



Дизайн UI/UX

О курсе

- Дизайн UI/UX
 - Основы и этапы
 - Принципы и применяемые технологии
 - Используемые инструменты
 - Основной ресурс
 - <https://www.uprock.ru>

О курсе

- JavaFX
 - Назначение и возможности
 - Установка инструментария
 - Архитектура JavaFX-интерфейса
 - Базовые классы
 - Основные ресурсы
- <https://openjfx.io/>
- <https://gluonhq.com/products/javafx/>
- <https://metanit.com/java/javafx/1.1.php>

UI и UX

- UX (User Experience) – анализ предпочтений пользователей ресурса и превращение его в продукт
- UI (User Interface) – оформление этого продукта, делает его эстетически приятным

Человечность дизайна выражается в том, чтобы подстроить предмет дизайна под человека с его слабостями, а не заставлять человека подстраиваться под предмет.

Илья Бирман

UX - дизайн

- Разработка каркаса ресурса на основе анализа предпочтений пользователей

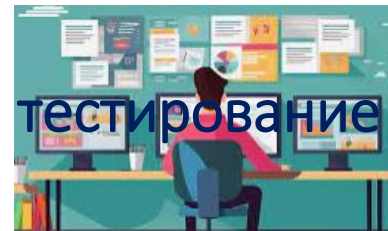


Проблема ->



Работа с ЦА

-> тестирование ->



Каркас/прототип

Задачи UX-дизайна

- Создание и согласование плана разработки
- Разработка информационной архитектуры
- Выяснение потребностей целевой аудитории и создание пользовательского потока
- Разработка каркаса интерфейса
- Тестирование

UI - дизайн

- Использование элементов визуального дизайна для удобного взаимодействия пользователя с разрабатываемым продуктом
- Сделать каркас эстетически привлекательным и оптимизированным для выполнения на разных устройствах



Задачи UI-дизайнера

- Разработка макета и всех визуальных компонентов интерфейса (цвета, шрифты, значки, кнопки и пр.)
- Согласовывать удобство использования продукта с брендом
- Адаптация макета ко всем устройствам, платформам и размерам экрана по форме и по функциям
- Разработка переходов, включение анимации и интерактивных элементов

Порядок разработки по принципам UI/UX дизайна

- Сбор информации (опросы или интервью)
- Аналитика(изучение аналогов)
- Разработка структуры и карты пользовательских путей
- Формирование прототипа
- Работа с контентом (фото, видео, инфографика)
- Разработка визуальной оболочки (UI)
- Тестирование

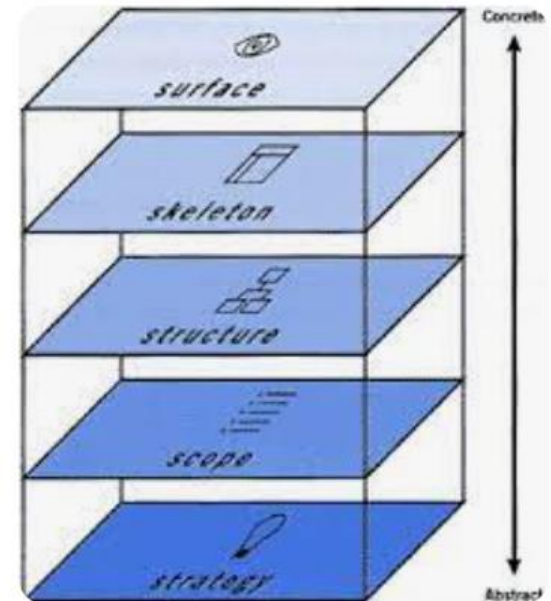


Слой UX

5 слоев дизайна (Джесс Гарретт 2001)

- Поверхность
- компоновка
- Структура (информационная архитектура)
- Скоуп (функции)
- Стратегия

UX UI 5 Planes Overview -...



Strategy Plane

- Зачем создается?
- Кто будет его использовать?
- Чем отличается от аналогичных?
- Какая возможна цена издержек?

Opportunity Canvas

Title: _____ Date: _____
Iteration: _____

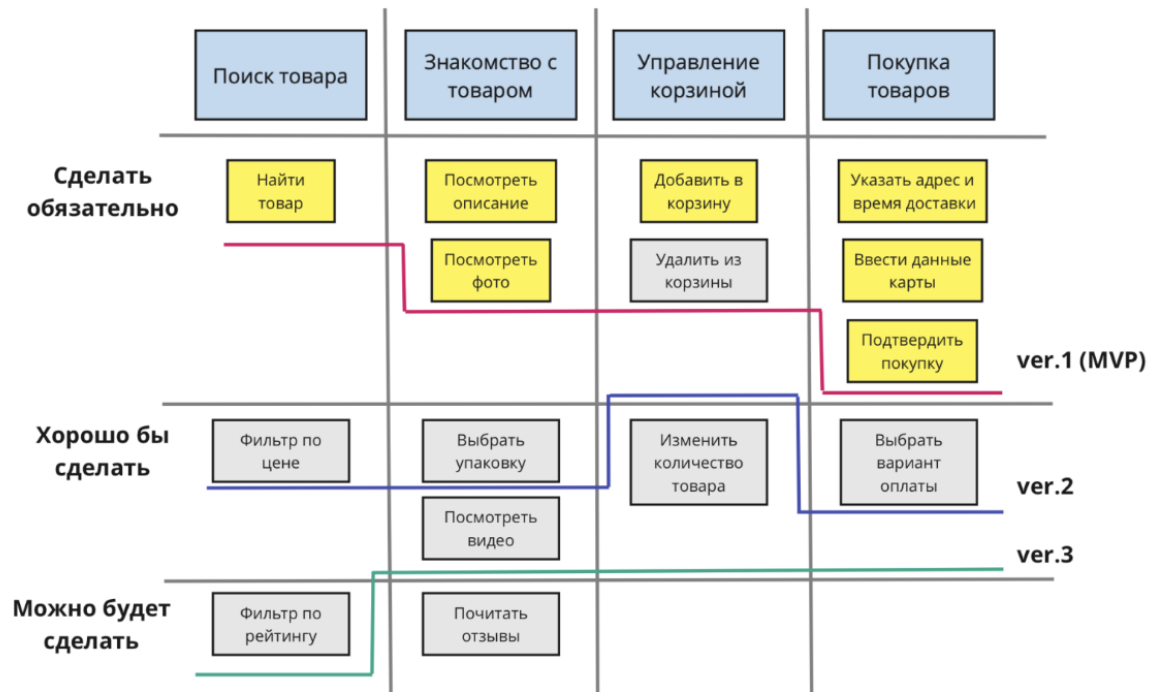
Users & Customers <small>What types of users and customers have the challenges your solution addresses? Look for differences in user goals or uses that would affect their use of the product. Segment users and customers into different tiers based on these differences that make a difference. It's a bad idea to target "everyone" with your product.</small>	Problems <small>What problems do prospective users and customers have today that your solution addresses? What needs, goals, or jobs-to-be-done should your solution address?</small>	Solution ideas <small>List product, feature, or enhancement ideas that solve problems for your target audience.</small>	How will users use your solution? <small>If your target audience has your solution, what will they do differently as a consequence? And, how will that benefit them?</small>	User Metrics <small>What specific user behaviors can you measure that indicate they've adopted, used, and placed value in your solution?</small>
2	1	1	5	6
	Solutions Today <small>How do users address their problems today? List competitive products or work-around approaches your users have for meeting their needs.</small>		Adoption Strategy <small>How will customers and users discover and adopt your solution?</small>	
	3		7	
Business Challenges <small>How do the customer and users and their behaviors above impact your business? If you don't solve these problems for your customers and users, will it hurt your business? How?</small>	Budget <small>1. What might it cost your organization if you don't create this solution? 2. What might your organization earn or save if you do? 3. Given that, what would your organization budget to create this solution?</small>		Business Benefits and Metrics <small>What business performance metrics will be affected by the success of this solution? These usually change as a consequence of users actually buying and using your solution.</small>	
4			9	8

(c) Forrester Download at: <http://spattonassociates.com/opportunity-canvas/>

Scope Plane

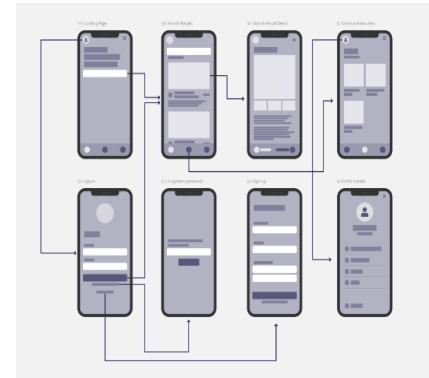
- Сортируем функции по приоритетности (L,M,H)
 - Важность для пользователя
 - Важность для проекта (бизнеса)
 - Трудоемкость в разработке
- Распределяем на этапы реализации
- Определяем функции, включаемые в релиз (Minimal Viable Product & Minimal Viable Release)
- Декомпозиция на основе пользовательских историй (User Story Mapping)

Scope Plane



Structure Plane

- Расставляем функциям приоритеты. Минимизация шагов для самых востребованных
- Разработка навигации по экранам
- Внутренняя навигация
- Построение карты шагов при использовании функции
- Построение потока экранов

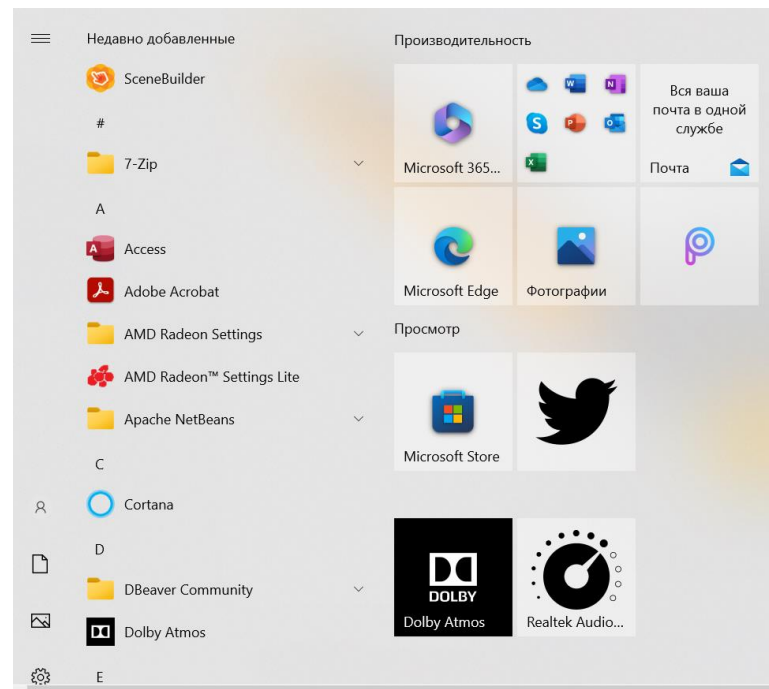


Skeleton Plane

- Взаимное расположение элементов интерфейса
- Контрастность элементов
- Учитываемые факторы
 - Точка старта (eyecatcher)
 - Иерархия и контрастность (цвет, размер, движение, форма)
- Привычность (предсказуемость) расположения
- Паттерн считывания (Z/F)
- Когнитивная нагрузка (изображения, пиктограммы, минимизация текста, структурирование)

Surface Plane

- Определение стиля элементов и иллюстраций
- Компоновка



Персонализация

- Персоны — популярный инструмент исследования целевой аудитории
- Представляют собой собирательный образ потенциальных пользователей продукта

Персонажи

- Инструмент для представления различных типов пользователей
- Определяют основу для проектирования
- Позволяют учитывать психологию разных типов личности

Построение персонажей

- Формирование ролей.
- Параметры поведения
 - Вид деятельности
 - Навыки
 - Мотивация
 - Обучаемость
 - Компетентность в соответствующей области
- Сопоставление персонажей с параметрами поведения
- Выявление важных шаблонов поведения
- Определение характеристик и целей
- Назначение типов персонажей

Сценарии

- Короткие истории о конкретных персонажах
- Показывает наиболее важные моменты, на которые нужно обратить внимание в процессе проектирования
- Состоит из
 - Контекст
 - Агенты
 - Цели
 - Действия
 - События
- Визуализация сценария (Сториборд)

Проблемы персонажей

НО!!!

- Не позволяют избежать ошибок проектирования
 - Пластилиновый пользователь
 - Проектирование под себя
 - Граничные случаи

Интервью

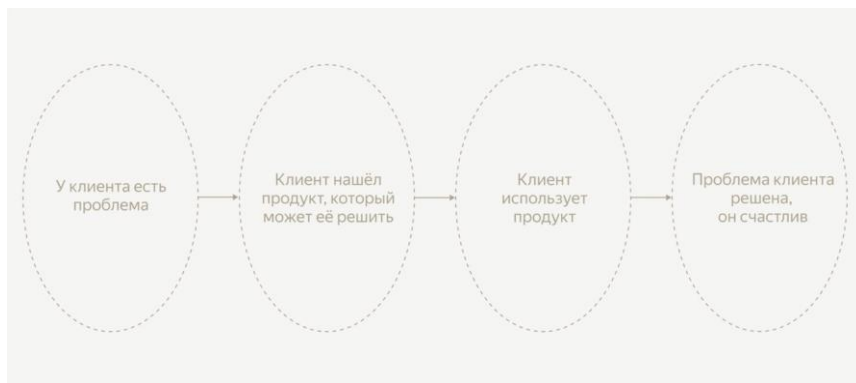
- Решение проблемы вымышленных персонажей
- Прямое общение разработчиков с будущими пользователями
- Наблюдение за процессом работы конкретных пользователей
- Внимание на нетипичные способы решения задач
- Получение быстрых реакций, замечаний, сообщений о проблемах
- Прямое тестирование группой пользователей в процессе разработки

Предвзятость наблюдения

- Хоторнский эффект
 - 1920 г. завод по производству телефонов Western Electric в Хоторне
 - 1950-е годы Генри А. Ландсбергер ввел термин «Хоторнский эффект»
- Люди склонны отвечать на вопросы так, чтобы казаться «лучшей версией» себя
- В UX предвзятость наблюдения может стать еще одним шагом к пониманию пользователей

Jobs-To-Be-Done

- Альтернативный подход к разработке
- Основная идея -пользователь не просто покупает, а «нанимает» товар, услугу или сервис для того, чтобы закрыть свою потребность
- Согласно концепции JTBD, продукт будет успешным, если он решает проблемы пользователей



Ключевые аспекты JTBD

- **Суть:** Продукт покупается ради выполнения задачи.
- **Контекст важнее демографии:** JTBD не сегментирует людей по возрасту или доходу, а объединяет их по ситуации
- **«Наем» продукта:** Клиент «нанимает» продукт, чтобы улучшить свою жизнь. Если продукт не справляется, его «увольняют» и ищут замену
- **Job Stories:** Вместо User Stories используются «истории работ»

Jobs-To-Be-Done

- User Stories

Я как <персонаж>

Хочу <цель/действие>

Чтобы <причина/ценность>

- Job Stories

Когда <ситуация>

Я хочу <мотивация>

Чтобы <ожидаемый результат>