



iwis

**Розумний мобільний
додаток**

Вступ

Тренди в розробці
мобільних додатків.

- Як зробити так, щоб користувач не видалив ваш мобільний додаток з пристрою, після тижня користування?
- Яким чином користувач приймає рішення щодо завантаження вашого додатку?
- Хто наш користувач?
- Яку обрати архітектуру/платформу/стек
- З чого почати???



ПІДГОТОВЧИЙ ЕТАП ПРОЕКТУ

ПІДГОТОВЧИЙ ЕТАП ПРОЕКТУ (Discovery)

Опис: На цьому етапі детально вивчимо ваші бізнес-процеси та роботу компанії.

Визначимо коло зацікавлених осіб, проведемо збір вимог згідно обсягу запланованих робіт.



Human Centered Design

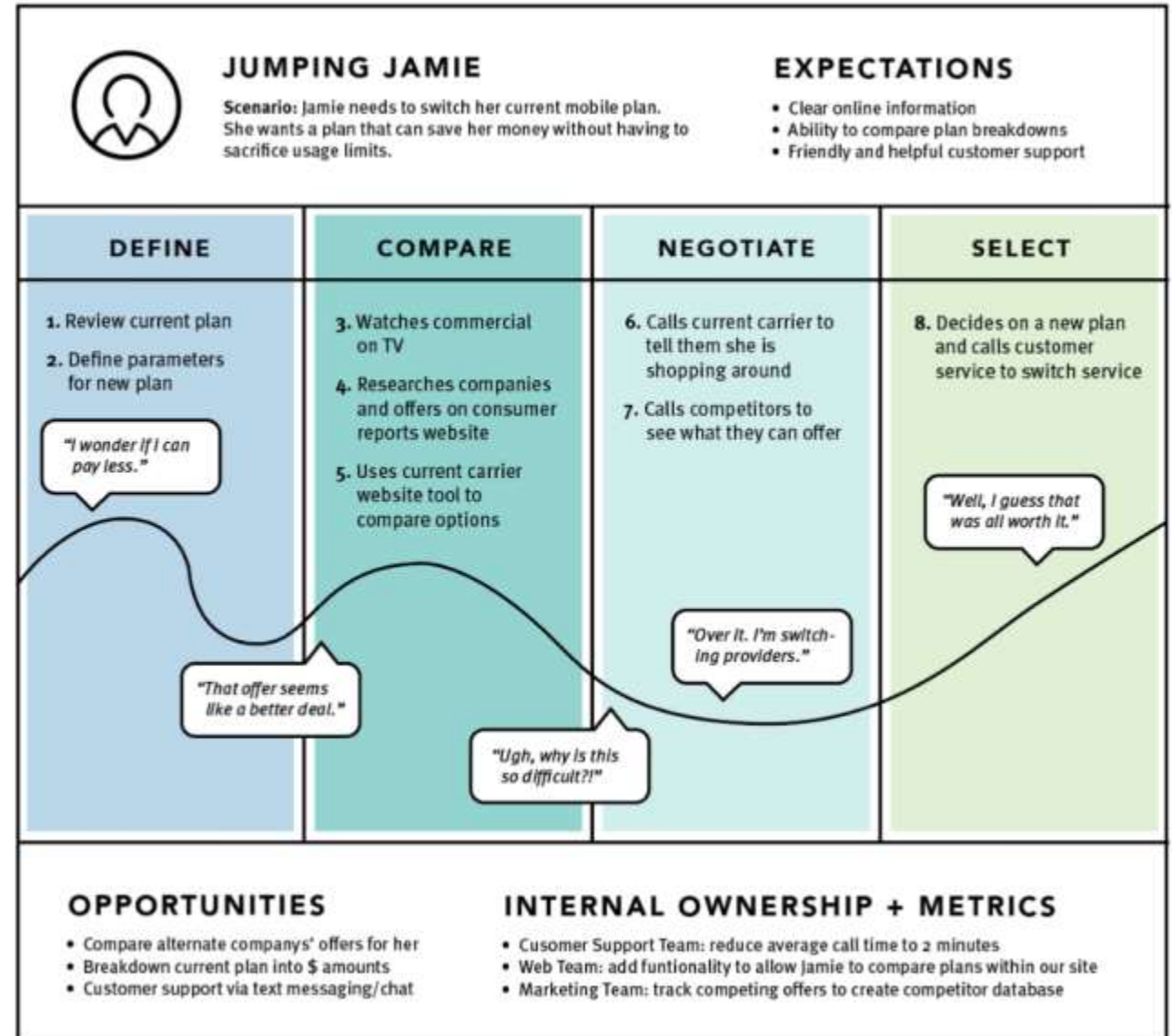
HCD - це стратегія проектування і процес, в якому потребам, бажанням і обмеженням кінцевих користувачів продукту приділяється велике увагу на кожній стадії процесу проектування.



ВИТОКИ

На етапі визначення ЦА. Визначаються Персони та використовується **customer journey map**.

CUSTOMER JOURNEY MAP Example (Switching Mobile Plans)



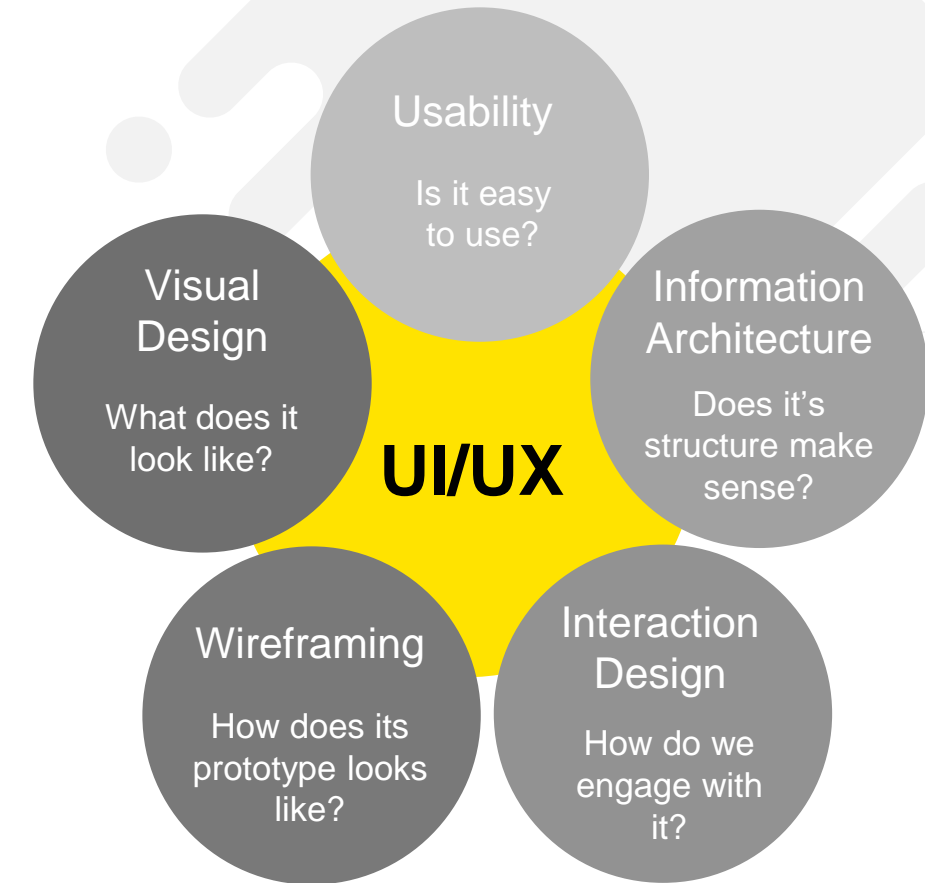
Основні принципи побудови UX/UI

1. UX та UI - не одне й те ж
2. Ви не є цільовою аудиторією
3. UX має бути мисленням, а не просто кроком у процедурі
4. UI як жарт – якщо його треба пояснювати, він недостатньо гарний
5. Всі сторінки мають бути доступні мінімум за три кліки
6. Підлаштувати дизайн для коротких проміжків концентрації уваги
7. Залишити осторонь своє еґо
8. В процесі дизайну використовувати справжній контент
9. KISS – Keeping It Simple, Stupid (має бути просто, як для дурнів)
10. Прототип



Інструменти UX/UI

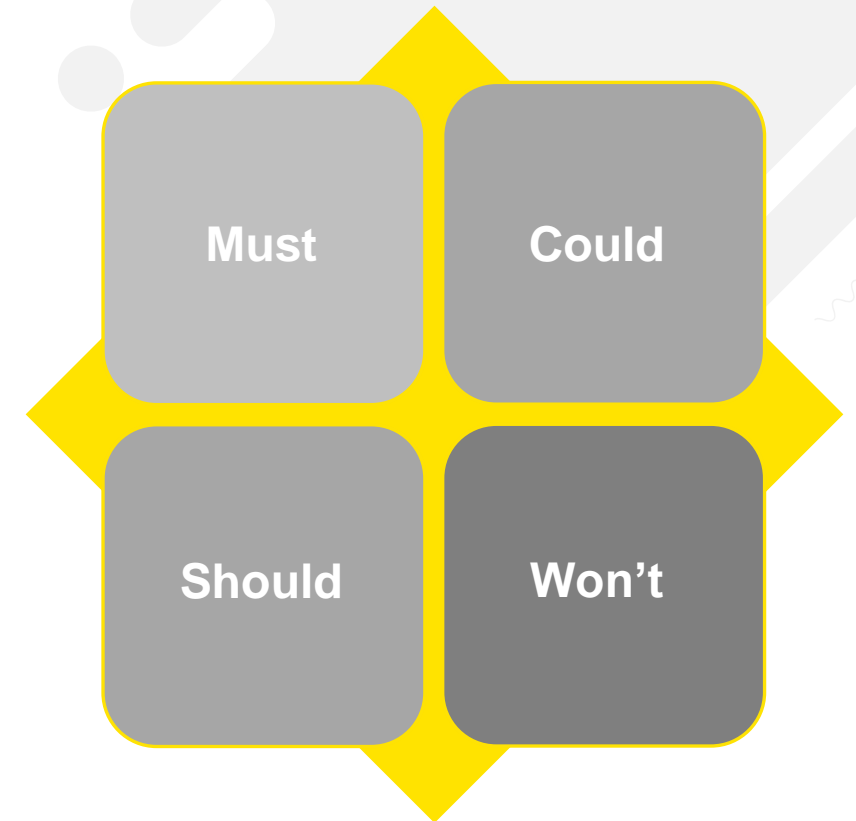
- Інформаційна архітектура
- Дизайн взаємодії
- Юзабіліті
- Вайрфреймінг
- Візуальний дизайн



Визначення MVP. Приоритизація BackLog

Класифікації наступні

- Must Have.
- Should Have.
- Could Have.
- Would Like.



Особливості використання

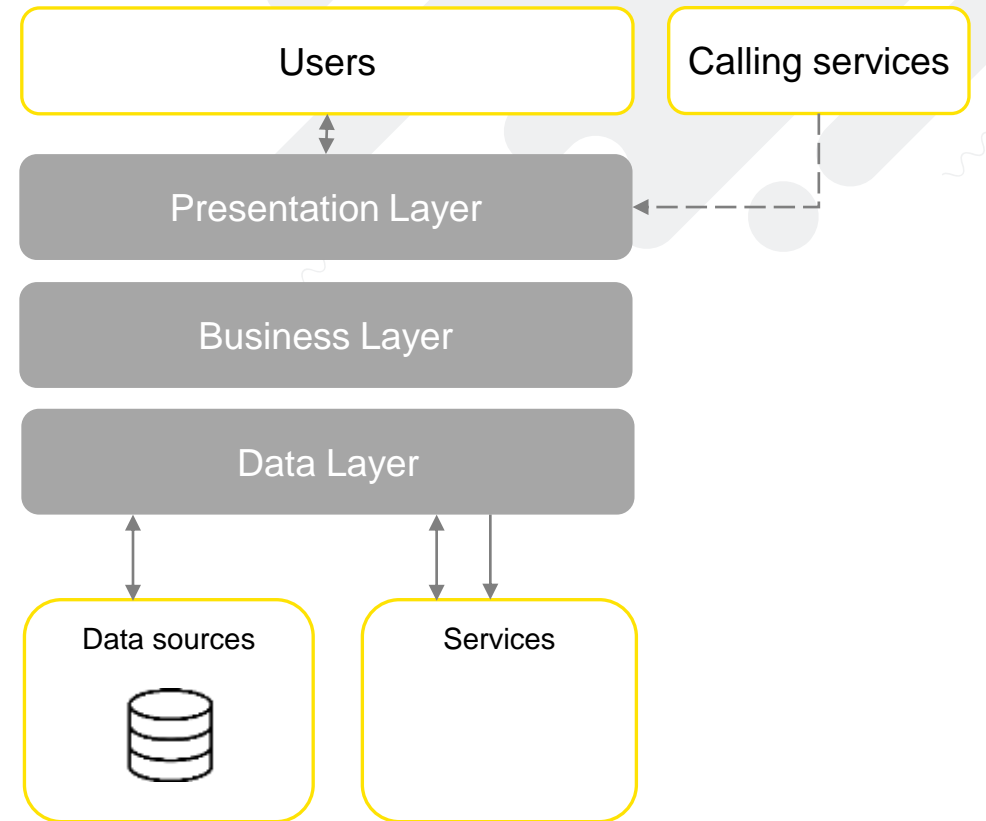
Метод MoSCoW корисний при спробі встановити пріоритети в беклозі продукту. На відміну від деяких методів визначення пріоритету, ця модель допомагає виділити багато корисних історій користувача, тих, **які конкретно направлені на результат.**



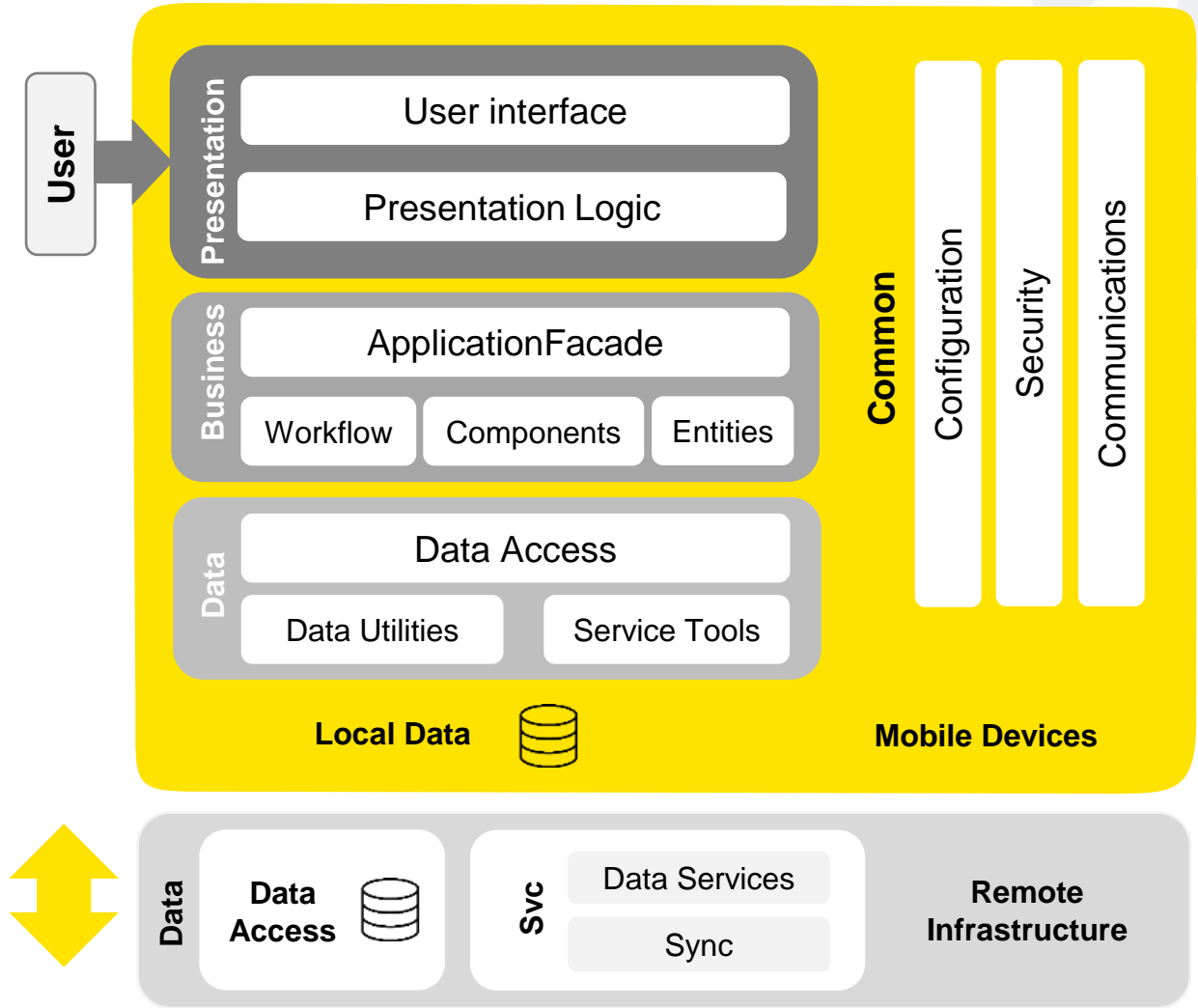
Початок розробки

Дизайн архітектури мобільного додатку зазвичай складається з кількох шарів:

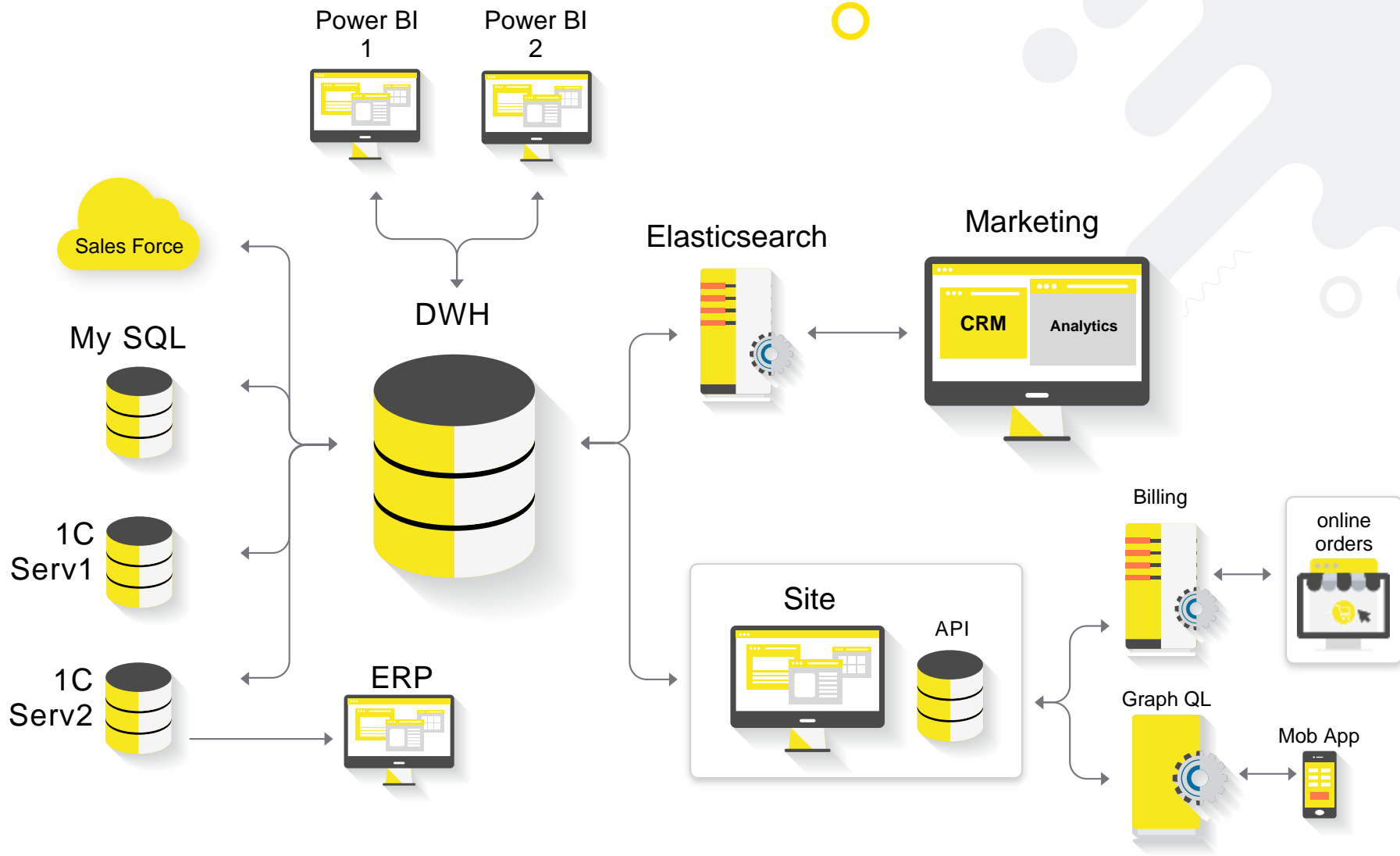
- **Presentation Layer** - містить UI компоненти, а також компоненти, що їх обробляють.
- **Business Layer** - складається з робочих процесів, бізнес-структур та компонентів..
- **Data Layer** - містить утиліти даних, компоненти доступу до даних та сервіси.



Архітектура мобільного додатку



Місце мобільного додатку в екосистемі компанії



5 великих проблем, спричинених поганою архітектурою додатків

1. Важкий в обслуговуванні
2. Погана інтеграція
3. Не масштабується
4. Обмежені опції
5. Короткий термін життя



Висновки

Побудуйте свій мобільний успіх

На даний момент ви, можливо, зрозуміли важливість архітектури мобільних додатків для успішного та економічно вигідного розвитку, що не тільки гарантує ідеальну мобільну присутність, але й розширює сферу вашого бізнесу.

Для встановлення відповідної архітектури програмного забезпечення для мобільних пристроїв нам спочатку потрібна загальна картина вашого бізнесу - таким чином ми можемо ставити майбутні цілі для розмноження процесів та їх автоматизації.

Отже, для забезпечення гнучких програмних рішень, які потрібні вашій компанії, ми повинні почати з дослідження структури компанії та аналізу існуючих бізнес процесів.

Добре підібрана архітектура економить багато проблем із обслуговуванням та розвитком. Це також структурує як процесу розробки, так і проекту в цілому. Тому також слід вважати, що вибір архітектури повинен бути невід'ємною частиною етапу планування кожного програмного проекту.

Ми сподіваємось, що ці кілька порад полегшать розробку вашого мобільного додатку або проекту та заощадять багато часу та коштів. Ми дбаємо про добре підібрану архітектуру у всіх проектах, включаючи мобільні, тому, якщо ви хочете обговорити її з нашими експертами, просто залиште нам повідомлення.

