Этапы и инструменты

О чем мы уже говорили

- Что учитывать при проектировании
- Как оценивать существующие решения.

Эвристики Нильсена

- Видимость состояния системы. Где мы находимся?
- Соответствие системы и реального мира. Язык, понятия, образы
- Свобода действий. Возможность отмены и возврата
- Стандарты. Привычные инструменты
- Предотвращение ошибок. Проверки и подсказки
- Помощь в исправлении ошибок
- Вся информация на виду, а не в памяти пользователя
- Гибкость и эффективность
- Эстетика и минимализм дизайна
- Наличие документации

Принципы Дэна Брауна

- Принцип объекта (развитие системы)
- Принцип выбора (лучше меньше вариантов)
- Принцип передней двери
- Принцип раскрытия информации
- Принцип категорий и образцов
- Принцип множественной классификации
- Принцип навигации
- Пиринцип роста

10 принципов

- 1. Хороший дизайн инновационен
- 2. Хороший дизайн делает продукт удобным
- 3. Хороший дизайн эстетичен
- 4. Хороший дизайн делает продукт понятным
- 5. Хороший дизайн ненавязчив
- 6. Хороший дизайн честен
- 7. Хороший дизайн не устаревает
- 8. Хороший дизайн проработан до последней детали
- 9. Хороший дизайн не конфликтует со средой и является экологически чистым
- 10. Хороший дизайн — это как можно меньше дизайна

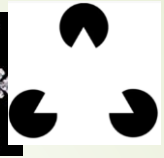
Концепция памяти

- **Кратковременная память (в процессе навигации)**
  - - не заставлять пользователя запоминать
  - - использовать короткие списки
  - - сокращать количество вариантов, фильтры
- **Долговременная память(повторения и ассоциации)**
  - - подсказки
  - - аналоги

Гештальт принципы

- Определяют, каким образом человеческий разум воспринимает и организует визуальную информацию
- Теория была разработана в 1910-20-е годы немецкими психологами Максом Вертгеймером, Вольфгангом Келером и Куртом Коффкой
- В буквальном переводе с немецкого слово “гештальт” означает “форма”, и это логично, поскольку теория описывает, каким образом наш разум преобразует хаотично расположенные объекты в упорядоченные формы.
- Принципы гештальта являются важным инструментом для графических дизайнеров: понимание того, как люди интерпретируют визуальную информацию, позволяет показать связь между различными элементами и обеспечивает более эффективную коммуникацию.

Концепции восприятия



Гештальт-принципы строятся на теории, что «организованное целое воспринимается как нечто большее, чем просто сумма его частей»

Базовые концепции:

- Эмерджентность (возникновение) — мы сначала различаем форму целиком, и лишь потом детали
- Реификация (овеществление) — мы видим формы, которых не существует
- Инвариантность (неизменность) — мы распознаем одну и ту же форму, несмотря на искажения
- Мультистабильность — мы одновременно видим все возможные интерпретации двойственного изображения
- Концепция фигуры-фона — мы разделяем объекты переднего и заднего плана, даже если изображение не кажется трехмерным.
- Прошлый опыт - Субъективный личный или культурный опыт влияет на то, как будет интерпретирована форма

Этапы проектирования

Этапы

- Исследование
- Проектирование
- Визуальный дизайн
- Проверка

ПРОФЕССИОНАЛЬНО
Алан Купер
ОБ ИНТЕРФЕЙСЕ
основы проектирования взаимодействия
Алан КУПЕР
Роберт РЕЙМАН
Дэвид КРОНИН
ABOUT FACE 3
СИМВОЛ

ПРОФЕССИОНАЛЬНО
Алан КУПЕР
ПСИХ БОЛЬНИЦА
в руках пациентов
почему высокие технологии сводят нас с ума и как восстановить душевное равновесие
СИМВОЛ

Исследование

- Сбор предварительных данных
- Исследование целевой аудитории
- **Разработка информационной архитектуры**

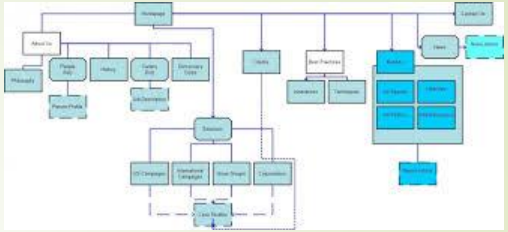
Что такое Информационная Архитектура?

- Это схема, которая содержит все смысловые блоки сайта или приложения
- ИА представляет собой структурное проектирование информационного пространства, которое помогает выполнить задачи пользователя и организовать интуитивный доступ к содержимому
- ИА помогает увидеть взаимосвязи между страницами/экранами, упорядочить информацию, понять, где контент дублируется, а где его не хватает, и в конечном итоге смоделировать путь пользователя
- Иерархия элементов, меню, подписи и функция поиска помогают сделать каждый фрагмент необходимой для выполнения задач информации доступным для пользователей

Разработка информационной архитектуры

- **Организация**: каким образом структурирована и упорядочена информация.
- **Маркировка**: как представлена информация.
- **Система навигации**: как пользователи просматривают или получают доступ к информации.
- **Поиск**: как пользователи ищут информацию

Структура



- От общего к частному. Следует расписать всю информацию и разделить ее на категории, сгруппировать данные по типу, смыслу.
- Традиционный подход - диаграммы
- Продумывайте путь пользователей — кому, что и в каком порядке показывать, каков контекст использования
- Привлечение пользователей – сортировка карточек

Маркировка

- Определить элементы, которые будут расставлять акценты
  - Заголовки
  - Иконки
  - Иллюстрации

Система навигации

- Построение маршрутов навигации для разных персонажей (могут быть линейными)
- Объединение всех маршрутов в единую схему – диаграмму пользовательского потока (User Flow)
- Проектирование структура сайта/приложения так, чтобы маршруты большинства пользователей были минимальными

Исследования

- Разработка пошаговых сценариев пользователей (User Flow)
  - Старт
  - Принятие решения
  - Переходы
  - Финиш

- Инструменты
  - FigJam
  - Miro
  - Google-таблицы
  - Excel
  - UXPressia
  - Canvanizer
  - Доска

Поиск

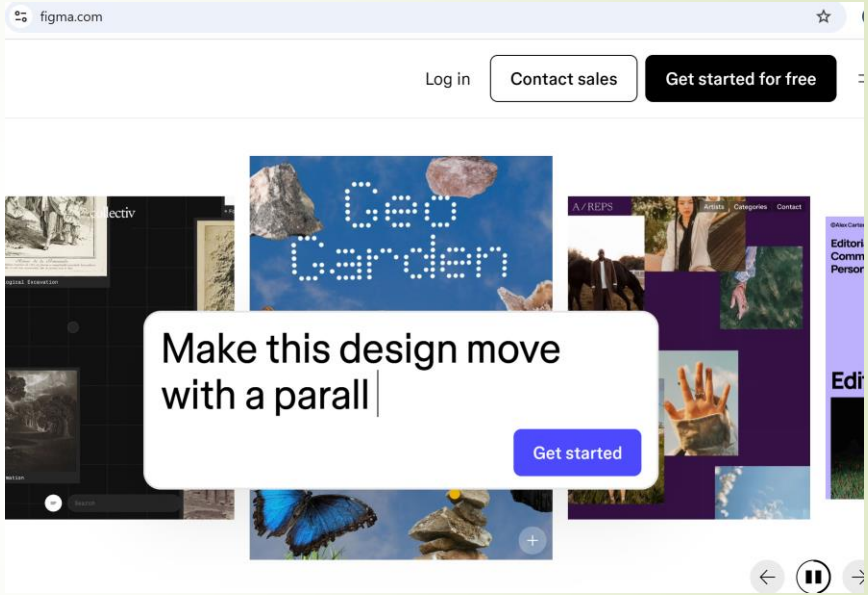
- Реализация возможности попасть в конечную точку маршрута не проходя его целиком

Прототипирование

- Принципы Дэна Брауна и эвристики Якоба Нильсена помогают построить эффективный дизайн
- Figma

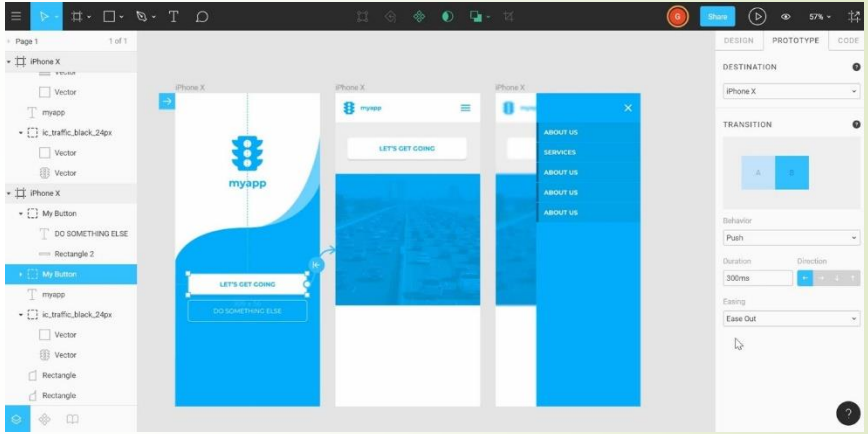
Figma

- Figma – бесплатный графический редактор с возможностью одновременной работы нескольких человек над одним проектом.
- https://www.figma.com/
- С помощью Figma создаются прототипы, макеты, иллюстрации и другие менее очевидные вещи.



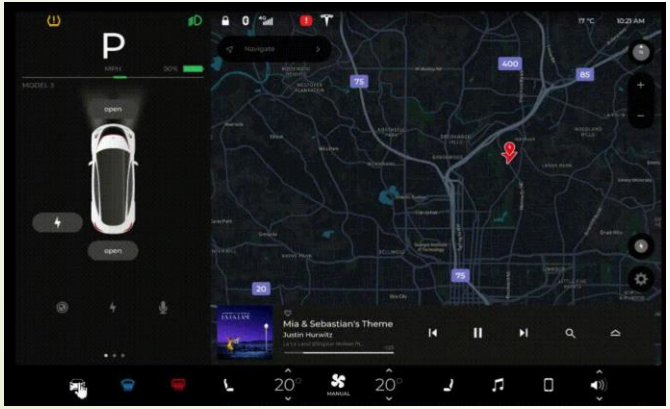
Создание интерфейсов

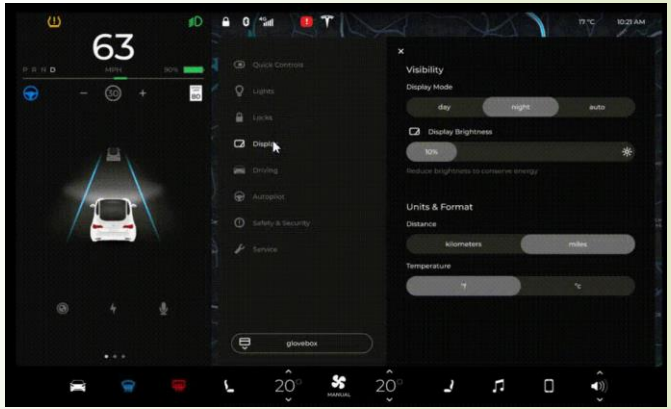
- Одним из самых очевидных решений использования Figma является создание интерфейсов приложений или сайтов.



Прототипы приложений

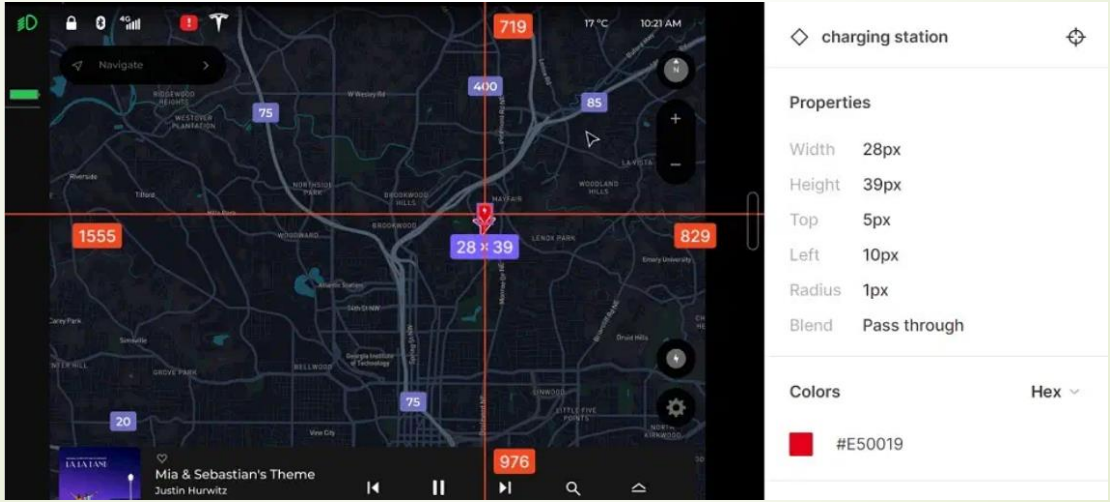
- Наряду с созданием интерфейса для приложений и сайтов, в Figma также создают прототипы, поскольку в редакторе Figma можно сделать кликабельные кнопки





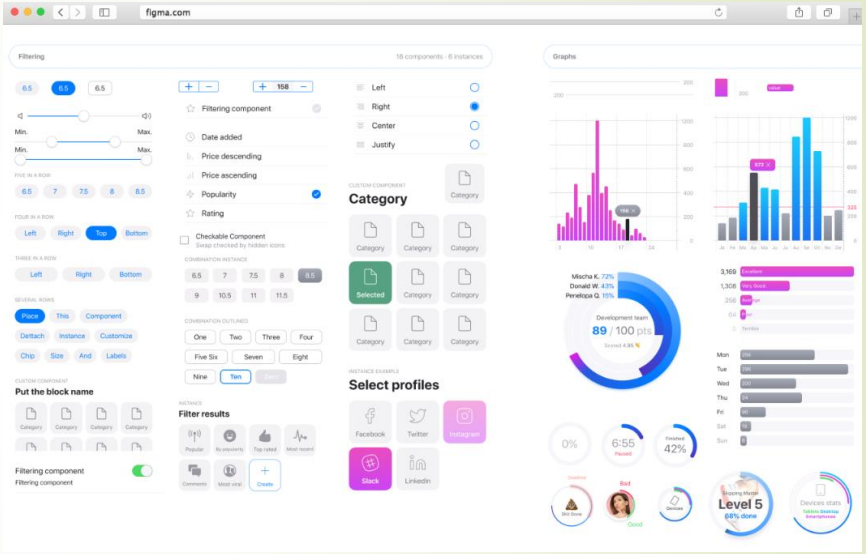
Управление стилями

- Немаловажным плюсом Figma является возможность сразу увидеть готовые стили при создании макетов и прототипов

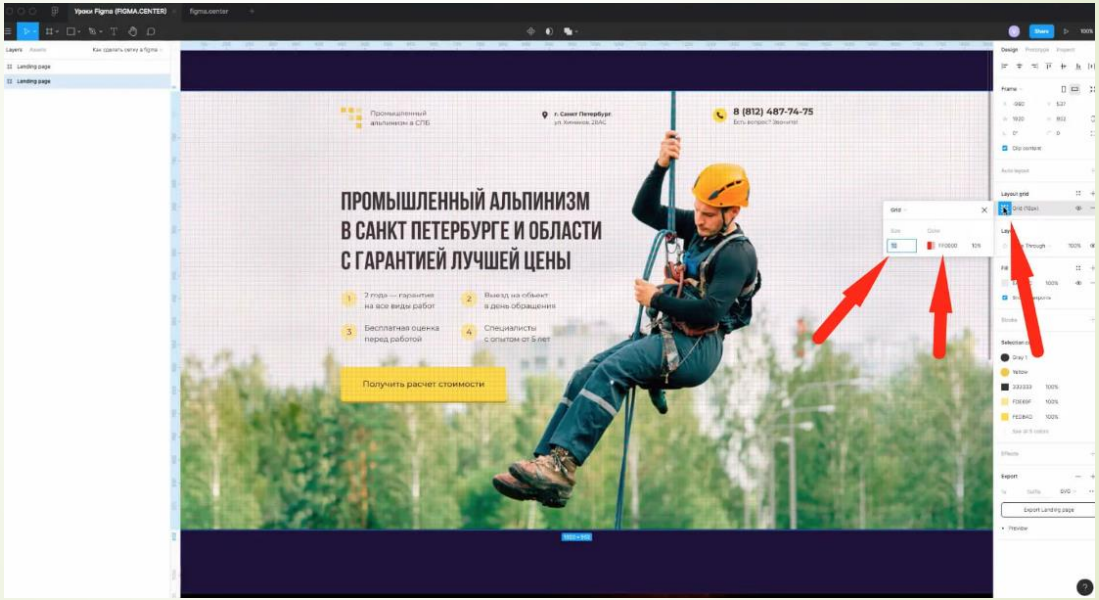


Инфографика

- В figma достаточно много ресурсов для создания красивых диаграмм и графиков
- Есть возможность добавить любую картинку, можно сделать необычный график

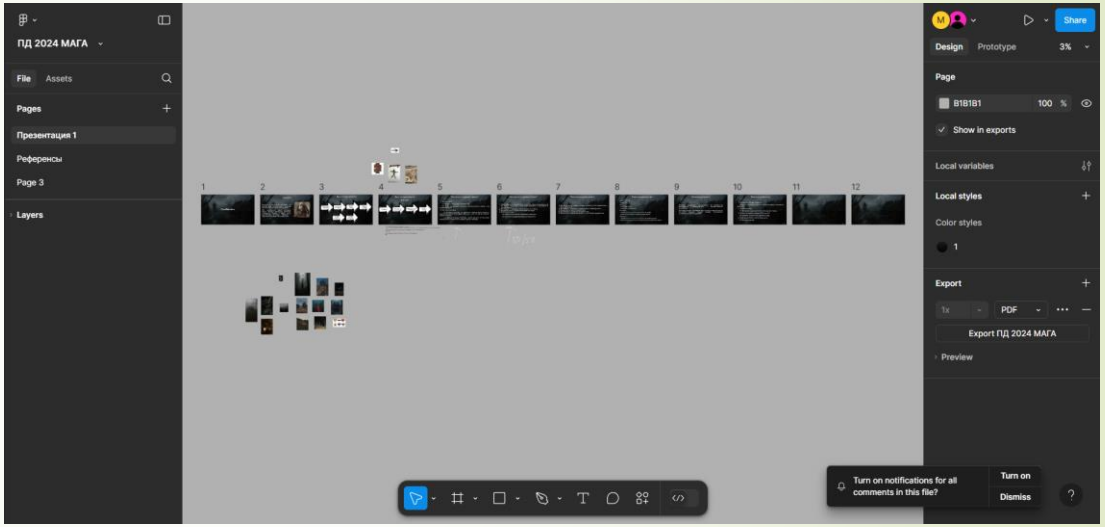


Дизайн рекламы



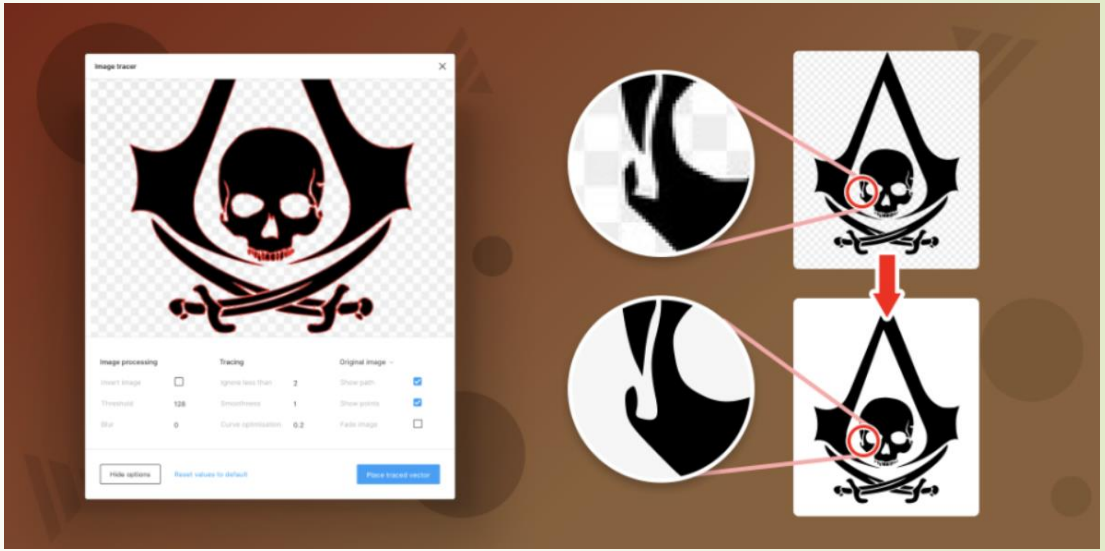
Презентации

- Созданные макеты можно экспортировать в форматы картинок и оформлять из них качественные презентации



Векторные рисунки и логотипы

- Figma не самый удобный инструмент для создания логотипов, но тем не менее, редактор обладает достаточным набором инструментов для этой задачи



UI-дизайн

Руководствуемся принципами гештальта, чувством стиля и удачными примерами

- Используемые элементы и их расположение
- Формирование общего стиля
  - Цвета
  - Шрифты
- Использование картинок, фото
- Добавление анимации

Проверка решения

- Тестирование
- Опросы
- Анкетирование