

Практична робота 2. Архітектура мобільних додатків

Теоретичні відомості

Можна виділити наступні стадії розробки мобільних додатків:

– Пошук основної ідеї програми, його концепції (розробка чогось унікального або удосконалення вже існуючого). На цьому етапі також проводиться аналіз ринку і вже існуючих продуктів, проводяться інтерв'ю зі стейкхолдерами / інвесторами, і user research.

Перш ніж перейти до наступного етапу, обов'язково потрібно детально описати бізнес-вимоги продукту (бізнес мети, ЦА, конкурентність, вимоги бренду, показники успіху).

Важливим також є визначення персони головних клієнтів (їх мотивація, потреби, цілі, тригери).

– Визначення базового функціоналу – мінімально життєздатного продукту (MVP). Найчастіше мобільні додатки народжуються поступово – спочатку в світ виходить демо-версія з спрощеним функціоналом, а потім поступово в наступних релізах виходять нові фічі, і такий підхід найчастіше фінансово виправданий. Розробник збирає фідбек від користувачів і розуміє на що робити ставку в подальшій розробці, а в найбільш позитивному результаті навіть може отримати мінімальний прибуток.

На цьому етапі плану розробки мобільного застосування визначається user experience map, тобто набір базових функцій і можливостей, доступних користувачеві, та їхня взаємодія.

– З точки зору маркетингу тут важливо позначити базову модель поширення, адже від цього також залежать основні сторінки самого додатка. Також, більш детально визначаємо послідовність дій в просуванні – джерела / канали поширення і цільові дії користувача.

– UI / UX design – це робота дизайнера. На цьому етапі ми можемо починати працювати з конкретним функціоналом і з чітким розумінням того,

якими будуть кроки клієнта. Тут створюється інформаційна архітектура, тобто основна структура навігаційної системи програми:

- Прописується сценарій використання;
- Підключаються системні аналітики;
- Створюються прототипи і дизайн взаємодій, тобто визначається як саме буде працювати додаток.

Важливо уточнити, що на цьому етапі мова ще не йде про безпосередньо дизайн додатків, робота проводиться тільки з прототипами або з простими макетами.

– Валідація прототипів в юзабіліті-тестах (дуже просте базове тестування макетів і прототипів) – цей етап також відноситься до роботи дизайнера – чи бачать наші клієнти в додатку ту цінність, яку ми спочатку визначили, чи здатні вони розібратися, як його використовувати. Часто так буває, що функціонал сторінки додатку очевидний для замовника, але абсолютно не зрозумілий користувачеві.

За результатами тестів дизайнер вносить зміни в дизайн.

– Створення дизайнером, проджект-менеджером і / або іншими фахівцями розгорнутого технічного завдання (ТЗ) для мобільного програміста. Про те, як має виглядати технічне завдання, ми розповімо в наступному розділі статті.

– Безпосередньо розробка мобільного додатка, і допоміжних сервісів (про які ми також розповімо нижче).

У процесі створення мобільного додатку ми продовжуємо його постійно тестувати і покращувати, але важливо дотримуватися плану поетапних релізів, адже часто в процесі замовникам приходять нові ідеї щодо функціоналу і дизайну, які можуть повністю вплинути як на швидкість процесу розробки, так і на план його просування.

– Просування, без нього ніяк. Тут підключаємо максимальну маркетингову артилерію, на яку вистачає фінансування – банери на сайтах і реклама в пошукових системах, SMM, поштова розсилка, SEO в просуванні сайту додатку, якщо він є, відстеження віральності та максимально швидке реагування,

публікації в ЗМІ і на новинних порталах, навіть публікація POS-матеріалів – все, на що вистачає грошей, фантазії та інструментів. На цьому етапі важливо визначити, де знаходиться ваша лояльна аудиторія, і які канали зв'язку відгукуються найкраще – і максимально підготувати маркетингову частину до запуску відразу після релізу програми.

– Далі йде повторне тестування функціональності програми і пошук багів, переоцінка його дизайну і ТЗ, створення тестової документації (тест-кейсів). Фіксуємо баги і підводимо додаток в предрелізний стан.

– Нарешті, реліз! Коли серія доробок завершена, і всі відділи задоволені результатом роботи, додаток можна випускати в світ, точніше його першу демо-версію – завантажувати її в магазини додатків.

Але на цьому робота над створенням програми не закінчується. Далі слід здійснювати постійну технічну підтримку його працездатності, покращувати і розширювати функціонал.

Як бачите, розробка мобільного додатку – це досить тривалий і трудомісткий процес. Не існує готового сценарію, і наш план розробки мобільного застосування може змінюватися, і коригуватися в залежності від проекту.

Сам по собі мобільний додаток не є одним програмним елементом при створенні подібного роду продуктів. Крім того, що технічне завдання на розробку мобільного додатку повинно включати в себе детальний план розробки як для Android, так і для iOS, існує ще маса допоміжних програмних елементів, які допомагають правильно функціонувати мобільному додатку. Їх також необхідно враховувати на етапах створення і розробки як технічного завдання для додатка, так і самого програмного продукту:

- В першу чергу, у будь-якого серйозного мобільного додатка є серверна частина. Вона необхідна для ефективного обміну інформацією між мобільними додатками, і вона теж входить в список робіт, які необхідно проводити. Серверна частина, а саме серверний код, активно взаємодіє

з базою даних і це вкрай необхідно для того, щоб існував і функціонував весь програмний комплекс.

- Крім цього, до складу розробки мобільного застосування може входити особистий кабінет, тобто веб-інтерфейс, який допомагає керувати базою даних, реєструвати різних користувачів і дивитися статистику використання мобільного застосування.
- Також, разом з мобільним додатком може активно використовуватися веб-сайт і / або панель адміністратора. Список цих компонентів може змінюватися в залежності від цілей і завдань мобільного додатка. Тому, коли стоїть завдання розробити один мобільний додаток потрібно розуміти, що крім нього слід розробити масу інших компонентів, які також впливають і на терміни розробки, і на вартість всього проекту в цілому.

Коли визначена структура мобільного застосування і всіх програмних елементів, які повинні в нього входити, необхідно подбати про те, щоб правильно спроектувати саме мобільний додаток, і для цього дуже важливо розуміти, що таке мокап, прототипування і UX дизайн. Цим і визначається підхід до проектування технічного завдання для мобільного застосування, адже в цьому випадку технічне завдання не записується текстом, а зображується у вигляді графічного матеріалу, який сприймати і реалізовувати набагато легше. Нижче показаний приклад технічного завдання на розробку мобільного додатку:

Завдання для виконання

Відповідно до поданого в теоретичних відомостях матеріалу розробити технічне завдання для мобільного додатку.