

Тактика проектирования сайтов Джесси Гарретта

Всемирная паутина

Как программный интерфейс

Как гипертекстовое информационное пространство

Визуальный дизайн
Сфера графического дизайн с учетом технологических особенностей экранной графики, например: оптимальный размер и формат изображения, цветовое пространство изображений – RGB (sRGB), экранная типографика и пр.
Принципы создания визуального дизайна: единство, гештальт, иерархия, баланс, контраст, масштаб, доминирование, сходство.

Дизайн интерфейса
Проектирование доступа к совершению действий пользователя. Один из этих приемов – создание Customer Journey Map (CJM). CJM - это история взаимодействия клиента с компанией от момента осознания потребности и до повторных коммуникаций.

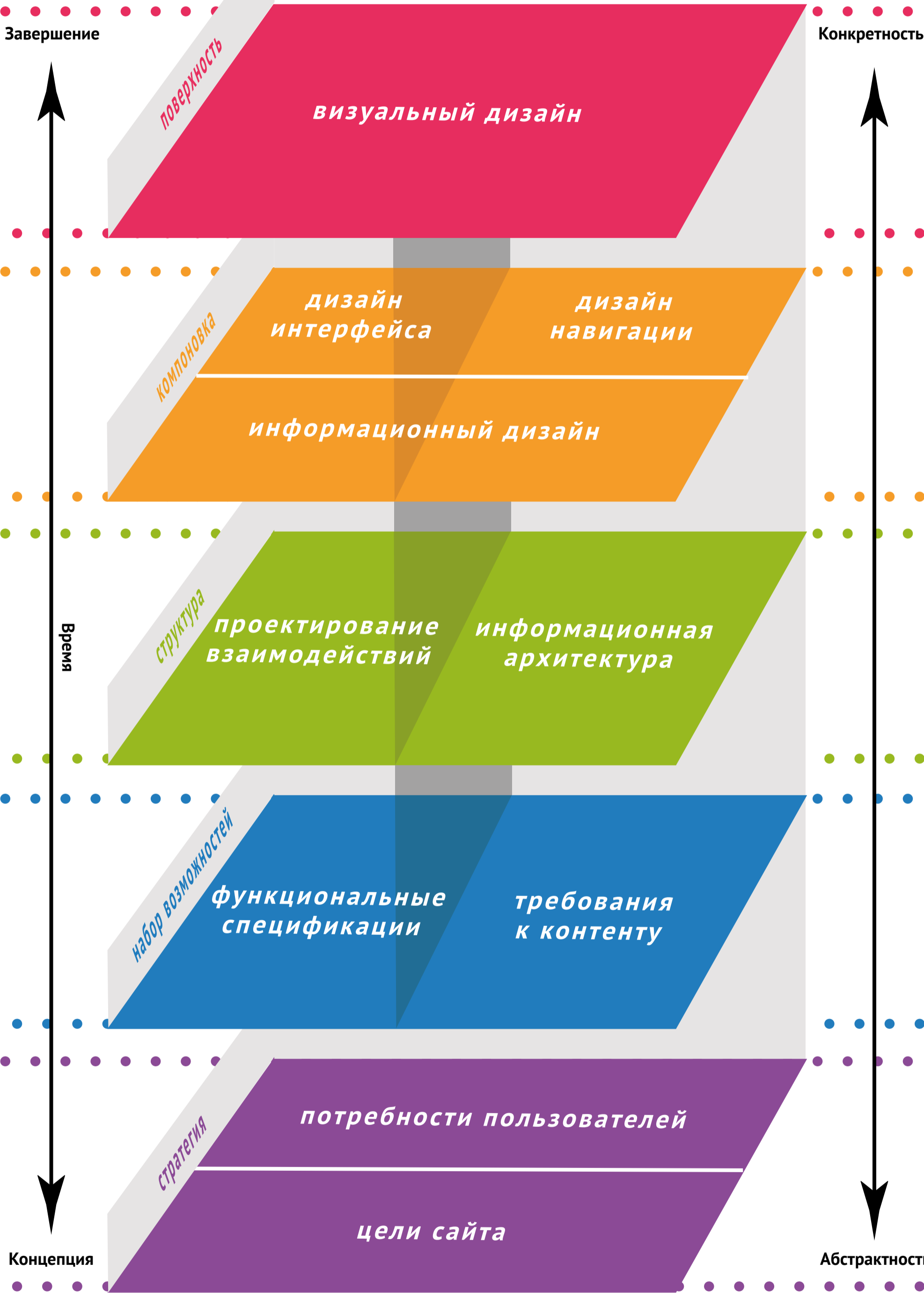
Информационный дизайн
Связующим материал, скрепляющий другие компоненты дизайна. Важно сгруппировать и организовать элементы информации специальным образом, отражающий способ мышления ваших пользователей. Вы должны доходчиво предоставлять данные.

Проектирование взаимодействий
Это описание возможного поведения пользователя и определение того, как система будет реагировать на его поведение и приспосабливаться к нему. **User flow** – это визуальное представление последовательности действий, которые пользователь выполняет для достижения своей цели.

Функциональные спецификации
Перечень функций выполняемых сайтом, **как система будет должна делать** согласно возможным сценариям действий удовлетворения потребностей конкретных пользователей. Может содержать такие пункты как:
• тип верстки сайта: резиновая или фиксированная с вариантами;
• поддержка конкретных браузеров и платформ;
• используемые форматы данных;
• автоматическое и опциональное подстраивание под конкретного пользователя.
Функции формируются на основе потребностей и целей пользователей.

Цели сайта
Стратегическое планирование с учетом контента и с привлечением исследований маркетинга, рекламы, экономики и прочего подразумевает: истинную и ложные цели, маркетинговые исследование настоящей ситуации, формирование рекомендаций и выводов для проектирования. Можно выделить три разных целевых направления, важных для:
• **пользователя** или "проекта" - это **истинная цель**, верное направление;
• **заказчика**, цель которого может быть связана, например, лишь с собственной прибылью или влиянием;
• **исполнителя** или дизайнера

<Потребности пользователей относятся к двум сторонам Всемирной паутины, см. на правой стороне>



Визуальный дизайн
Сфера графического дизайн с учетом технологических особенностей экранной графики, например: оптимальный размер и формат изображения, цветовое пространство изображений – RGB (sRGB), экранная типографика и пр.
Принципы создания визуального дизайна: единство, гештальт, иерархия, баланс, контраст, масштаб, доминирование, сходство.

Дизайн навигации
Системы навигаций: глобальная (1), локальная (2), дополнительная (3), контекстная (4), сервисная (5).

<Информационный дизайн относится к двум сторонам Всемирной паутины, см. на левой стороне>

Информационная архитектура
Это организация, классификация, потребление и представления данных. Элементарной единицей информационных структур является узел. Узел может соответствовать фрагменту информации любого объема. Виды структур: иерархическая (1), матричная (2), органическая (3), последовательная (4).

Требования к контенту
Требования к контенту – издательские (типографские) и маркетинговые рамки для содержания сайта, чем будет наполняться система: текст, изображения, звук, видео. Это могут быть:
• инструкции;
• учет и сообщения о возможных ошибках (их возможный перечень);
• рамки брендинга (требования к ним на основе айдентики);
• возможность пополнения и видоизменения контента с указанием частотности;
• разведение контента для различных групп пользователей при его оформлении и т.д.

Потребности пользователей
Всю массу пользовательских потребностей можно разбить на обозримые части путем **сегментации пользовательской аудитории**. Исследователи рынка обычно делят аудиторию на сегменты по демографическим критериям – полу, возрасту, образовательному уровню, семейному положению, доходу и т. п. Психологические профили описывают взгляды пользователей и то, как они воспринимают окружающий мир в целом или конкретную тему вашего сайта.

<схема сегментации аудитории>

Принципиальная двойственность
Когда Всемирная паутина только зарождалась, все сводилось к гипертексту. Однако по мере развития технологии и появления новых возможностей как у веб-браузеров, так и у веб-серверов облик Сети стал меняться. Будучи принятой широким интернет сообществом, Всемирная паутина приобрела более сложный и устойчивый набор функциональных возможностей. Технология тем временем наступала на обоих фронтах – и сайты всех видов совершили переход от статических хранилищ редко обновляемой информации к динамическим.

Чтобы отразить эту принципиально двойственную природу Всемирной паутины, разделим существующие пять уровней на две части. Слева расположены элементы, характерные для Всемирной паутины **как программного интерфейса**, а справа размещены элементы, свойственные **гипертекстовым информационным пространствам**.



Джесси Гарретт
Американский программист и разработчик пользовательских интерфейсов

Стратегия проектирования
Эти пять уровней – **стратегия**, **набор возможностей**, **структура**, **компоновка** и **поверхность** – составляют концептуальную основу для обсуждения связанных с опытом взаимодействия проблем и средств их решения. **Каждый уровень зависит от уровней, расположенных ниже.** Если наши решения не согласуются с решениями, принятыми на уровнях выше и ниже, проекты «сходят с рельсов». Существует несколько видов стратегии проектирования: инновационная или новаторства (1), рутинная или повторения (2), смешанная (3). Наиболее **выигрышной** стратегией проектирование является **смешанная**.