

Концепция, макет и модель экранного изделия

КОМПЛЕКСНЫЙ ПОДХОД К ДИЗАЙН ПРОЕКТИРОВАНИЮ

1. Теория:
• цветоведение
• формообразование
• практика

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИСТИННОЙ ЦЕЛИ

Главные вопросы, которые нужно задавать перед созданием сайта:
Что хотим получить от нашего сайта мы?
Что хотим получить от него наши пользователи?

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОТРЕБНОСТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Это процесс анализа и изучения потребностей и предпочтений целевой аудитории с целью создания продукта или услуги, которые удовлетворяют эти потребности и привлекут пользователей.



Верно поставленная **цель** проекта благодаря эмпатии **пользователям** дизайнера, формирует **задачи** этому дизайнеру по цели, а они формируют технологически возможные функции проекта через **объекты интерфейса**, то как эти интерактивные объекты такие функции реализуют, определяя успешный **опыт использования** (UX).

ПРОЕКТЫ ПО ЦЕЛИ

- **Торговые**, которые делаются на товарные и услуги (внешние и внутренние или сервисы): метеосводки, новости, госструктуры и др.;
- **Презентаций** (наименее интерактивных) - индивидуальных, сетевых или корпоративных;
- **Общественные**: социальные сети, блоги, форумы, почта, игровые проекты и др.;
- **Хранилища**: библиотеки, справочно-энциклопедические, файлообменники, стоки, базы программного обеспечения;

МЕТАУРОВНЕВЫЕ: сайты делающие сайты

или конструкторы, сайты ищущие сайты или поисковые машины (и т.д.);

СТРАТЕГИИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

1. **Иновационная, продуктивная** или императивная - новаторство:
2. **Рутинная, репродуктивная** или итеративная - повторения:
3. **Смешанная**, компромиссная или комплексная — выигрывает (представлена на плакате)

ЭРГОНОМИКА

Это дисциплина об опыте взаимодействия со средой. Основная цель - создание такого пользовательского опыта, который минимизирует усталость и ошибки, увеличивает эффективность работы пользователя и повышает общую удовлетворенность от использования веб-ресурса. Эргономика дает нам возможность определяться со стратегией проектирования, которых существуют **три вида**:

ИССЛЕДОВАНИЕ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ

Целью исследования является определение ключевых характеристик целевой аудитории, их мотиваций, поведенческих паттернов, а также предпочтений в дизайне, что позволяет создавать продукты, которые будут максимально соответствовать ожиданиям потребителей и их потребностям.



МЕТОДЫ АНАЛИЗА ЦА

- **Демографический анализ**
Он включает в себя изучение таких характеристик как возраст, пол, образование, профессия, доход и семейное положение;
- **Географический анализ**
География играет важную роль в маркетинге. Некоторые продукты или услуги могут быть более популярны в определенных регионах;
- **Психографический анализ**
Этот метод анализа целевой аудитории включает в себя изучение образа жизни, интересов, взглядов и ценностей потребителей;
- **Анализ поведения**
Здесь мы исследуем, как потребители взаимодействуют с продуктом или услугой. Это может включать изучение их покупательского поведения, как они используют продукт или услугу, и как они реагируют на маркетинговые побуждения.

UX-ДИЗАЙН

UX - дизайн пользовательского опыта. Команды UX изучают, как пользователи взаимодействуют с продуктом или услугой, чтобы понять потребности пользователей. Эти идеи позволяют дизайнерам создать интуитивно понятный, эффективный продукт, который люди захотят использовать.

КОНКУРЕНТНЫЙ АНАЛИЗ

Целью конкурентного анализа является определение конкурентных преимуществ и слабых мест конкурентов, а также идентификация возможностей для улучшения своего продукта или услуги. Их разделяют на прямые и косвенные.



ПРОГРАММЫ В ВЕБ-ДИЗАЙНЕ

- **Общие или поисковые**: текстовые и табличные редакторы, ментальные карты и тому подобные;
- **Общеспециальные**: графические или контентные, а также макетирования или прототипирования;
- **Специальные** - для интерактивных прототипов и моделирования: модульные конструкторы с малой степенью свободы, а также достаточно гибкие инструменты.



ДИЗАЙН ПОВЕРХНОСТИ

Хороший дизайн — это как можно меньше дизайна. Дизайн должен быть функциональным и подчинен общей цели. Итогом этого этапа становится статичный или интерактивный прототип, набросок будущего проекта. **Оптимальный размер** и формат изображений должны быть подобраны с учетом разрешения экранов, на которых они будут отображаться. **Цвета в веб-дизайне** обычно используются в формате RGB (sRGB) и следует учитывать потенциальные ограничения цветопередачи различных устройств. **Экранная типографика** должна быть выбрана с учетом читаемости на экранах разного размера и плотности пикселей, а также уделять внимание адаптивности и отзывчивости элементов интерфейса на разных устройствах для удобства использования.

ДИЗАЙН НАВИГАЦИИ И ИНТЕРФЕЙСА

Дизайн интерфейса, его интерактивных элементов, т.е. проектирование доступа к совершению действий пользователем
• **Дизайн навигации** на основе проработанной структуры проекта;
• **Информационный дизайн** - доходчивое представление.

ВЕРСТКА САЙТА. МОДЕЛИРОВАНИЕ

Конструктор позволяет создавать сайт без кодирования, быстро и просто, но ограничен в кастомизации. **Разработка на HTML** требует знания программирования, но дает большую свободу и гибкость. Популярные конструкторы: tilda, webflow, readytag.

АДАПТАЦИЯ И ПРОДВИЖЕНИЕ

- **Программная или технологическая**: валидность кода и его целесообразность, физический размер содержания и скорость загрузки проекта;
- **Контентная или продвижение и оптимизация (SEO) под поисковые выдачи**: карта сайта, качественные тексты атрибутов страниц и их содержания, регистрация профилей в поисковых системах.

Оптимизация сайтов помогает улучшить пользовательский опыт, увеличить скорость загрузки страниц, увеличить эффективность маркетинговых кампаний, и повысить видимость сайта в поисковых системах.

Тактика проектирования

Форма
Стратегия проектирования
Средства проектирования
ИСТИННАЯ ЦЕЛЬ

Целевые направления
Средство
Содержание
Цель
Эмпатия

Виды проектов
Потребности пользователя
Исследование опыта пользователя
Выбор проекта по цели

МАРКЕТИНГ
Эргономика
УТП
Визуальный дизайн

UI ДИЗАЙН
Стратегия проектирования
Айдентика
Аналоги UX

UX ДИЗАЙН
Аналоги UI
Аналоги IxD
Технический анализ

IXD ДИЗАЙН
Стилистический анализ
VD ДИЗАЙН
Конкурентный анализ

VD ДИЗАЙН
Формирование списка задач дизайнера
User flow
UX ДИЗАЙН

UX ДИЗАЙН
СJM
ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ
План достижения цели по Джесси Гаррету
Набор возможностей

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ
Информационная архитектура
Компоновка проекта (варфреймы)

ДИЗАЙН ПОВЕРХНОСТИ
Дизайн навигации
Дизайн поверхности
Адаптация под экраны

ДИЗАЙН ПОВЕРХНОСТИ
ВЕРСТКА САЙТА, МОДЕЛИРОВАНИЕ

ВЕРСТКА САЙТА, МОДЕЛИРОВАНИЕ
Размещение сайта в сети
Продвижение
АДМИНИСТРИРОВАНИЕ

АДМИНИСТРИРОВАНИЕ
Оптимизация

- **Концепция** **ОЧЕНЬ ВАЖНО**
- **Макет** **Важно**
- **Модель**

ОСНОВАНИЕ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Стратегия — мастерство постановки и успешного достижения цели;

Тактика — план достижения поставленной цели или перечень задач;

Средства — человеческие, технические и технологические ресурсы.

УТП

УТП решает проблему клиента; отвечает на вопрос: что, как, из чего, для кого? Показывает отличия и выгоды услуги.

Формулы УТП:

Потребность	+	Результат	+	Гарантии
Аудитория	+	Проблема	+	Решение
Продукт	+	Выгода	+	Ценность

ВИЗУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН (АЙДЕНТИКА)

Направлен на улучшение эстетической привлекательности и удобства использования дизайна/продукта с помощью изображений, типографики, пространства, макета и цвета. **VD отвечает за создание** привлекательных и узнаваемых элементов, таких как логотипы, иконки изображения и так далее, которые задают сам стиль продукта. Он также согласовывает узнаваемость продукта или бренда через визуальную коммуникацию.

ФИКСАЦИЯ ГРАНИЦ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

1. **Технический анализ**:
• функциональные и структурные аналоги (UX)
• интерактивные аналоги (UI)
• навигационные, интерактивные и информационные аналоги (UI и IxD);
2. **Стилистический анализ**, в том числе и наличие айдентики;
3. **Формирование списка** проектных задач дизайнера.

IxD-ДИЗАЙН

IxD - interaction design дизайн взаимодействия или проектирование взаимодействия. Основная цель — создать интересный продукт для пользователя. Он включает в себя использование принципов дизайна, психологии, анализа пользовательского опыта и технических навыков, также анимации и интеракции, чтобы создать интерфейсы, которые удовлетворяют потребности пользователей и целевой аудитории.

USER FLOW

User flow (диаграмма пользовательского пути) это последовательность шагов, которые пользователь выполняет при взаимодействии с продуктом или сервисом, начиная от начальной точки до достижения конечной цели. User flow помогает дизайнерам и разработчикам понять, как пользователи взаимодействуют с продуктом и оптимизировать этот процесс для улучшения пользовательского опыта.

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

Конечный результат вышеперечисленных пунктов и обычно содержит:
• контакты компании и заказчика
• итоги целевого и маркетинговых исследований
• проектные задачи в дизайне
• экономические затраты как на человеческие и материальные ресурсы, так и на собственные и сторонние услуги.

ПЛАН ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛИ СОГЛАСНО ДЖЕССИ ГАРРЕТУ

1. Выбор стратегии проекта (UX);
2. Набор возможностей: функции проекта и требования к контенту (UX);
3. Структура: проектирование взаимодействия и информационная архитектура (UX);
4. Компоновка: дизайн интерфейса, навигации и информационный дизайн (UX, UI, IxD);
5. Дизайн поверхности или визуальный дизайн (UX, IxD, VD).

СТРУКТУРА

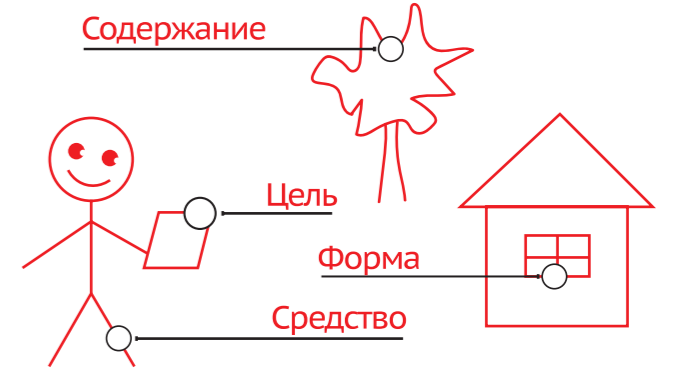
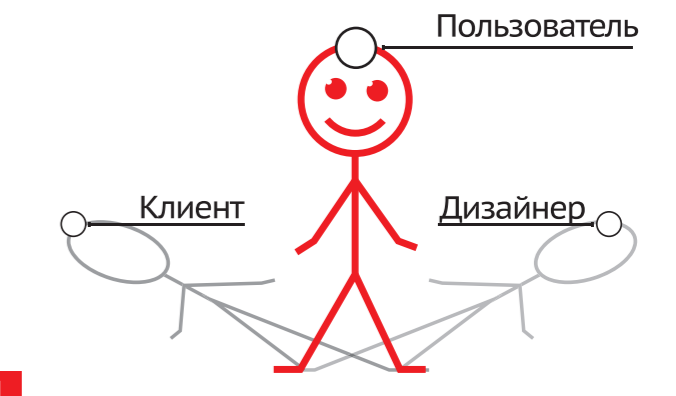
Структура продукта отражает организацию функций, возможностей и контента. Она определяет, какие части продукта наиболее важны и как они связаны. Структура помогает упорядочить функциональность продукта для удобства пользователей.

ИНФОРМАЦИОННАЯ АРХИТЕКТУРА

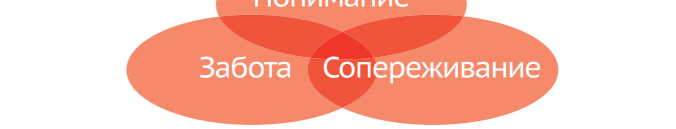
Это процесс организации и структурирования информации в продукте или веб-сайте. Она определяет, как информация будет организована, классифицирована и представлена пользователям для облегчения их поиска и взаимодействия с контентом.

АДАПТАЦИЯ

Адаптив устройств служит для удобства использования сайта пользователем. Обычно учитываются размеры **320 пикселей для мобильных устройств, 768 пикселей для планшетов и 1024 пикселей для десктопов**. Требования к адаптиву включают отзывчивость, эффективное использование пространства, удобство навигации и читаемость контента на различных устройствах, а также подходящее использование изображений и медиафайлов.



Эмпатия в дизайне — это способность дизайнера поставить себя на место пользователя, чтобы понять его потребности, эмоции, проблемы и желания. Это позволяет создавать более удовлетворительные продукты, учитывая ожидания пользователей на всех этапах.



UI-ДИЗАЙН

UI-дизайн концентрируется на разработке элементов, таких как кнопки, иконки, формы, макета экрана и т.д., чтобы обеспечить комфортное и эффективное использование интерфейса. Главная задача UI дизайнера — создать функциональный и эффективный пользовательский интерфейс.

МИНИМАЛЬНЫЙ ОБЪЕМ ЭКРАННОЙ АЙДЕНТИКИ

- Постоянные:**
- Знак (фавикон) + имя
 - Доступная цветовая схема (RGB, CMYK)
 - Набор основных шрифтовых гарнитур
- Объекты:**
- Паттерн
 - Наборы иконок (системных и продуктовых)
 - Элементы презентаций и инфографики.

CJM

Customer Journey Map - инструмент в маркетинге и UX-дизайне, визуализирующий полный путь и взаимодействие клиента с продуктом или услугой. Основное различие между CJM и user flow заключается в том, что CJM фокусируется на всем пути клиента через взаимодействие с продуктом или услугой, в то время как user flow более узко фокусируется на конкретных шагах и действиях, которые пользователь выполняет.

Круг или овал

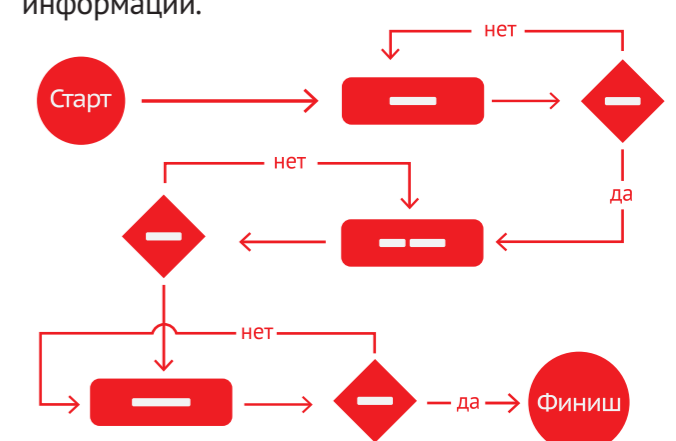
— начало и конец сценария.

Стрелка — направление движения пользователя по сценарию;

Прямоугольник — действие, которое нужно выполнить пользователю для продвижения вперед по сценарию;

Ромб — решение или выбор, который должен сделать пользователь, если у него есть несколько опций;

Параллелограмм — ввод или вывод новой информации.

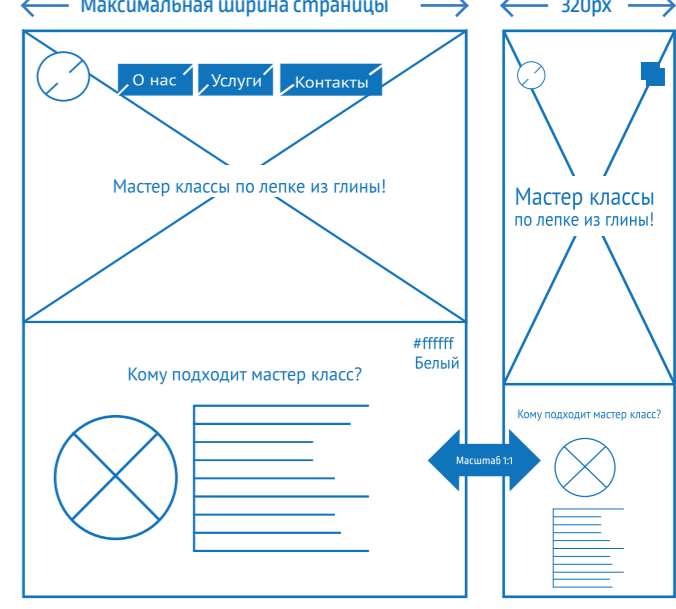


НАБОР ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Основные функции и требования к продукту, чтобы разработчики могли создать соответствующую функциональность. Определяет список характеристик и функций, которые доступны в продукте или услуге.
• **Функциональная спецификация** — перечень того, что система будет должна делать;
• **Требования к контенту** — издательские (типографские) и маркетинговые рамки содержания проекта: текст и медиа.

КОМПОНОВКА ПРОЕКТА (ВАРФРЕЙМЫ)

Каркас веб-сайта. Двухмерная иллюстрация интерфейса страницы, в которой особое внимание уделяется распределению пространства и элементов интерфейса на ключевых страницах. Цель вайрфрейма — визуальное понимание структуры на ранних стадиях проекта.



ОБЩИЙ ЯЗЫК ДЛЯ КАРКАСОВ

- A — интерактивный объект (требует объяснений работы и назначения на экспликации)
- B — изображение
- C — наборный текст, выключка по левому краю
- D — плашка с пометкой цвета