SOMEDIA

Social Media Communications

Знания
Умения
Навыки

Версия 1.0

Читать дальше >>

Оглавление

1 Проектирование интерфейсов

2 Технологии разработки

3 Комплексное тестирование

4 Написание документации

5 Разработка web 2.0 интерфейсов

6 Клиентская оптимизация

7 Методика управления проектами

Проектирование интерфейса

somedia
Social Media Communications

Включает в себя:

создания концепции интерфейса и информационной архитектуры системы, прототипирование и описание интерфейса.

Выгоды проектирования

1. Снижение финансовых и временных затрат на разработку

Интеграция задач по проектированию пользовательских интерфейсов в цикл разработки на ранних стадиях позволяет резко снизить временные затраты на корректировку ошибок – всегда проще и дешевле распознать и предотвратить ошибку в процессе анализа, чем исправить ее, переписав большую часть кода.

2. Повышение конкурентоспособности продукта

При равной технологической базе и схожих маркетинговых возможностях именно пользовательский интерфейс делает продукт уникальным и оригинальным, тем самым, способствуя повышению его конкурентоспособности.

3. Тестирование и улучшение продукта на ранних этапах

Прототип можно протестировать и быстро внести изменения еще до начала фазы программирования. Интерактивный прототип эмулирует работу будущего сайта, что в свою очередь, позволяет провести его тестирование с реальными пользователями.

4. Презентация модели будущего сайта

Интерактивный прототип можно продемонстрировать всем участникам разработки проекта, а также всем заинтересованным лицам. Это позволяет получить ценную обратную связь на ранних стадиях разработки проекта.

SOMEDIA
Social Media Communications

Процесс проектирования

Анализ приложения → Проектирование →
Создание детального прототипа → Юзабилити-тестирование

1 Анализ приложения

Задача состоит из трёх подзадач, которые выполняются в тесном взаимодействии с менеджером продукта и/или системным аналитиком заказчика и/или маркетологами заказчика:

1.1 Создание образа сайта

Определяются цели сайта, различные ограничения и требования, виды пользователей сайта.
Анализируется опыт конкурентов, а также сайтов, связанных с тематикой проектируемого сайта.

1.2 Анализ пользователей, их целей и задач

На основе анализа целевой аудитории сайта и ее потребностей выделяются персонажи. Далее проводится детальный анализ персонажей и их задач, которые они будут решать при помощи сайта. Осуществляется декомпозиция целей и задач на подзадачи и операции для составления подробных сценариев работы пользователей с сайтом.

1.3 Создание списка функций сайта

Формируется и согласовывается с заказчиком перечень всех функциональных характеристик сайта, с привязкой к персонажам, их потребностям и задачам. Составляются высокоуровневые сценарии взаимодействия пользователей с сайтом.

2 Высокоуровневое проектирование сайта

Разрабатывается общая информационная структура сайта.
Определяется набор основных экранов сайта и схема связей между ними с привязкой к сценариям взаимодействия.
Определяются основные принципы и стандарты взаимодействия пользователя с сайтом.

Высокоуровневый прототип, полученный в результате (структурные схемы страниц сайта), утверждается заказчиком.

3 Создание детального прототипа

Разрабатывается общая информационная структура сайта.
Определяется набор основных экранов сайта и схема связей между ними с привязкой к сценариям взаимодействия.
Определяются основные принципы и стандарты взаимодействия пользователя с сайтом.

4 Юзабилити-тестирование прототипа

Процесс заключается в том, что разработанный прототип тестируется на будущих пользователях системы в соответствии со специально подготовленными сценариями.
Для этого формируется список основных задач, составляются тестовые сценарии и тестовые задачи. Результаты тестирования анализируются, и на их основе производится корректировка прототипа.

Разработка, поддержка проектов

SOMEDIA
Social Media Communications

Технология:

Ключевой язык программирования: PHP5. Парадигма программирования: объектно-ориентированное программирование на основе сервисной архитектуры. Основная база данных: MySQL 5.

В качестве платформы команда использует или свои собственные разработки (фреймворк KiwiPro для разработки социальных сетей) или наработки на базе популярного фреймворка: Zend Framework.

Ряд наших специалистов знакомы с другими системами и платформами (Symphony, Ruby, Sharepoint), имеют опыт разработки десктопных приложений на C#.

У команды есть компетенции по разработке высоконагруженных проектов:

1. Активно используем механизмы кэширования на разных уровнях (база данных, прикладной уровень)
2. Используем php-прекомпайлеры для снижения нагрузки на процессор
3. Используем nginx для разгрузки apache и для ускорения выдачи статического контента
4. Активируем сжатие страниц для ускорения вывода содержания страниц
5. Для таблиц БД используем формат InnoDB для обеспечения надежного хранения данных и транзакционнности.
6. Привлекаем для развертывания распределенных систем и удаленного администрирования специалистов самого высокого уровня.

Комплексное тестирование

SOMEDIA
Social Media Communications

В команде внедрены процессы ручного и автоматизированного тестирования приложений:

1. Ручное и автоматическое кроссбраузерное тестирование
   (WATIR, FireWatir,Selenium (IDE, RC), Ruby Mechanize)
2. Проводим нагрузочное тестирование (load-testing), тестирование устойчивости (stress-testing) с использованием различного инструментария
   (ab, OpenSTA, Apache JMeter, Hammerhead, Siege, Httperf)
3. Проводим автоматическое тестирование безопасности с использованием пакетов xSpider и Nessus, а также ручное тестирование
4. Проводим тестирование интерфейса, основываясь на руководстве по стилю и чеклистах по юзабилити
5. Опционально: проводим юзабилити-тестирование.

Написание документации

somedia
Social Media Communications

Готовим всю необходимую сопроводительную техническую документацию, а именно:

1. Vision-документ с описанием бизнес-требований, образа решения, масштабов и ограничений проекта

2. Интерактивный прототип (с помощью инструмента Axure)

3. Описание интерфейса в прототипе (с использованием средства прототипирования Axure)

4. Разработка функционального технического задания (SRS)

5. Структура БД
   Используем case-средство Sybase Power Designer и описание таблиц, полей и взаимосвязей между таблицами

6. Описание функциональности модулей, особенностей кода, алгоритмов в формате phpDoc

7. Зависимости проекта от внешних модулей (для чего и где используется тот или иной модуль)

8. Требования к хостингу (модули, настройки, дополнительное ПО)

9. Опционально: наш администратор готовит подробное руководство по настройке рабочего кластера (db cluster, storage cluster, application cluster).

Разработка web 2.0 проектов

somedia
Social Media Communications

Все наши программисты имеют большой опыт в интеграции и разработке web 2.0-контролов на базе библиотеки jQuery.

Существует множество дополнений к этой библиотеке в виде плагинов, которые позволяют решать практически все необходимые современные задачи клиентского программирования.

Например:

jQuery.ui (табы, аккордеоны, слайдеры, окна),
jQuery.modal,
jQuery.blockUI (модальные окна),
jQuery.suggest (автодополнение),
jQuery.rating (голосование) и многие другие.

Для быстрого создания панели управления сайтом мы используем библиотеку ExtJS, которая содержит богатый набор инструментов и UI-виджетов.

Один из самых последних проектов, в котором мы реализовали web 2.0 интерфейс – http://omlet.ru.

Клиентская оптимизация

somedia
Social Media Communications

Для обеспечения наиболее высокой скорости загрузки браузером страницы с сервера мы:

1. Проводим тонкую настройку веб-сервера Apache (установка правильных заголовков кеширования, сжатие контента)

2. Ускоряем загрузку CSS/JavaScript файлов путем динамической компоновки файлов js и css на сервере, а также их последующая компрессия с помощью yui-compressor и gzip

3. Используем плагин Firebug, add-on'a Google Page Speed, Fiddler для профилирования и определения эффективности загрузки страниц.

Методика управления проектами

SOMEDIA
Social Media Communications

В команде внедрена и используется agile-методика управления проектами. Планирование проектов на следующих уровнях:

1. Общее планирование

2. Планирование релизов

3. Планирование итерации.

Ключевая единица планирования на уровне всего проекта и планирования релизов: feature («фича»).
Мы используем подход планирования по business-valued feature, который пронизывает работу, начиная с общего плана проекта и заканчивая актами сдачи работ.

Инструменты:

1) Acunote – система планирования итераций
2) Planner (общий план), MS Excel (feature list, список фичей)
3) Jira/Mantis – Bug-tracking системы
4) SVN/Mercurial – системы контроля версий
5) Basecamp – система для сбора требований, общения с заказчиками, командой разработчиков, а также с фрилансерами (дизайнерами, копирайтерами, верстальщиками)
6) Google Apps – collaboration tool (используем mail и docs)

В работе используем ряд методик SCRUM (stand-up meeting, task board, iterations, continuous integration) и другие.
Отработанный такт работы - 2 недели.

О компании

Самое ценное, что у нас есть — это люди. Нам удалось собрать вместе самых разных специалистов высокого класса: психологов, дизайнеров, программистов.

Несмотря на разницу в профессиональных навыках и умениях, нас всех объединяет стремление улучшать жизнь пользователей компьютеров. Ориентация на пользователей программ и веб-сайтов позволяет нам создавать эффективные продукты, которыми гарантированно будут пользоваться.

Позвоните нам:

+375 29 6777-485

Напишите нам:

info@somedia.ru