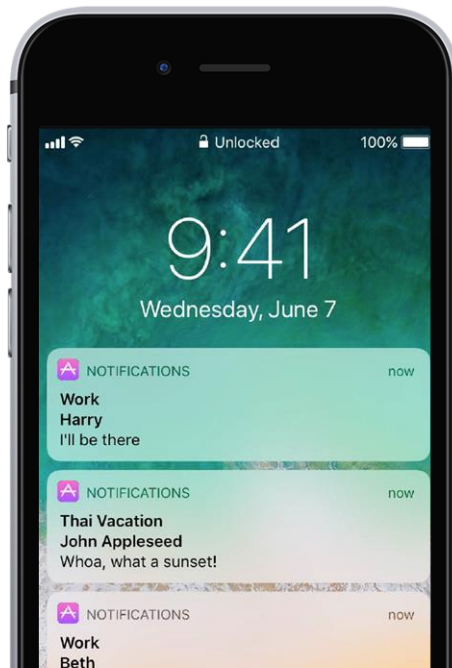
5

Новые маркеты

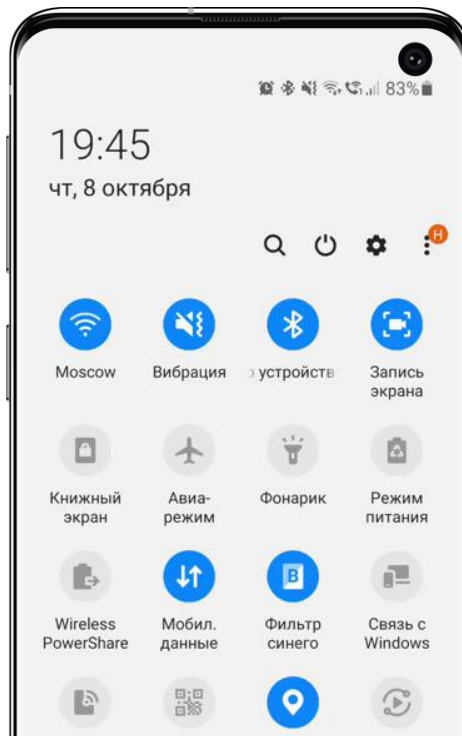


# Особенности платформ ::

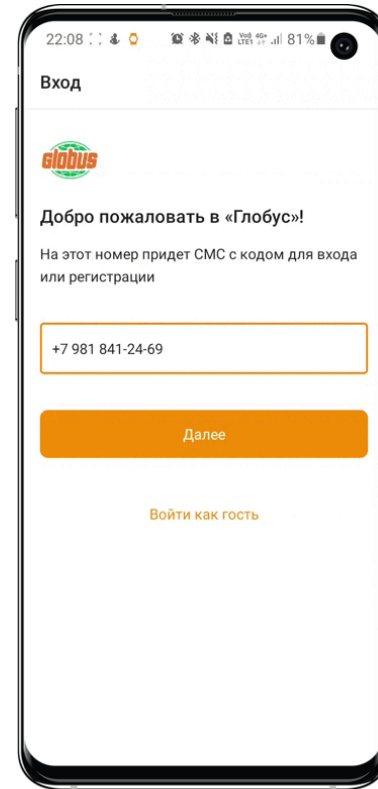
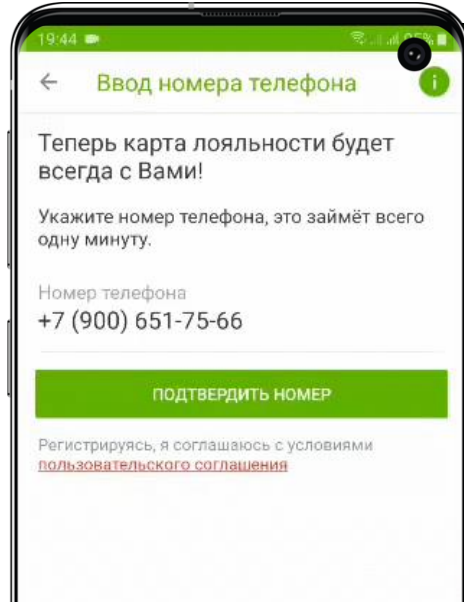




## Настройка PUSH



## Режим энергосбережения



# Возможности платформы помогли бизнесу ::

e·legion

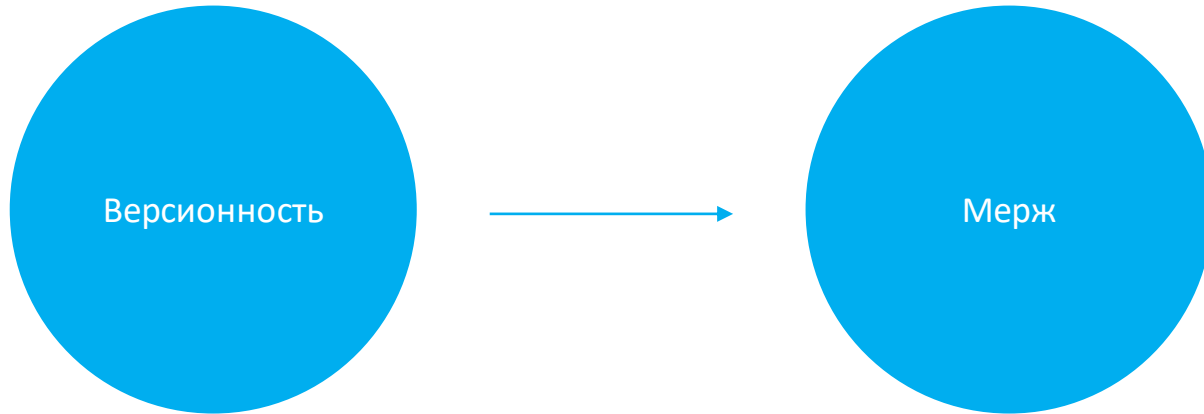


- Apple Pay, GPay — упрощение пользовательского сценария оплаты.
- Touch ID, Finger Print — упрощение пользовательского сценария авторизации.
- Apple Wallet — в программах лояльности.
- Deeplinking.

# Изменения требований ::

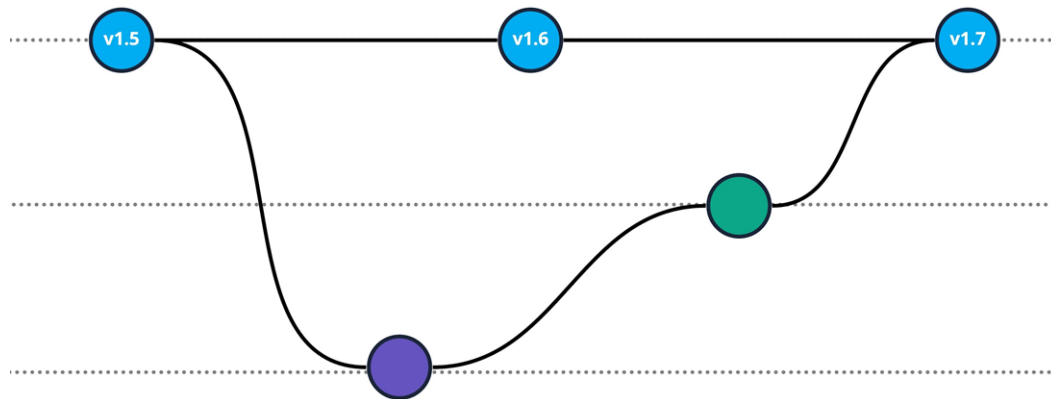
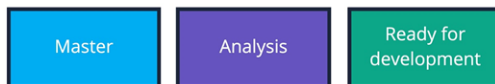


# Изменения требований ::



Кейс: проект — это развитие продукта

# Изменения требований ::



Кейс: проект — это развитие продукта

# Изменения требований ::

## Проблема 🙄

МП – наша команда, Бэкенд – вторая команда,  
Продукт – третья команда

- Изменения, о которых не знали

## Что получили 🙌

- Регулярные синхронизации
- “Примерка” изменений

Кейс: изменения на беке, восстановление требований

# Изменения требований ::

e•legion



Screen 1

Full name

Phone number

Email

Password

Terms and conditions

Create account

Screen 2

Full name

Phone number

Email

Password

Terms and conditions

Screen 3

Full name

Phone number

Email

Password

Terms and conditions

Create account, it is very ...

Кейс: изменения на бэке, восстановление требований

e·legion



ANALYST  
DAYS #11  
analystdays.com

# Оптимизация ::



# Интерфейсные требования ::



Figma

# Обозначение общих требований ::

1 →

## Типовые элементы экранов

Отображение состояний операций.  
Поведение элементов. Типы тробберов.  
Правила отображения  
WebView.

2 →

## Правила отображение типовых данных

Конвертация единиц.  
Обработка дат, часовые пояса.  
Правила отображения стоимости, баланса.  
Правила валидации.

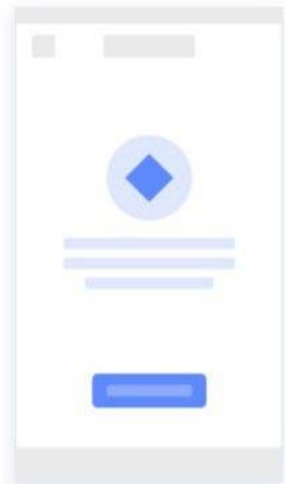
3 →

## Типизация ошибок

4 →

## Обработка запросов доступа (Permissions)

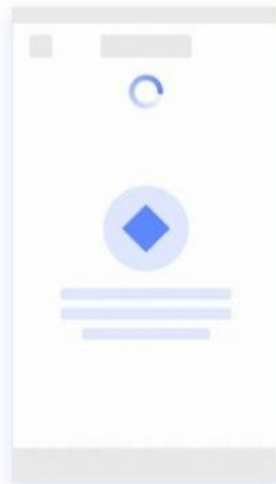
# Принципы отображения ошибок в приложениях ::



Полноэкранный загрузчик  
+ СТА или кнопка обновления



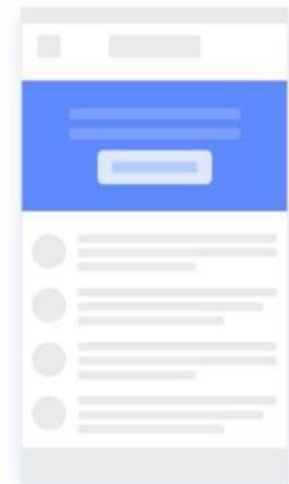
Всплывающее сообщение



Полноэкранный загрузчик  
+ pull to refresh



Всплывающее сообщение  
+ pull to refresh



Контекстная неблокирующая  
загрузка

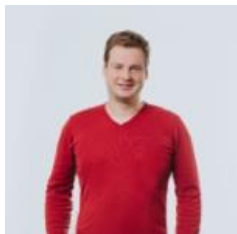


e•legion



# Requirement style ::





## Разрабатывай лучше и быстрее - точная спецификация мобильных приложений

Олег Колтунов  
Спексфул, Москва



## Анализ требований для мобильных приложений

Анастасия Московкина  
e-Legion, Санкт-Петербург

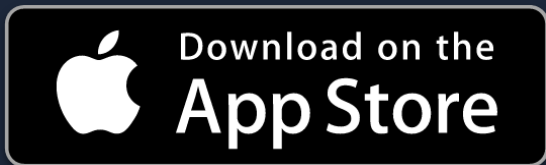
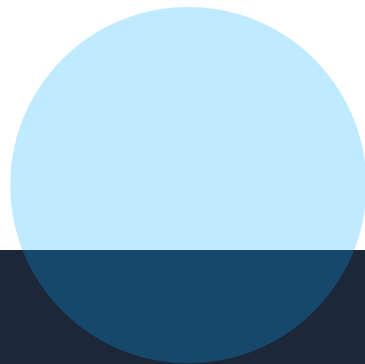
## Обратная связь ::

e•legion



Самый **крутой профит** от работы над мобильным приложением — это быстрая обратная связь от пользователей (App Store, Google Play).

Пример кейса, когда пользователи “решали”: виджет в **Tele2**.



## Завершение ::

### Аналитик – связующее звено в команде мобильной разработки.

- Эффективный процесс разработки
- Систематизация
- Качество продукта
- Работа с ожиданием заказчика

# Спасибо за внимание ::



**Анастасия Московкина**

руководитель отдела анализа

@nastyamoskovkina  
anastasia.moskovkina@dz.ru

[www.e-legion.com](http://www.e-legion.com)

e·legion





## Полезные ссылки

e·legion



**Принципы отображения ошибок  
в мобильных приложениях.**  
Никита Жеребцов



**32 отличия дизайна мобильного  
приложения под iOS и Android.**  
Redmadrobod



**Разрабатывай лучше  
и быстрее - точная спецификация  
мобильных приложений.**  
Олег Колтунов



**Human Interface Guidelines**



**Анализ требований для мобильных  
приложений.**  
Настя Московкина



**Material Design**



### [Принципы отображения ошибок в мобильных приложениях](#)

Никита Жеребцов

### [Разрабатывай лучше и быстрее - точная спецификация мобильных приложений](#)

Олег Колтунов

### [Анализ требований для мобильных приложений](#)

Настя Московкина

### [32 отличия дизайна мобильного приложения под iOS и Android](#)

Redmadrobod

### [Human Interface Guidelines](#)

### [Material Design](#)