



# 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
- ▶ Принцип 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

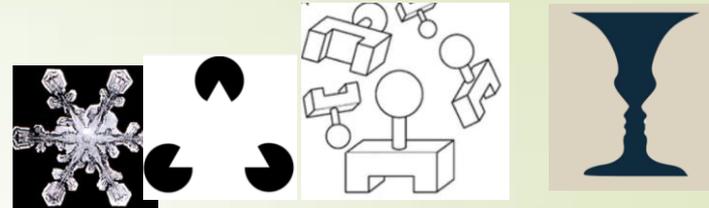
## ▶ Долговременная память(повторения и ассоциации)

- ▶ - 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

# 7 принципов гештальта в дизайне

- Принцип простоты (simplicity)
  - Принцип простоты — мозг автоматически выбирает самую простую интерпретацию формы.
  - Таким образом, если перед нами изображение, включающее несколько форм, разум разделит или сгруппирует их в зависимости от того, какое решение будет наиболее простым



# 7 принципов гештальта в дизайне

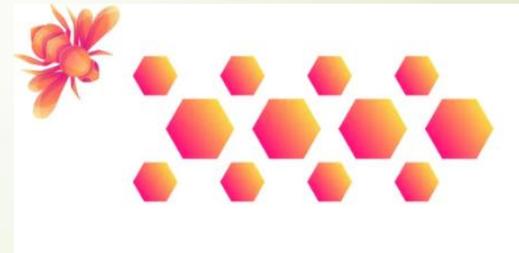
## ➤ Принцип близости (proximity)

- Объекты, расположенные близко друг к другу, воспринимаются как единая группа, даже если они не соприкасаются. Этот принцип действует вне зависимости от того, отличаются ли объекты размером, цветом, формой или другими характеристиками.
- Классический пример — слова на странице: мы понимаем, что буквы объединены в группы, то есть в слова, когда видим пробелы, которые отделяют их от других подобных групп.



# 7 принципов гештальта в дизайне

- **Принцип сходства (similarity)**
- Объекты, обладающие аналогичными качествами, воспринимаются как часть одной группы. Речь обычно идет о физических или визуальных характеристиках, таких как цвет, текстура и форма
- Можно использовать закон сходства противоположным образом, намеренно делая элементы непохожими, чтобы они не воспринимались как группа



## 7 принципов гештальта в дизайне

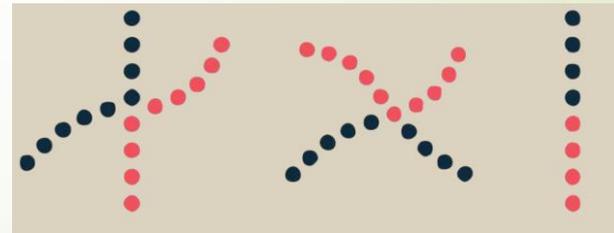
- ▶ Принцип общей судьбы (common fate)
- ▶ Гештальт-принцип общей судьбы говорит о том, что объекты воспринимаются как часть группы, если они движутся в одном направлении. Иначе говоря, мы полагаем, что между объектами, которые расположены вдоль одной невидимой линии, существует взаимосвязь



# 7 принципов гештальта в дизайне

## ➤ Принцип непрерывности (continuity)

- Принцип непрерывности гласит, что человеческий глаз продолжает линии за пределы их конечных точек, чтобы избежать внезапной остановки.
- Гештальт-принцип непрерывности заключается в том, что мы воспринимаем пересекающиеся объекты как часть группы, если они располагаются вдоль одной линии



# 7 принципов гештальта в дизайне

- ▶ **Принцип завершения (closure)**
- ▶ Человеческий глаз воспринимает форму как завершённую, даже если некоторые ее части отсутствуют — другими словами, мы стремимся заполнить недостающую визуальную информацию



# 7 принципов гештальта в дизайне

- ▶ **Принцип симметричности (symmetry)**
- ▶ Симметричные элементы, как правило, воспринимаются как принадлежащие друг другу, независимо от расстояния между ними, давая нам ощущение цельности и порядка





# Этапы проектирования

# Этапы

- Исследование
- Проектирование
- Визуальный дизайн
- Проверка





Чердынцева М.И., ИММИКН ЮФУ



04.03.2025

# Исследование

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

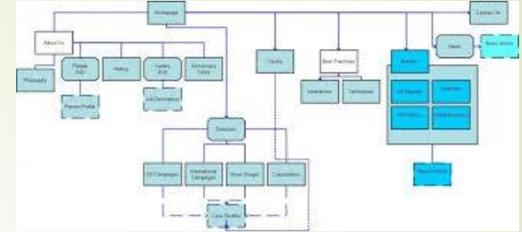
## Что такое Информационная Архитектура?

- ▶ 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



Чердынцева М.И., ИММИКН ЮФУ

- ▀ 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



# 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