

Пояснительная записка к мобильному приложению «Магнита» для водителя-загонщика

Золоторевич Роман

Москва, 2017

Макеты приложения следуют духу требований, но отступают от некоторых из них. Дело в том, что в описании работы приложения упущен важный момент: конечный пользователь продукта — человек, а не машина. Главная задача состоит в создании удобного и понятного для него инструмента и мой долг как проектировщика интерфейсов встать на защиту этого человека. Для этого приведу несколько тезисов:

Люди общаются словами, а не переменными

Никто не говорит «постановка на ворота, дата выполнения: двадцать восемь, ноль пять две тысячи семнадцать, время выполнения: шестнадцать тридцать, тягач а652ак 199, ворота 17», типичный диалог между людьми выглядит так:

- Эй, Вась, пригони тягач 652 к воротам 17.
- А когда?
- В шестнадцать тридцать.
- Понял, сделаю.

Приложение должно общаться на человеческом языке, четко и кратко излагать задачу:

«Сегодня, 16:30. Поставить тягач а652ак 199 на ворота 17»

Указание года излишне т.к. едва ли возможна ситуация с постановкой задачи через год или путаница в конце декабря в связи с наступлением нового года.

Люди совершают ошибки

Все совершают ошибки, такова человеческая природа, но именно ошибки делают каждого человека уникальным. К сожалению, не существует инструментов для предотвращения ошибок, более того, все попытки тщетны и лишь мешают работе. Наилучшее что может сделать приложение — это дать пользователю возможность отменить любое действие. По этому в приложении нет подтверждающих диалогов, а есть элементы для корректировки ошибок. Например при взятии задания в первые пять секунд отображается кнопка «Отказаться» (макет 3-1-Task-just-created), которая позволяет вернуть его без каких-либо дополнительных действий. При завершении задания остается возможность вернуть его в работу в течении тех же пяти секунд (макет 3-3-Task-finished).

Понимаю, что данный механизм может не вписаться в архитектуру информационной системы, на этот случай стоит добавить пункт «Взять в работу по ошибке» в диалог отмены задания (макет 4-1-Cancel-task-dialogue).

Люди склонны забывать

В среднем человек способен досконально помнить лишь последние 6-7 минут, а события произошедшие более 30 минут назад, зачастую, бесследно пропадают из памяти. Приложению не составит труда напоминать пользователю о состоянии данных до их изменения: в макетах «4-2-Information-dialogue» и «4-3-Task-cancelled» показаны сообщения с полной информацией о задании. Эти сообщения помогут улучшить обратную связь интерфейса и сделают работу приложения более прозрачной (чем в предложенном требованиях варианте с одной строчкой «Задание обновлено»).

Люди не доверяют компьютерам

Компьютеры не идеальны, ошибки в работе кода случаются и важно дать понять пользователю, что в данный момент все работает как надо. В требованиях присутствует пункт, выполнение которого может привести к ситуации в которой будет невозможно определить исправность приложения:

4.1.1.2. Блок «Текущее задание»

...

Этот блок отображается пользователю только в том случае если у него есть взятое в работу задание

Например блок с текущим заданием может не отобразится из-за ошибки и тогда пользователь будет думать что его (задания) не существует. Для исключения этой ситуации блок «текущее задание» отображается всегда, но с сообщением «Нет текущих заданий» (макет 1-1-No-tasks) при их отсутствии.

Функции не указанные в требованиях

Для упрощения поиска задачи в списке добавлено ее краткое описание в виде буквы, иконки стрелки и номера ворот: «Т > 17» которое расшифровывается как «тягач к воротам 17» (другой вариант «П < 8» — прицеп с ворот 8). Это описание поможет быстрее найти подходящие для пользователя задания в ситуациях когда тип ТС и номер ворот имеют для него первоочередную важность.

В макетах «3-4-Multi-tasks» и «3-5-Task-with-comments» показаны варианты работы приложения при нескольких текущих заданиях и при наличии комментария к ним. Данные макеты приведены для уточнения логики модификаций интерфейса пользователя при добавления нового функционала.