

Тема 6. Етапи проектування мобільного додатку

Мобільні додатки стійко зайняли своє місце на ринку та завоювали увагу та любов користувачів своєю зручністю та доступністю, цим фактом вже нікого не здивуєш. Все більше і більше компаній вдаються до розробки мобільних додатків різних призначень з різними цілями: зробити роботу співробітників зручніше, завоювати лояльність користувачів, оптимізувати процеси в компанії і ще безліч інших варіантів. Але будь-які успішні проекти, які спадають на думку, поєднує одне - проектування додатків.

Для початку давайте згадаємо, які етапи проходить будь-яка програма в процесі розробки:

- Аналітика;
- Проектування;
- Дизайн;
- Розробка;
- Тестування;
- Реліз.

Це мінімальний і схематичний набір етапів розробки додатків, але вже на ньому видно, що проектування мобільного додатка займає одну з перших позицій.

При створенні мобільного додатка, переломним є момент, коли потрібно ухвалити рішення про те, який функціонал складатиме MVP (мінімальний життєздатний продукт), як продумати архітектуру для майбутнього розширення, які технології вибрати, і, крім того, визначитися з трудовитратами та термінами реалізації проекту. Щоб оптимізувати цей процес, рекомендується зробити проектування. Нижче ми пояснимо чому цей етап є важливим, і при створенні яких додатків його можна пропустити, а при яких це буде помилкою, яка обернеться замовнику додатковими вкладеннями.

Проектування потрібне не кожному додатку. Простий додаток не вимагає проведення робіт з проектування. Проектування вимагають застосування з

унікальним, свідомо новим функціоналом, що інтегрують у собі безліч функцій і систем, що передбачають неоднозначність можливих рішень. В окремих, особливо складних випадках послуга з проектування виноситься в окремий договір.

Завдання етапу – зрозуміти та зафіксувати:

1. Як відбуватиметься взаємодія команд на проекті з того й з іншого боку
2. Які ресурси будуть задіяні у розробці (насамперед – праця фахівців із боку замовника та розробника)
3. У які терміни можна запустити MVP, його функціонал
4. Як розвиватиметься проект після випуску MVP (довгостроковий план розвитку проекту)

6.1 Етапи проектування мобільного додатку

1. Маркетинг

1) Цілі створення програми

Перед створенням програми варто приділити максимальну увагу цілям його розробки. Найзагальніші питання можуть звучати так: «Для кого ця програма?», «Чому люди їм користуватимуться?». У процесі проектування ці моменти опрацьовуються глибоко та максимально детально – без цієї інформації розробка втрачає сенс.

2) Користувацькі сценарії

Додатком будуть користуватися конкретні люди з конкретними завданнями, тому для кожного з них ми повинні опрацювати найзручніший шлях вирішення цих завдань. Для проходження цього етапу важливо, щоб замовник мав всю повноту інформації про свою цільову аудиторію і знав досконало про особливості поведінки представників того чи іншого її сегменту.

3) Просування

Додаток отримає життя тільки якщо його завантажуватимуть і користуватимуться. Опрацювання стратегії просування товару після релізу дозволить зорієнтуватися за обсягом майбутніх інвестицій.

2. Архітектура, структура та інтерфейси

1) Архітектура

Проектування бази даних

2) Структура

Грунтуючись на результатах попереднього етапу, ми створюємо структуру програми, залишаючи потрібне і відкидаючи зайве.

3) Прототипи інтерфейсів

Знову спираючись на сценарії користувача, створюємо прототипи всіх інтерфейсів (екранів) програми.

3. Технології

Вибір технологій визначає все майбутнє програми. Чи буде воно нативним, гібридним чи кросплатформним. Які навантаження має витримувати сервер. Які можливості інтеграції мають бути закладені. Ці та безліч інших неочевидних питань вирішуються на цьому етапі.

4. Вибір MVP

Запуск мінімального функціоналу дозволяє розпочати тестування програми у короткі терміни — вже через 2-3 місяці. Це дозволить бути на зв'язку зі своєю аудиторією, набирати скачування, підтверджувати/спростовувати гіпотези, зроблені в процесі написання користувальницьких сценаріїв, отримувати перші відгуки щодо інтерфейсів та юзабіліті.

MVP – зрозумілий за функціоналом та дизайном продукт, з чітко позначеними термінами та фіксованою вартістю створення. На основі того, як спрацювала команда в період розробки MVP, можна приймати рішення про подальшу співпрацю на умовах Time&Material (за фактично витраченими нормо-годинами)

5. Створення довгострокового плану розробки

Розширення функціоналу та просування програми описується в термінах віх, попередніх термінів та трудовитрат. Довгострокова стратегія допоможе спланувати загальний обсяг потрібних інвестицій.

Створення складного проекту «за натхненням», як правило, перетворює його на нескінченний довгобуд з непередбачуваними відходами в непотрібні ітерації, зайвими діями, непорозумінням між командами замовника та розробника.

Навпаки, грамотно проведений етап проектування дозволить побачити прозору картину майбутньої роботи цілком і йти не наосліп, а з взаємним чітким розумінням, що, навіщо і для кого робиться, а також скільки це займе часу і який обсяг необхідних інвестицій.