

# **Дизайн пользовательских интерфейсов**

**Преподаватель: Кантарович Виктория Сергеевна**

**Лекции: 16 часов**

**Зачёт**

# **Основы UI/UX дизайна**

**пользовательский опыт**

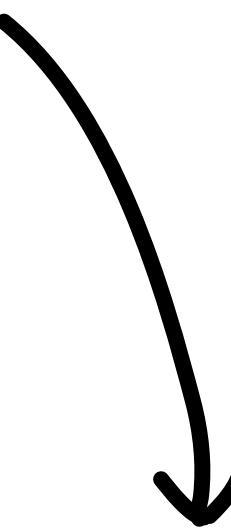


**UX**

User Experience

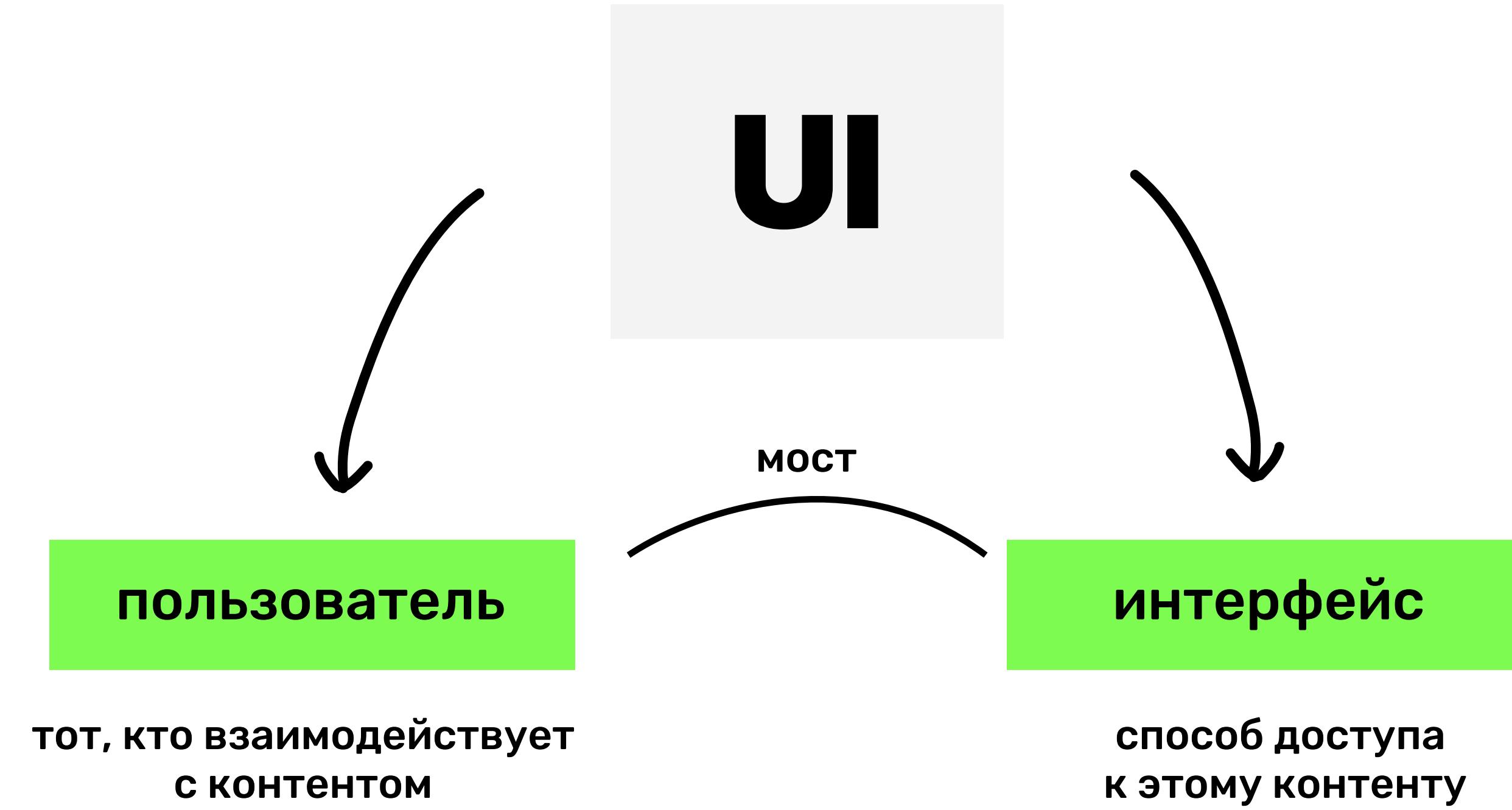
**UI**

User Interface



**пользовательский интерфейс**

# Что такое пользовательский интерфейс UI?



**Пользовательский интерфейс** – это набор программных и аппаратных средств, обеспечивающих взаимодействие пользователя с устройством.

# Типы цифровых пользовательских интерфейсов

Существуют различные **типы цифровых пользовательских интерфейсов**, в зависимости от того, какое устройство вы используете:

Интерфейс командной строки  
(CLI – command line interface)

Голосовой  
пользовательский интерфейс  
(VUI – voice user interface)

Сенсорный (тактильный)  
пользовательский интерфейс  
(TUI – touch user interface)

Жестовый  
пользовательский интерфейс  
(GRI - Gesture Recognition Interface)

Графический  
пользовательский интерфейс  
(GUI – graphical user interface)

Аппаратный интерфейс,  
программный (API),  
аппаратно-программный

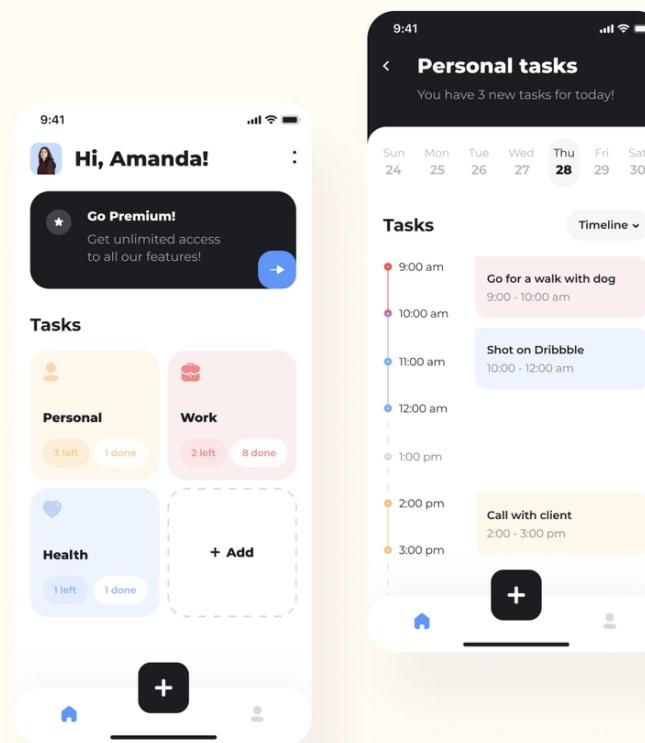
# Графический пользовательский интерфейс (GUI – graphical user interface)

Графический пользовательский интерфейс определяет взаимодействие с пользователем на уровне визуальной информации.

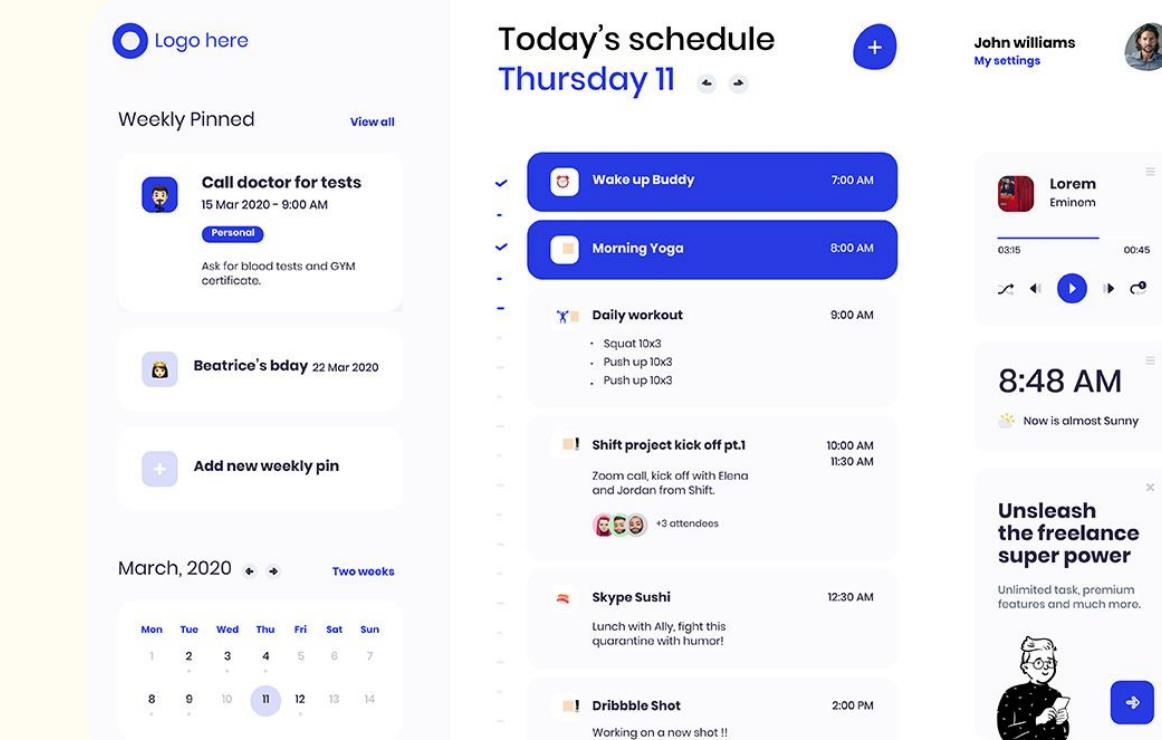
Является обязательным компонентом для большинства программных продуктов, которые ориентированы на получение контента пользователем, в котором все доступные пользователю системные объекты и функции представляются в виде **графических компонентов экрана**.

Пользователь взаимодействует с элементами интерфейса посредством различных устройств ввода: клавиатуры, мыши, джойстика и так далее.

## Мобильные интерфейсы



## Веб-интерфейсы



## Игровой интерфейс



# UI

## Интуитивно понятный интерфейс

Пользовательский интерфейс должен быть интуитивно понятным, эффективным и удобным для пользователя, что позволяет пользователю эффективно управлять устройством, с которым он взаимодействует для получения контента.

## UI облегчает взаимодействие

UI фокусируется на предвидении того, что пользователям может понадобиться сделать, и обеспечении того, чтобы это было достижимо посредством использования элементов интерфейса, которые будут легко доступны, понятны, и которые облегчат действия пользователя для получения нужного контента.

## Интерфейс помогает формировать опыт

Интерфейс может формировать и изменять сообщение, которое будет передаваться пользователю, таким образом он может формировать опыт.

Пользователи привыкают к элементам интерфейса, которые действуют определённым образом, поэтому необходимо быть последовательным и предсказуемым при выборе элемента и его расположения.

# Элементы пользовательского интерфейса

**UI-элементы** – это части, которые дизайнеры используют для создания приложений или веб-сайтов.

Они добавляют интерактивность в пользовательский интерфейс, предоставляя пользователю точки соприкосновения при навигации по ним.

**Категории UI-элементов:**

**Input Controls** (элементы управления вводом): кнопки, текстовые поля, флагки, переключатели, раскрывающиеся списки, списки, календарь

**Navigation Components** (навигационные компоненты): хлебные крошки, слайдеры, поле для поиска, пагинация, тэги, иконки

**Informational Components** (информационные компоненты): всплывающие подсказки, уведомления, окна сообщений, модальные окна

**Containers** (контейнеры)

# Словарь UI-элементов

## ✓ Группа 1

Позволяют пользователям расширять и сворачивать разделы контента. Они помогают пользователям быстро перемещаться по материалам и позволяют дизайнеру пользовательского интерфейса включать большие объемы информации в ограниченном пространстве

## Аккордеон (Accordion)

Позволяют пользователям расширять и сворачивать разделы контента. Они помогают пользователям быстро перемещаться по материалам и позволяют дизайнеру пользовательского интерфейса включать большие объемы информации в ограниченном пространстве.

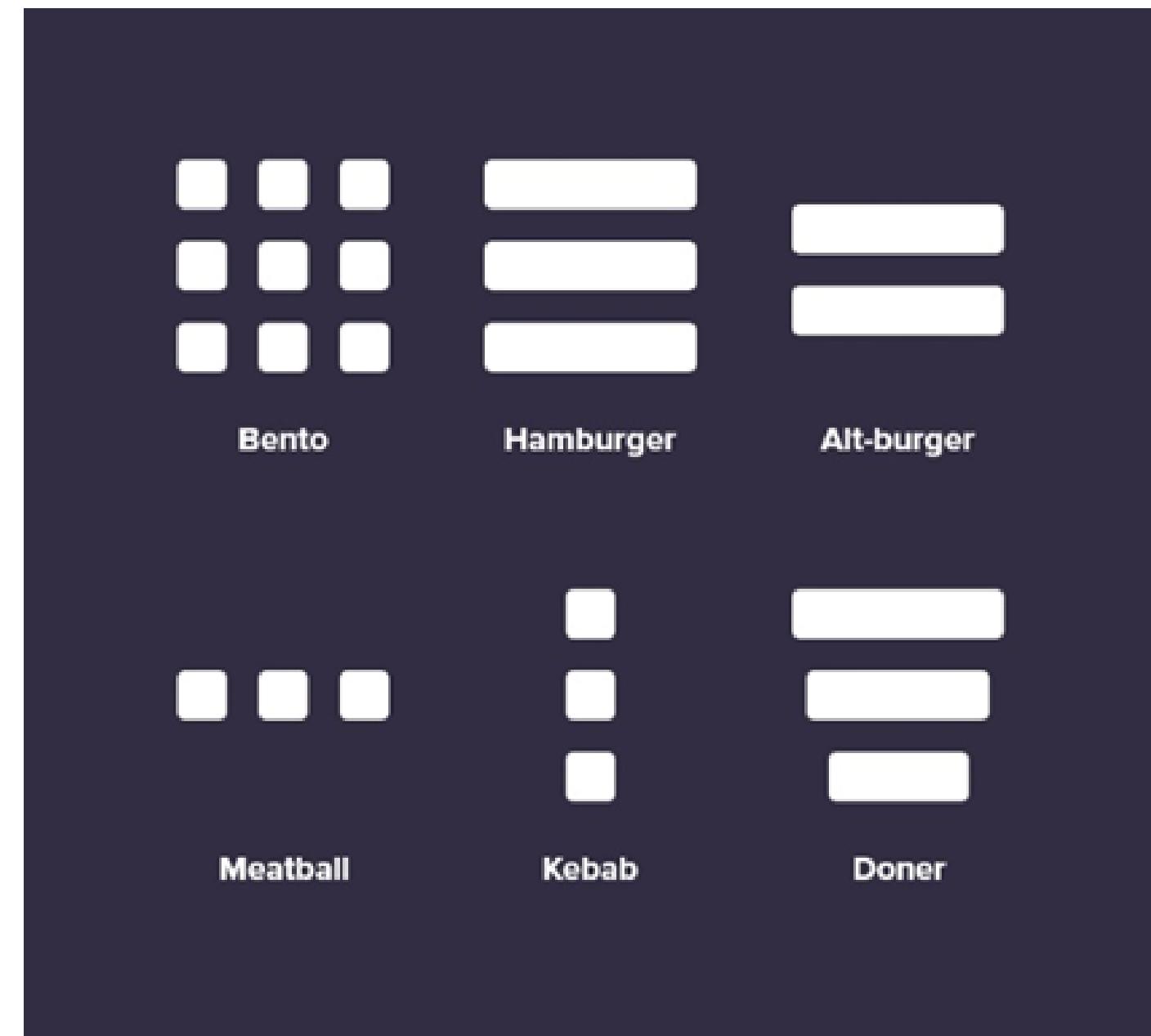
## > Группа 2

## > Группа 3

## **Bento Menu, Doner Menu, Hamburger Menu, Kebab Menu, Alt-burger, meatball**

Типы иконок меню, которые названы в честь блюд.

Используются очень часто в качестве отображения меню.

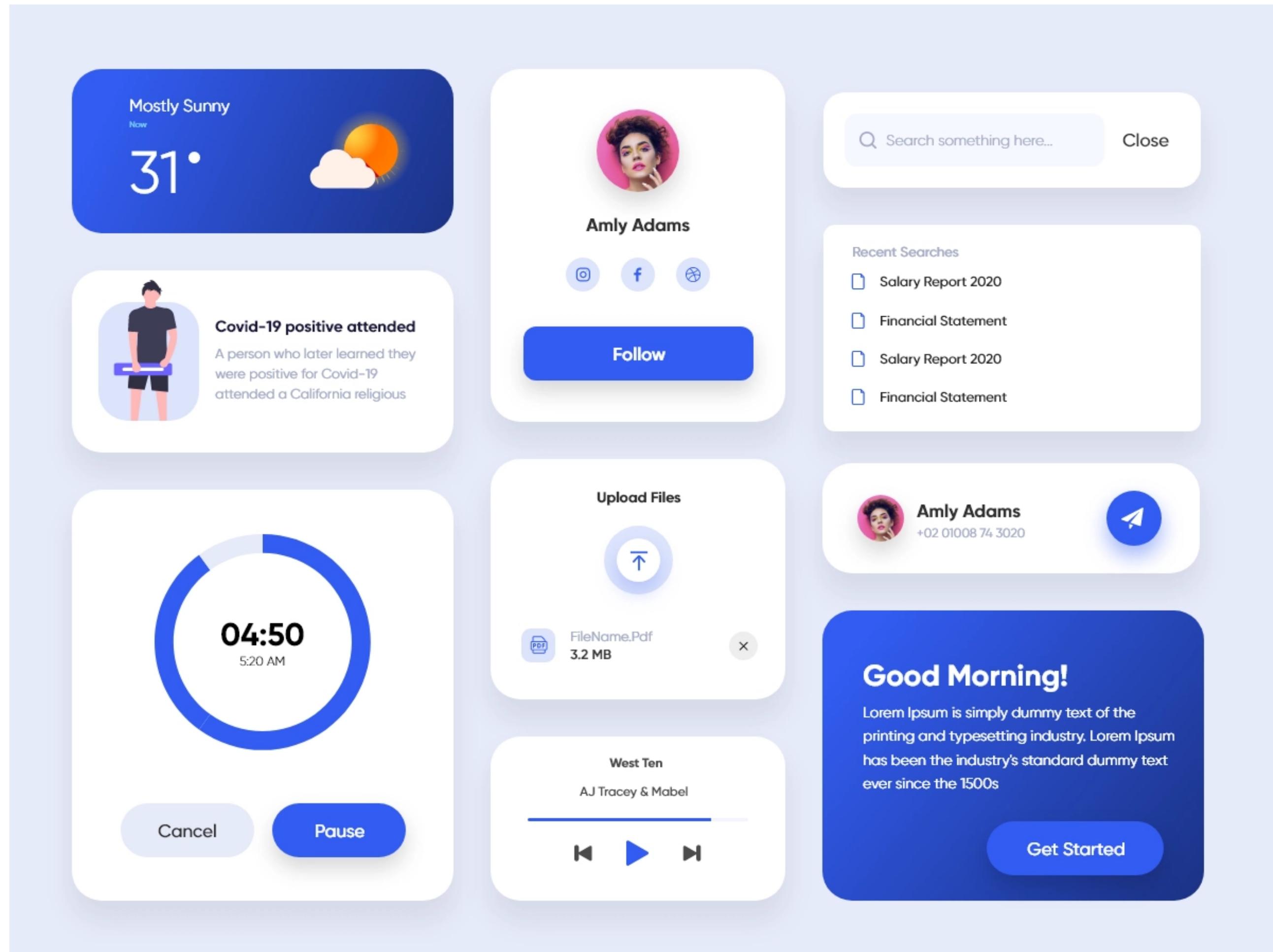


## **Хлебные крошки (Breadcrumb, навигационная цепочка)**

Это элемент навигации по сайту, который представляет собой путь от корня сайта, до текущей страницы, на которой в настоящий момент находится пользователь. Хлебные крошки обычно представляют собой полосу в верхней части страницы, обычно под шапкой сайта.

**Логотип сайта**

главная / каталог / [панели из бетона](#)

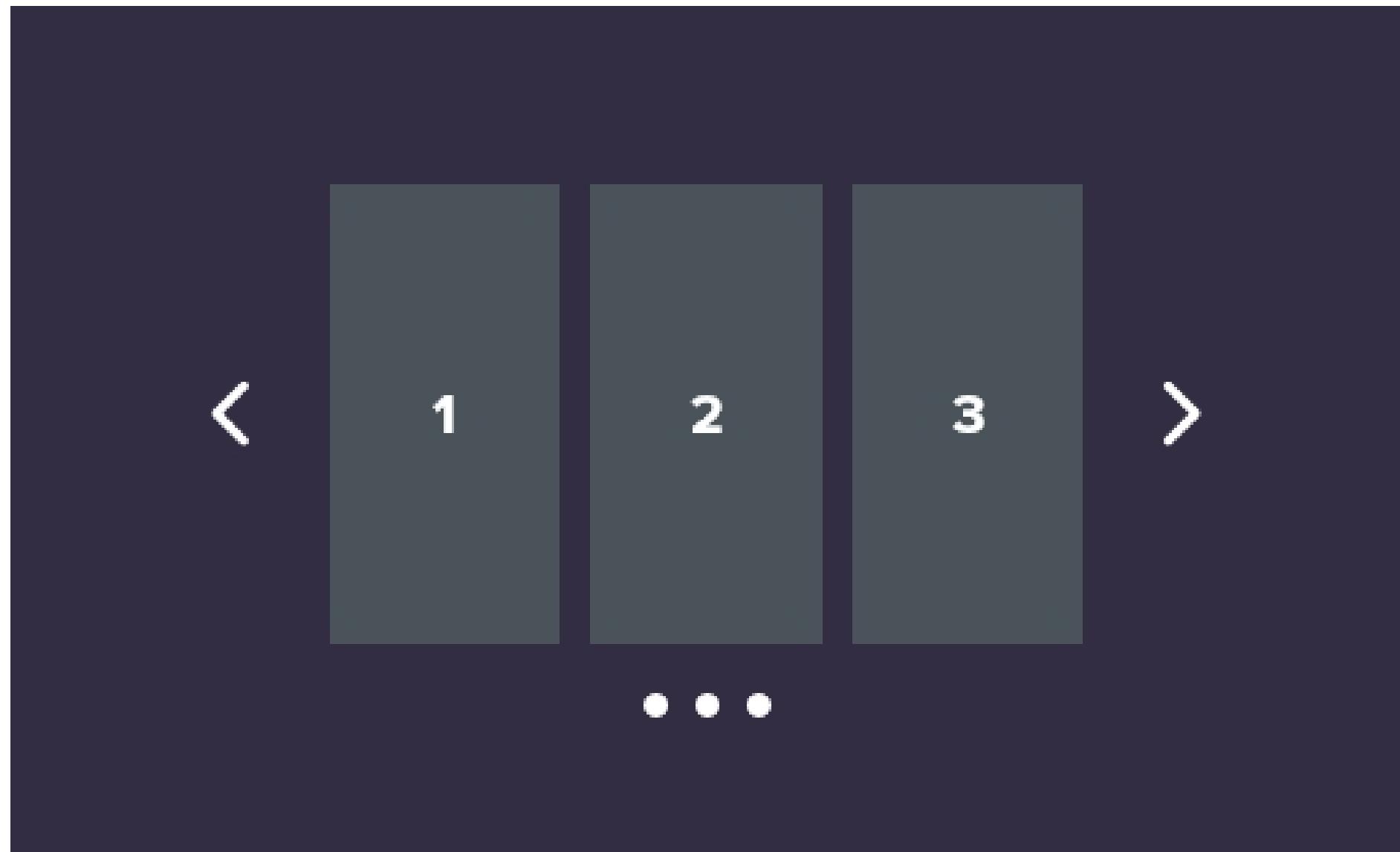


## Карточка (Card)

Карточки – это небольшие прямоугольные или квадратные модули, которые содержат различную информацию – в виде кнопок, текста, мультимедиа и т.д.

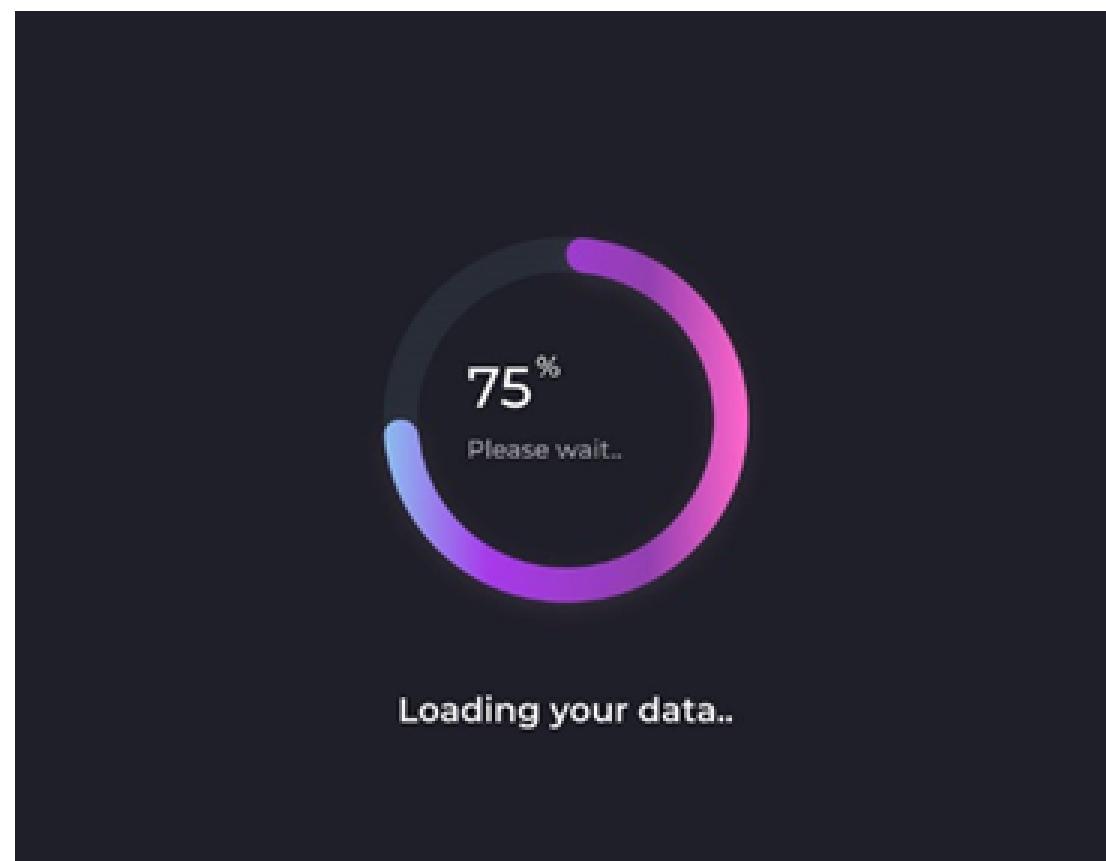
## **Карусель (Carousel) или слайдер**

Карусели позволяют пользователям просматривать наборы контента, например, изображения, карточки товаров и так далее. Преимуществом использования каруселей в дизайне UI является то, что они позволяют нескольким фрагментам контента занимать одну и ту же область пространства на странице или экране.



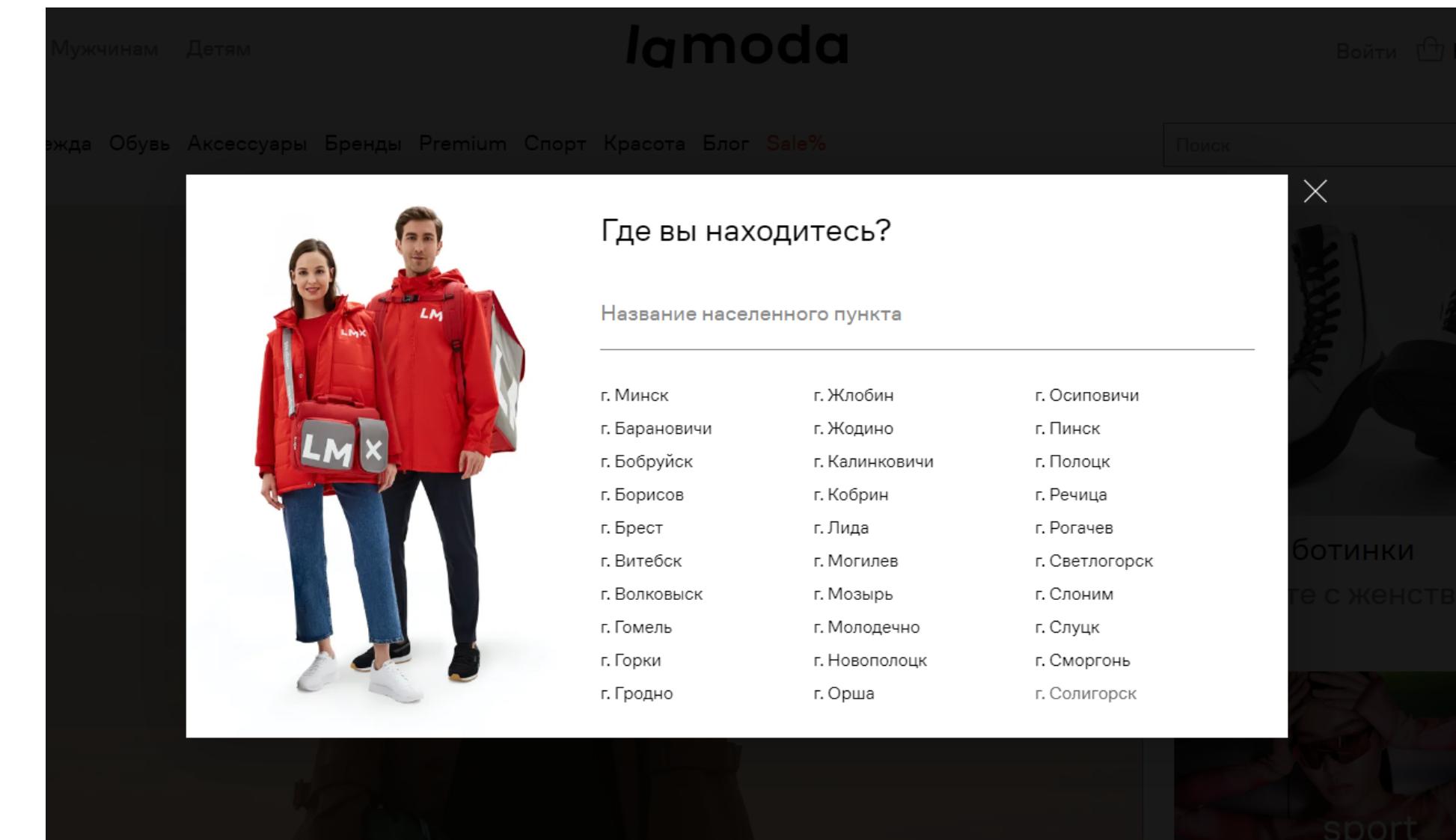
## **Loader**

Loader'ы предназначены для отображения индикатора загрузки, пока на фоне отрабатывается какое-то событие.



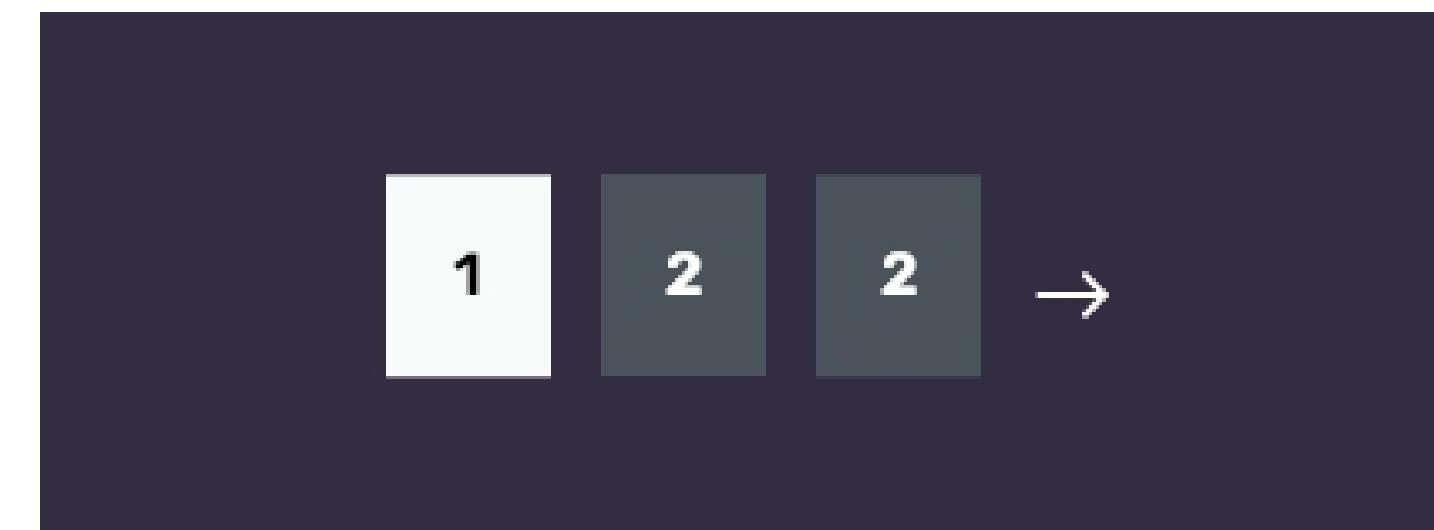
## Модальное окно (popup)

Модальное окно – это блок, содержащий контент или сообщение, которое требует от вас взаимодействия с ним, прежде чем вы сможете закрыть его и вернуться к основному контенту.

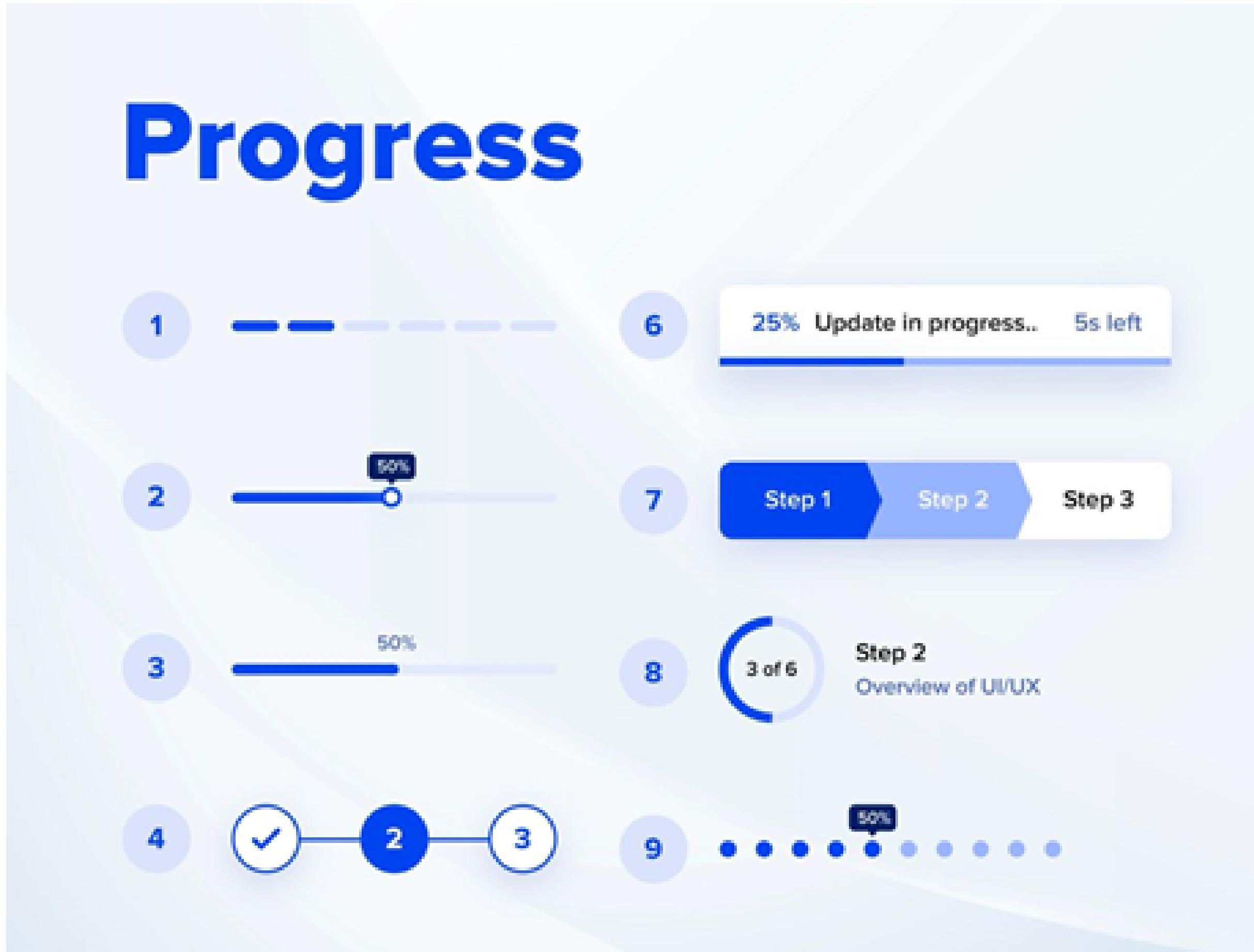


## Пагинация (Pagination)

Пагинация позволяет быстро подгружать другой контент страницы сайта находя нужную вам страницу.

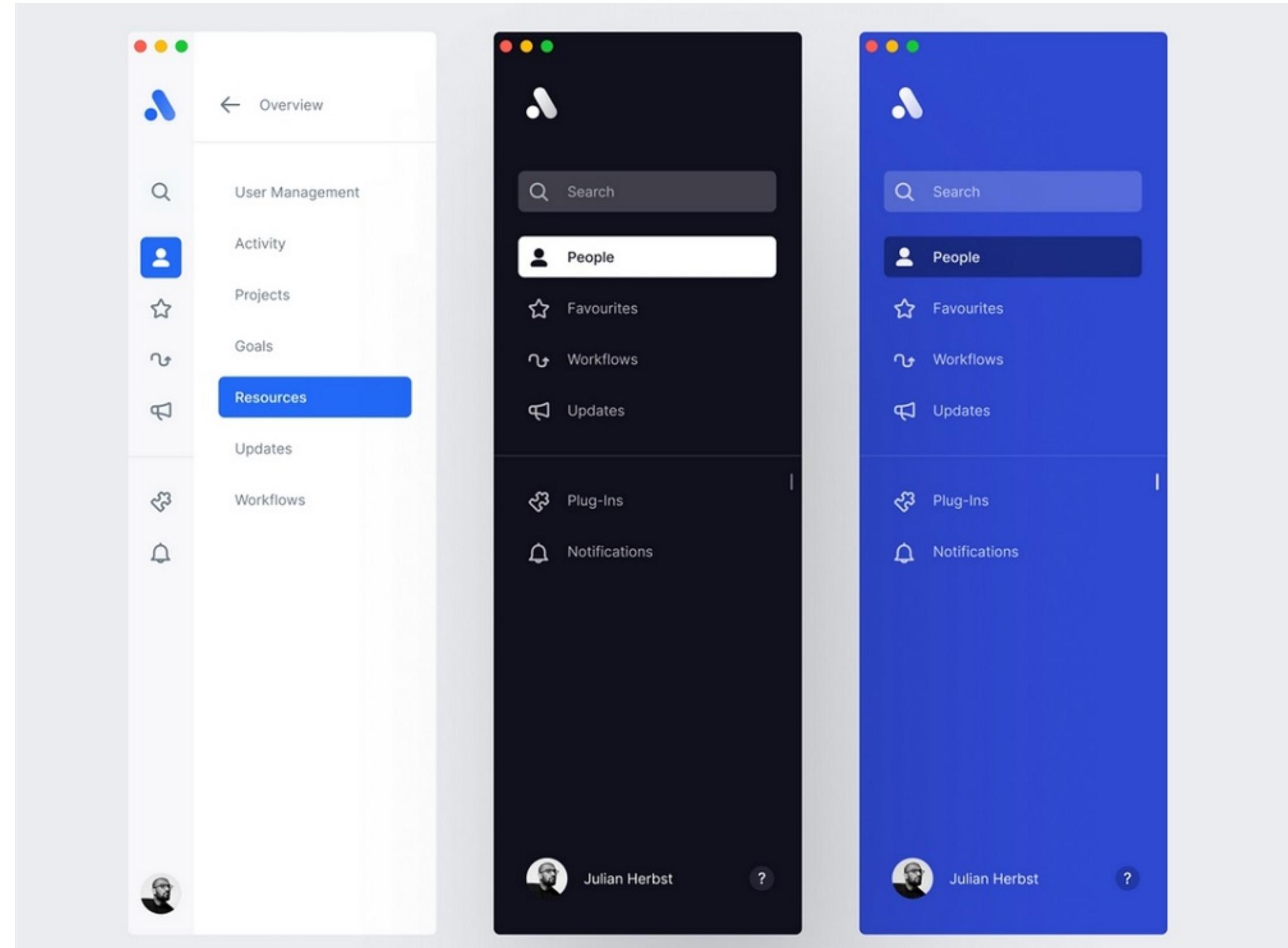


# Progress



## Progress Bar

Помогает визуализировать, на каком шаге находится пользователь.

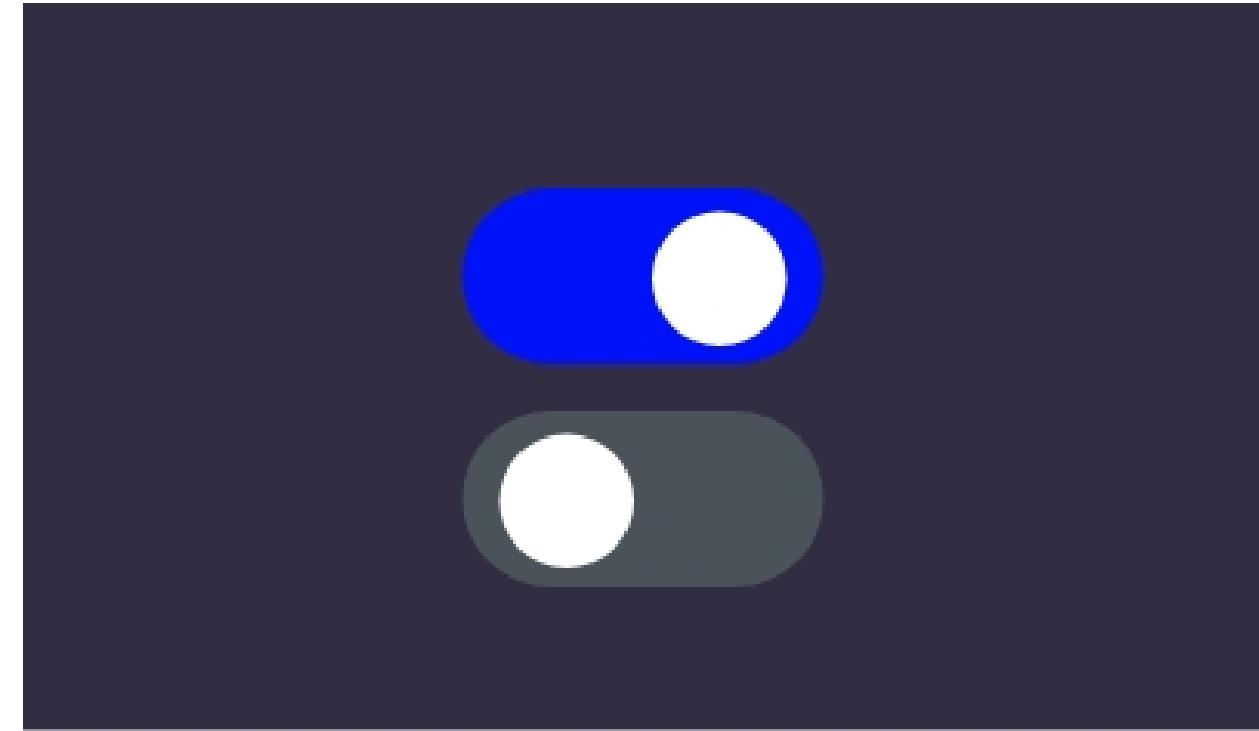


## Боковая панель (Sidebar)

Sidebar нужен для отображения дополнительного контента, который не предназначен для основного блока, например, это может быть меню, дополнительные новости и так далее.

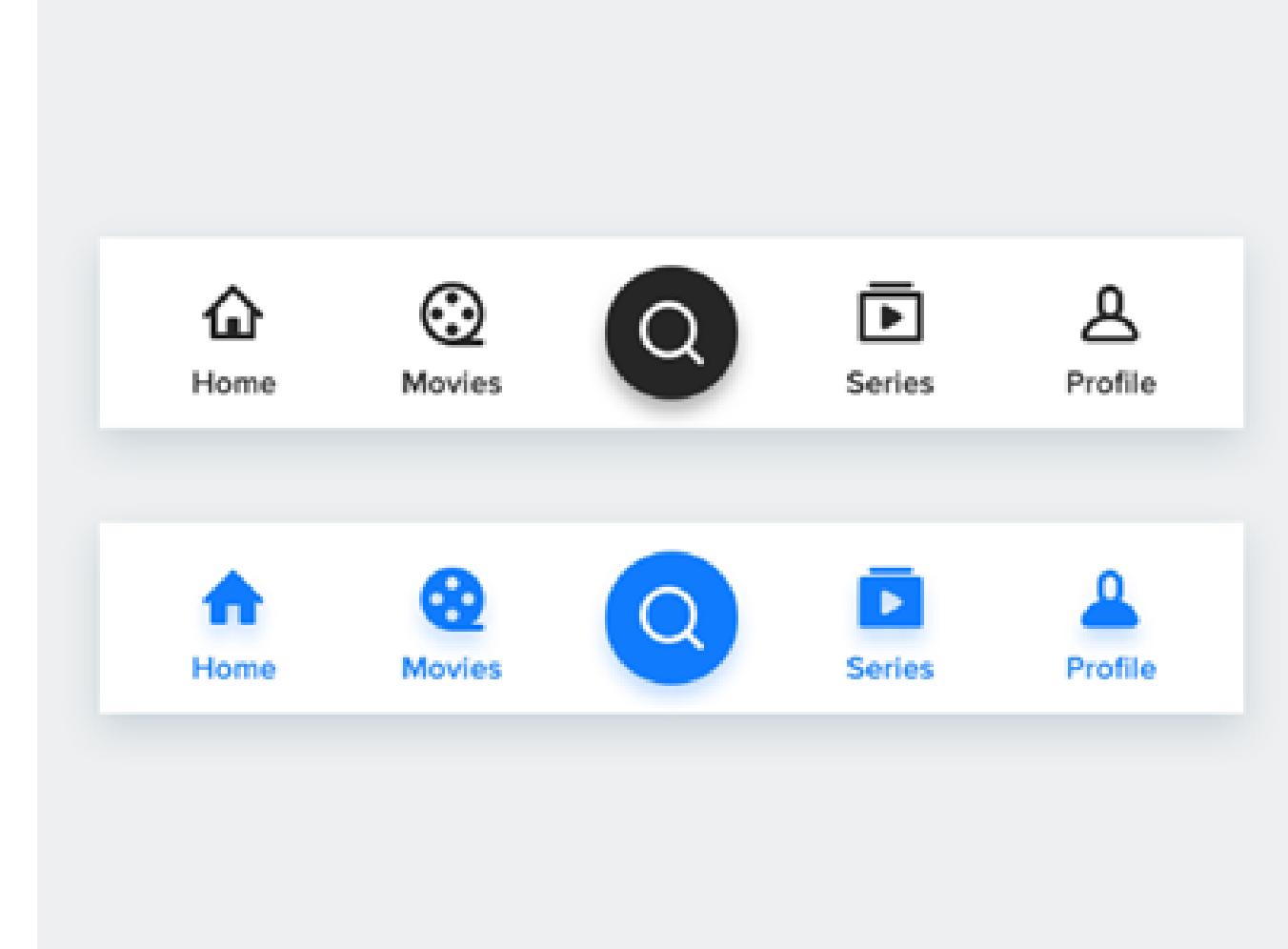
## **Toggle button**

Toggle это флаг который позволяет выбрать между Да или Нет, то есть между двумя вариантами, например, включить или выключить.



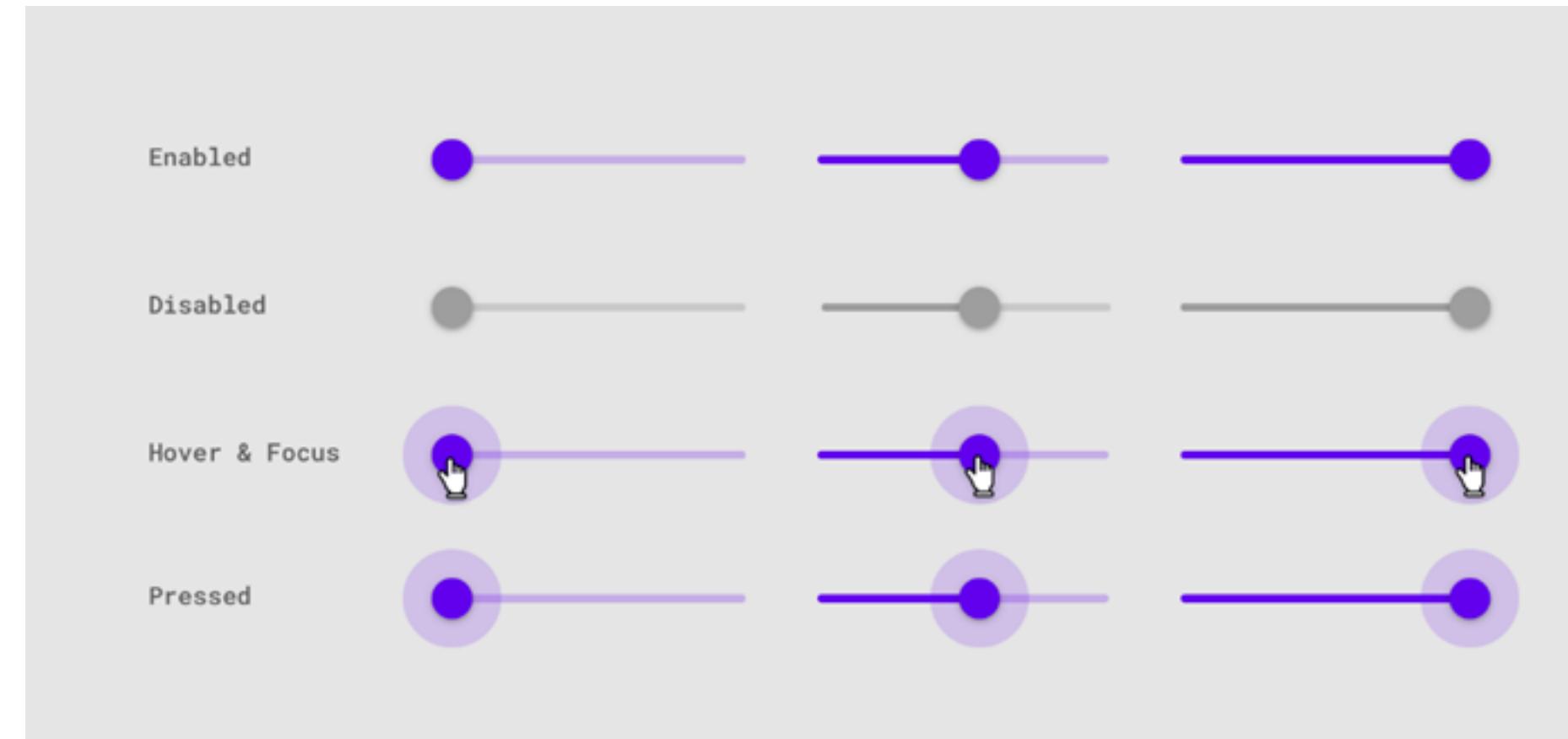
## **Tab Bar**

Панели вкладок отображаются в нижней части мобильного приложения и позволяют пользователям быстро перемещаться между основными разделами приложения.



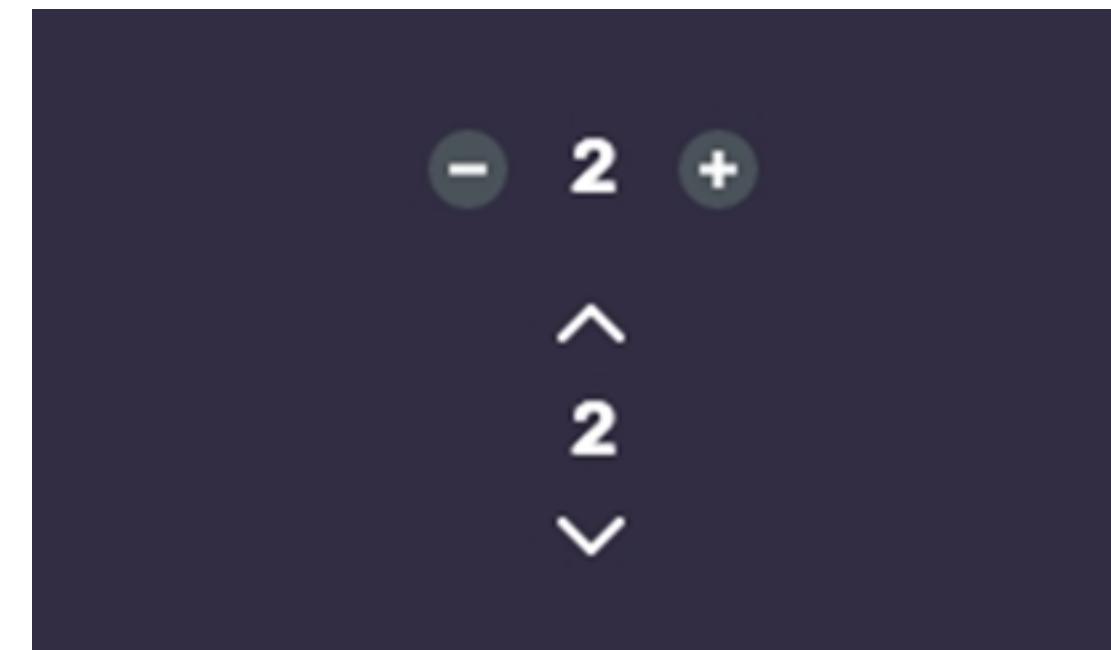
## Slider Controls (Input Range)

Это общий элемент пользовательского интерфейса, используемый для выбора значения или диапазона значений. Перетаскивая ползунок пальцем или мышью, пользователь может постепенно и точно регулировать значение - например, объем, яркость или желаемый диапазон цен при совершении покупок



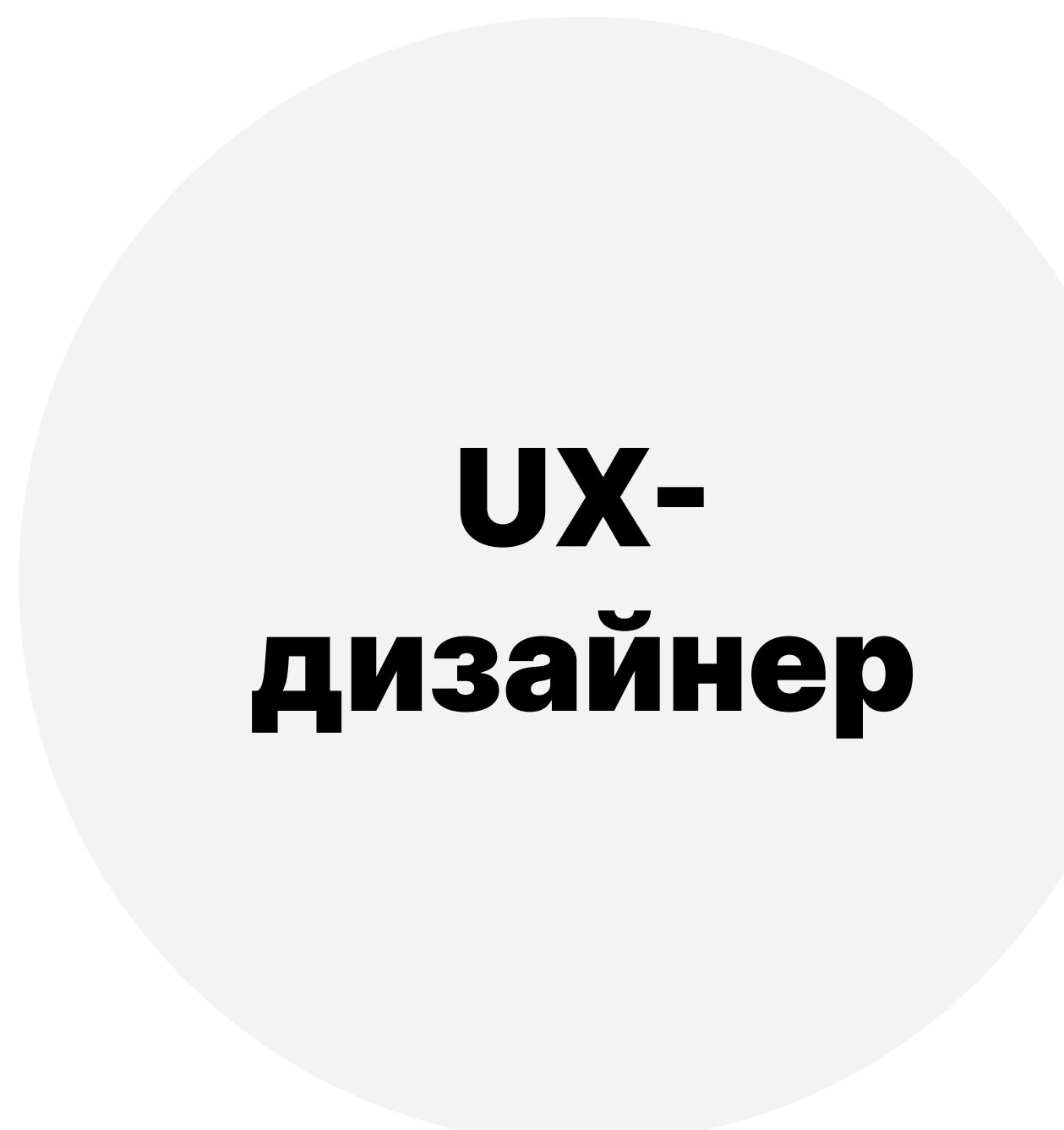
## Stepper

Stepper - это элементы управления, которые позволяют пользователям регулировать значение. Однако, в отличие от ползунков, они позволяют пользователям изменять значение только в заранее определенных диапазонах, с заранее установленным шагом.



# Что такое UX?

**UX (User Experience)** - пользовательский опыт или пользовательское переживание, важно понимать и знать, что испытывает пользователь в каждый момент взаимодействия с интерфейсом, а также его итоговый опыт или навыки, которые у него остаются после взаимодействия.



это человек,  
у которого есть общее видение проекта/приложения

это аналитик

это проектировщик

# **UX-дизайнер**

**продумывает логику  
взаимодействия с интерфейсом**

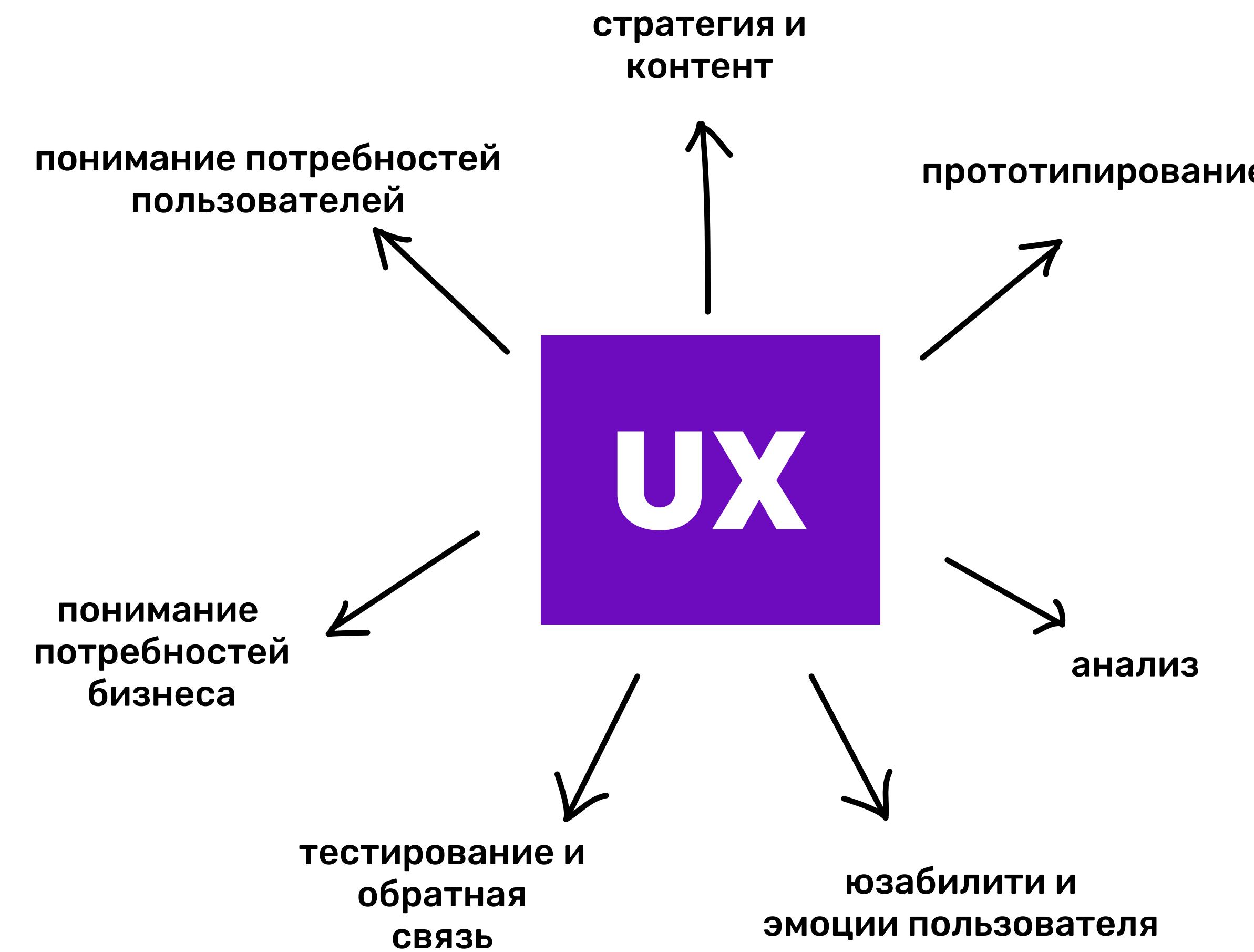
## **Задача работы**

Создать такой интерфейс, который будет понятен, логичен и удобен во взаимодействии.

## **Цель работы**

Повысить удовлетворённость пользователей, которая обеспечивается во время взаимодействия с приложением, за счёт улучшения удобства использования и доступности функционала. По итогу работа UX-дизайнера должна принести пользу и бизнесу, и пользователям.

# **UX = definition + understanding + communication**



# Обязанности UX-дизайнера

Координация и взаимодействие с UI-дизайнером

Понимание потребностей пользователей и бизнеса

Стратегия и контент

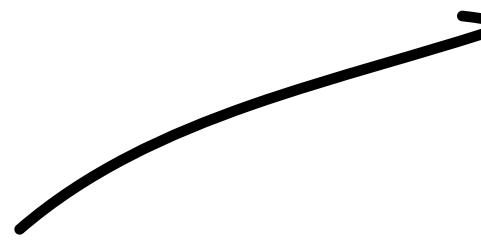
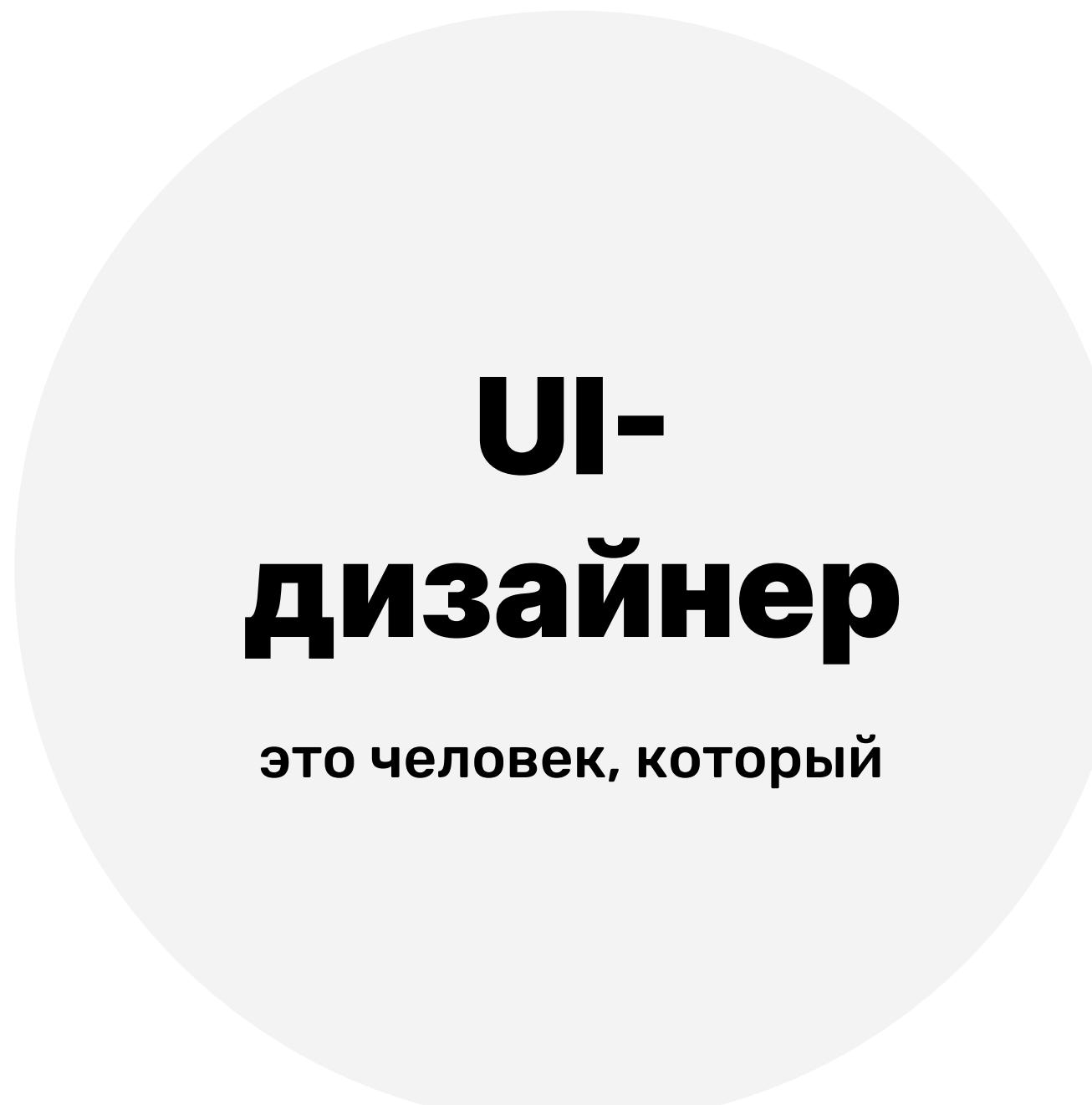
Wireframing (каркас) и прототипирование

Исполнение и аналитика

Usability (удобство использования) и ощущения пользователя

Тестирование и обратная связь (отзывы пользователей)

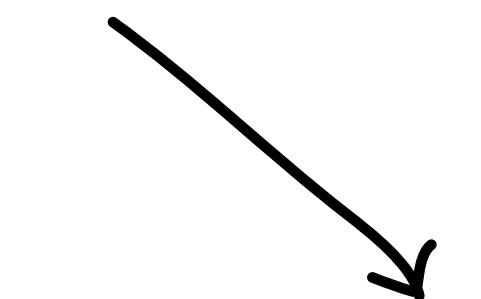
# UI-дизайнер



отвечает за взаимодействие пользователя и элементов интерфейса



отвечает за цветовую палитру, графику, типографику и за другие части визуального дизайна приложения



отвечает за визуальную составляющую, в каком стиле будет сайт, какое настроение передавать

# **Обязанности UI-дизайнера**

**Внешний вид приложения и ощущения от дизайна**

**Визуальный дизайн**

**Интерактивный дизайн**

1

# UX

User Experience

Определение целей бизнеса и пользователей

Анализ конкурентов

Определение потребностей пользователей

Подготовка варфреймов и прототипов

Тестирование

Разработка стратегии по улучшению продукта

2

# UI

User Interface

Превращение прототипов в визуальные макеты

Подготовка графической части

Цветовое и шрифтовое оформление

Создание UI-элементов

# Отличия между UI и UX-дизайном



# Навыки UI/UX-дизайнера

## Дизайн-мышление

Дизайн-мышление – это мышление, ориентированное на решение проблем пользователя. Дизайнер исследует проблему, переосмысливает её и старается найти максимальное эффективное решение.

**Включает:**

Аналитическое и структурное мышление

Хороший вкус

Эмпатию

## Hard skills

Навыки, которые непосредственно относятся к профессиональной деятельности дизайнера.

**Включает:**

Умение исследовать и анализировать

Умение создавать визуальные концепции

Умение проектировать интерфейсы

Знание основных графических программ

Знание как передать макет заказчику

# Навыки UI/UX-дизайнера

## Soft skills

В основном это коммуникационные навыки.

Включает:

Умение аргументировать свои решения

Убедительность

Умения правильно презентовать свои работы и продукты

Адекватное отношение к критике

Умение общаться и работать в команде

Желание постоянно развиваться и учиться

Умение планировать свое время

**Умение понимать, как думает и чувствует пользователь**

# Структура и ключевые этапы разработки UI/UX-продукта (дизайн-процессы)

**Дизайн-процесс** – это процесс проектирования пользовательского интерфейса (UI) и пользовательского опыта (UX), который представляет собой многоэтапный процесс, который включает в себя выявление целей и задач продукта, определение целевой аудитории и понимание её потребностей и целей, создание прототипов и макетов, а также тестирование и внедрение дизайна.

## Преимущества дизайн-процесса:

Необходим для определения проблемы, которую разрабатываемый продукт будет пытаться решить

Необходим для установки целей проекта

Наличие дизайн-процесса позволяет оптимизировать работу

Помогает эффективно общаться с клиентами/заказчиками, членами команды

# Общий план дизайн-процесса по этапам:

1

## Постановка задачи (идея, краткое описание продукта, целевая аудитория)

На этом этапе необходимо также проработать пользовательские запросы и потребности, а также определить, какую проблему и задачи будет решать продукт, что он будет делать и что будет выгодно как для бизнеса, так и для пользователя. Определяются используемые технологии, стратегии и методики разработки. Формулируется название, слоган продукта.

**Что происходит на данном этапе:**

Бриф и интервью с заказчиками или основателями продукта

Определение основных целей и задач

Определение целевой аудитории

Если продукт уже есть, то его анализ

Составление технического задания

# Общий план дизайн-процесса по этапам:

2

## Аналитика и исследования

На этой фазе проводится исследование рынка и целевой аудитории. Главная цель данного этапа – выявить основные проблемы пользователей, которые могут возникнуть в процессе взаимодействия с продуктом. Изучаются потребности пользователей, сценарии использования. Распределяются роли (группы с общими целями и личностными чертами).

Что происходит на данном этапе:

Создание портретов пользователей

Анализ рынка и конкурентов

Составление User Story, СJM

Составление списка требований и функций интерфейса

Составление контентного плана

# Общий план дизайн-процесса по этапам:

3

## Проектирование

На данном этапе формируется функциональное решение задач и проблем, в соответствии со сценарии пользователей (User Story). На этом этапе UX-дизайнер подготавливает черновую версию интерфейса продукта.

**Что происходит на данном этапе:**

Создание основных путей пользователя (User flow)

Создание карты сайта/приложения/сервиса

Определение контента и его структуры

Построение Wireframes (визуальная структура страниц)

Построение интерактивного прототипа (путь, который проходит пользователь)

# Общий план дизайн-процесса по этапам:

4

## Дизайн

На данном этапе создаются UI макеты. К спроектированным ранее прототипам и UX решениям добавляются UI компоненты, такие как общий стиль, навигация, элементы взаимодействия, анимация. Макет показывает, как будет выглядеть конечный продукт.

**Что происходит на данном этапе:**

Работа с референсами и подготовка мудборда

Разработка дизайн-концепции

Создание UI-компонентов и макетов

Проектирование интерактивных элементов и их состояний

Разработка адаптивной версии дизайна

Презентация дизайна

# Общий план дизайн-процесса по этапам:

5

## Тестирование

На этом стадии выявляются проблемы, которые могут возникнуть во время взаимодействия с продуктом. Для этого применяются различные методы юзабилити-тестирования, тестирование на ошибки, тестирование на пользователях, например, анкетирование, и так далее. Главная цель данного этапа – проверка на соответствие изначальным целям и задачам.

# Общий план дизайн-процесса по этапам:

6

## Систематизация и передача в разработку

На данном этапе готовятся макеты для передачи их команде для дальнейшей поддержки и разработки.

Что происходит на данном этапе:

Подготовка UI kit

Подготовка дизайн-системы

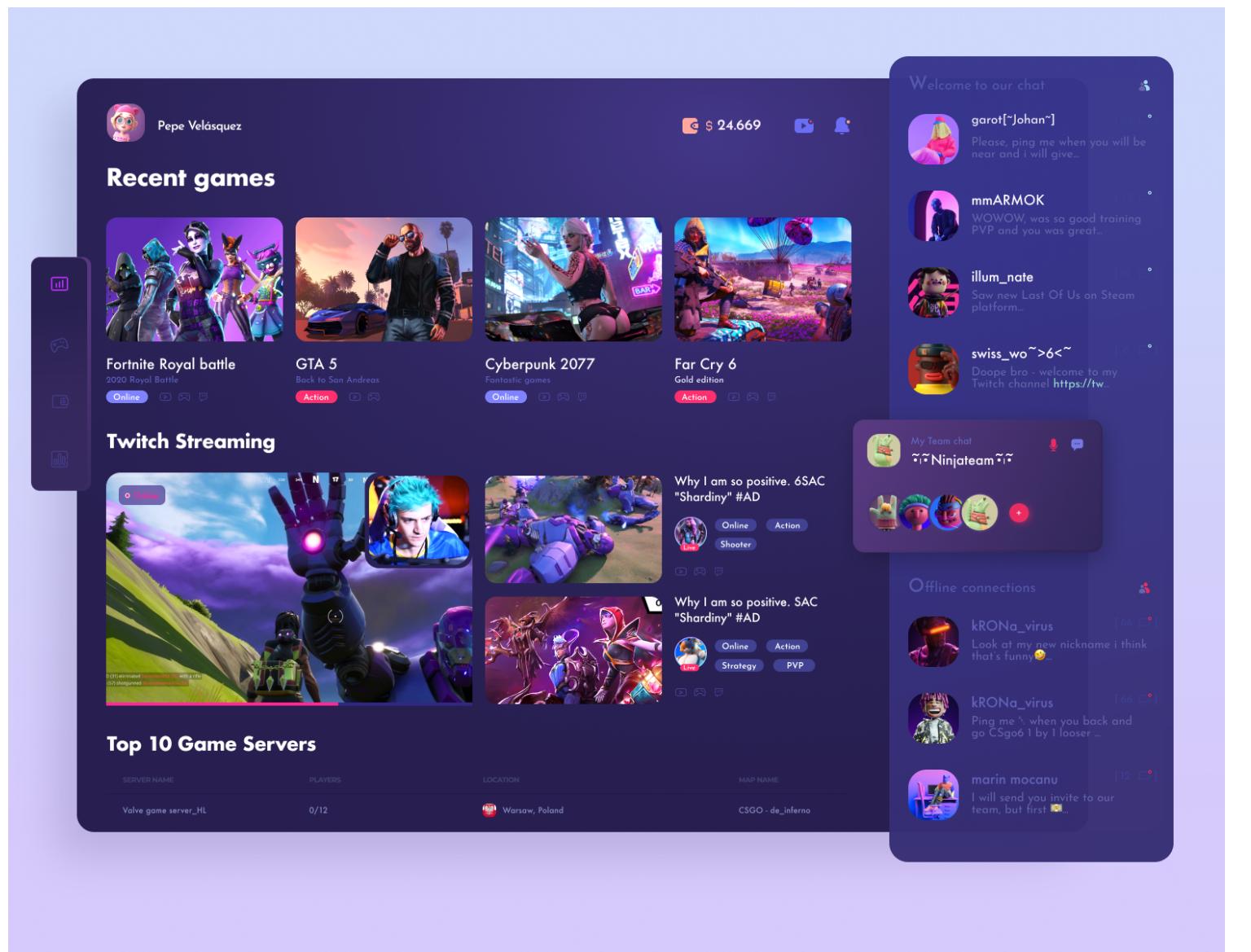
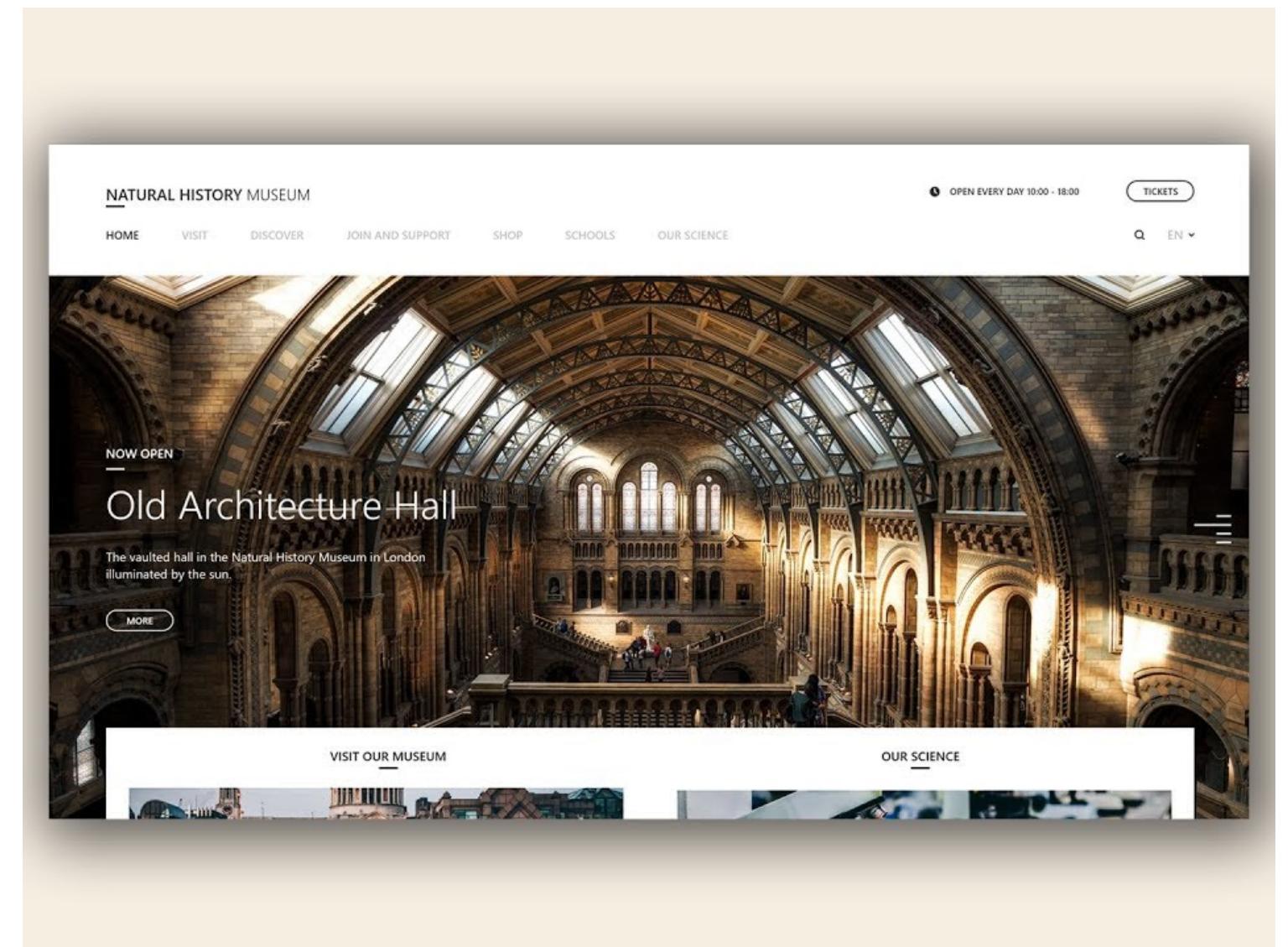
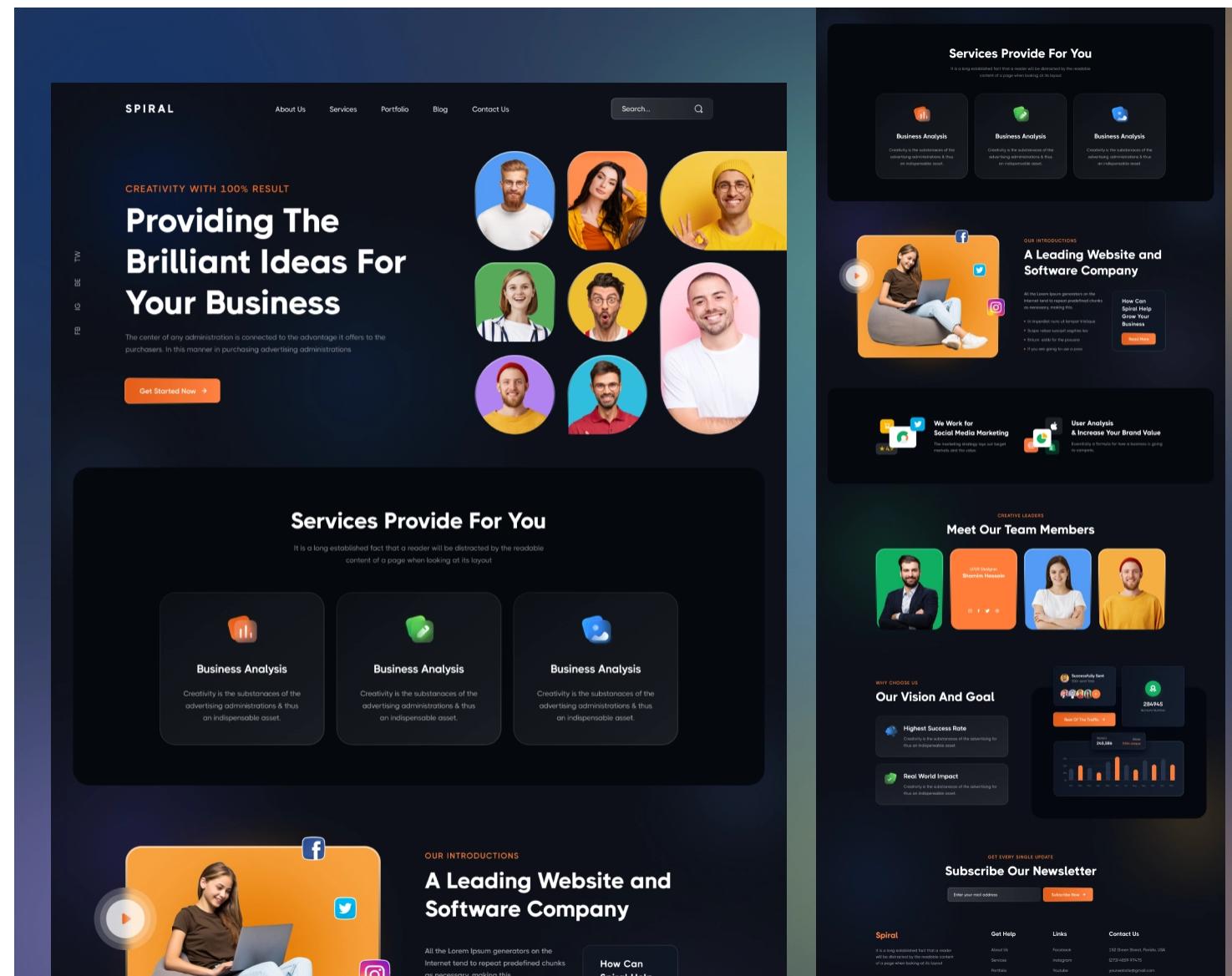
Разработка гайдлайнов

Передача в разработку

Разработка адаптивной версии дизайна

Авторский надзор

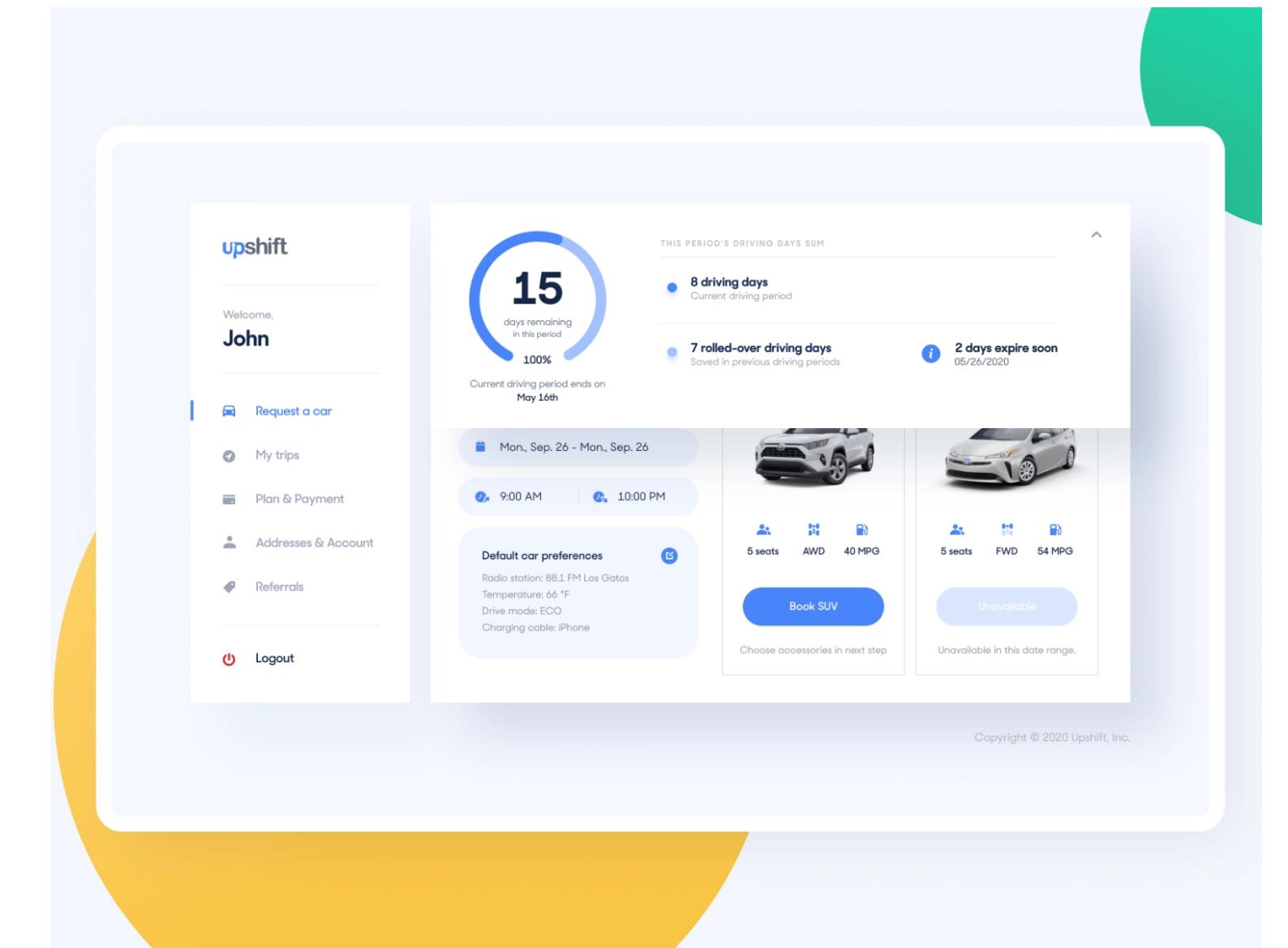
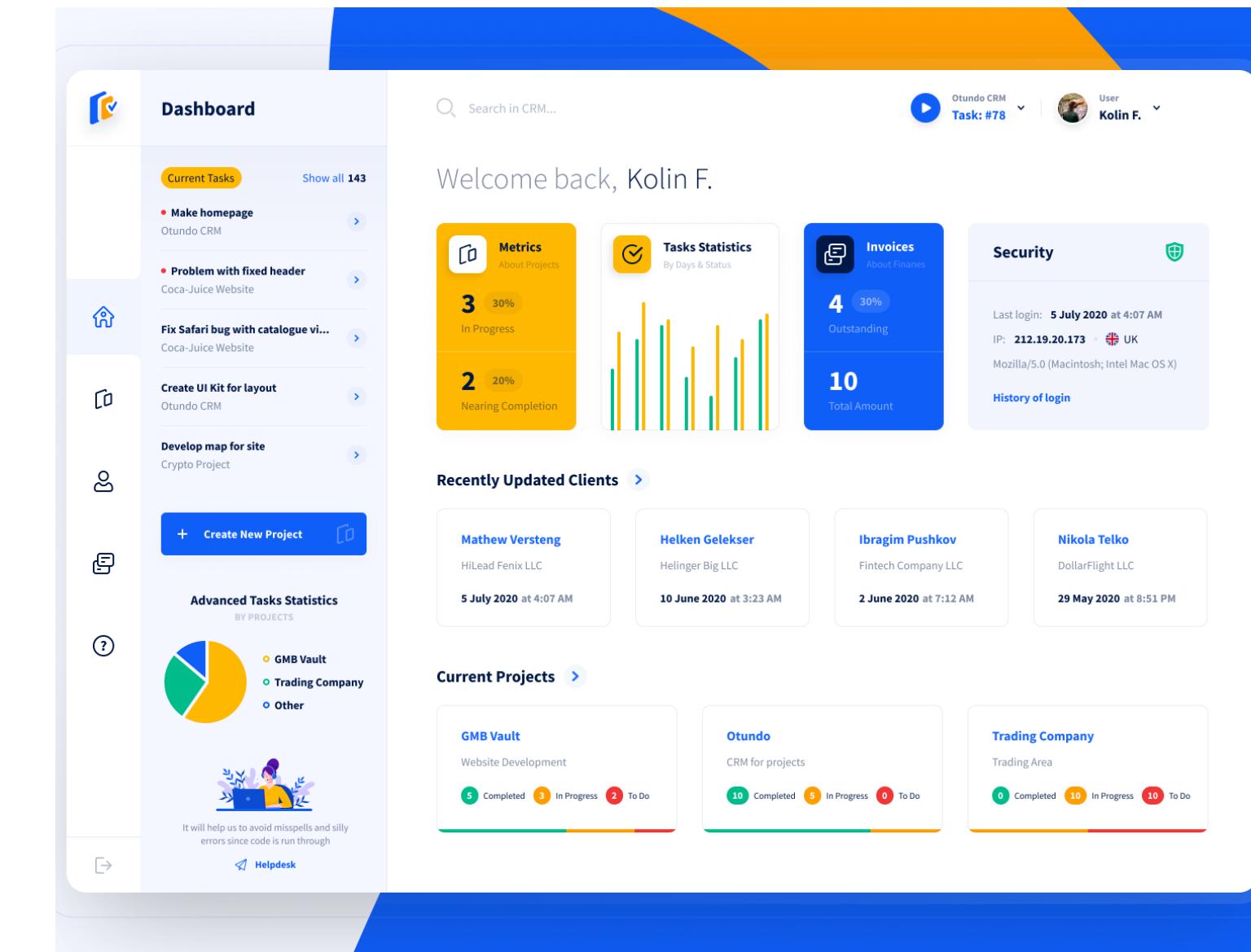
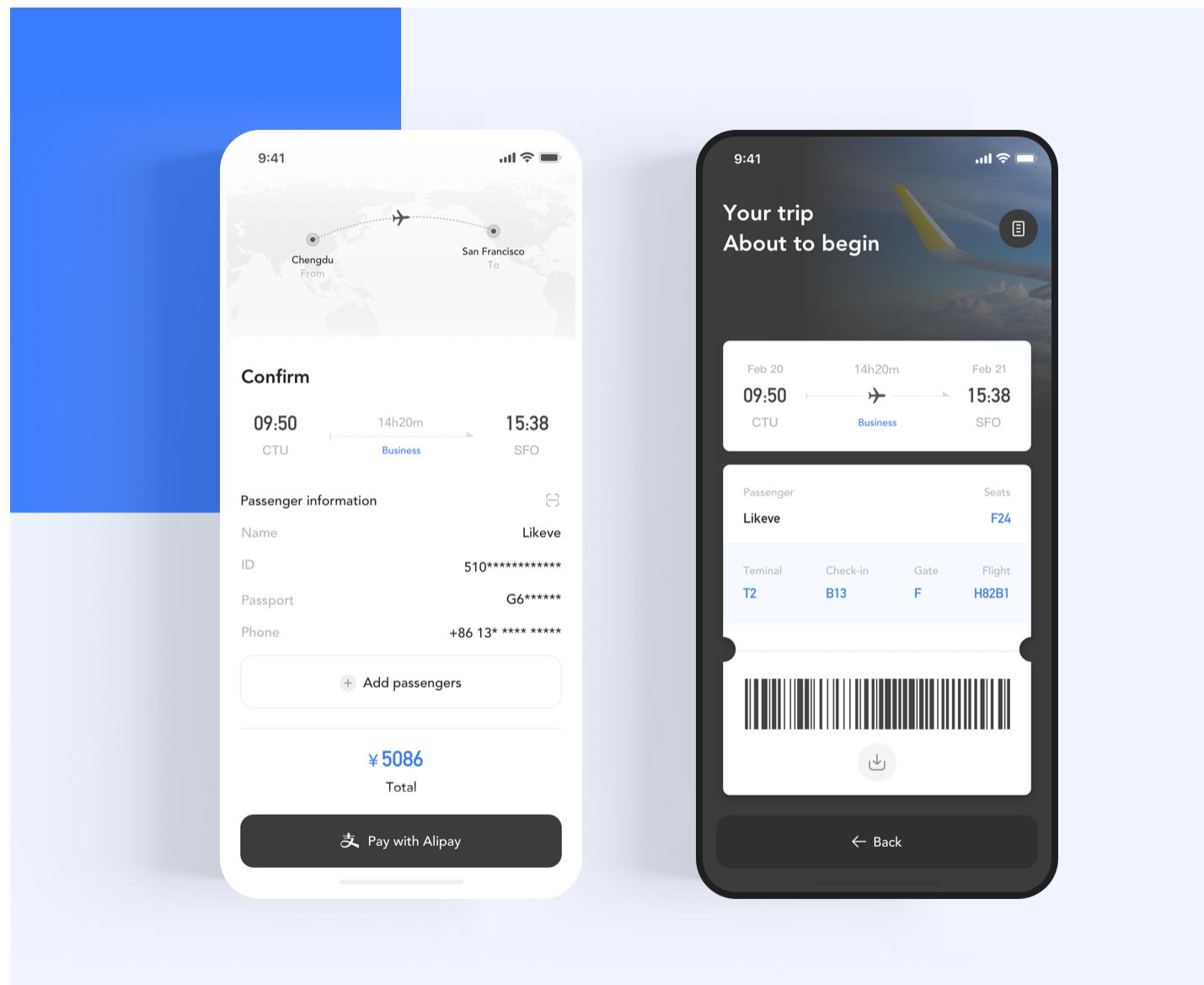
# Основные направления дизайна пользовательских интерфейсов



## Дизайн сайтов

Это может быть landing page, корпоративные, новостные сайты, интернет-магазины и другие.

# Основные направления дизайна пользовательских интерфейсов



## Дизайн продуктов или сервисов

Это дизайн мобильных приложений, проектирование интерфейсов сервисных сайтов, например, сервис для поиска авиабилетов, бронирования отелей, квартир и так далее.

# Классификация сайтов

## Одностраничные сайты

Landing page просто landing – это одностраничный сайт, может быть с длинным скроллом, который при помощи краткой презентации продукта, провоцирует и побуждает пользователя совершить целевое действие. Это промо сайт продукта или продающая страница. Основная задача – зацепить пользователя (основного покупателя продукта) или сразу продать продукт/услугу.

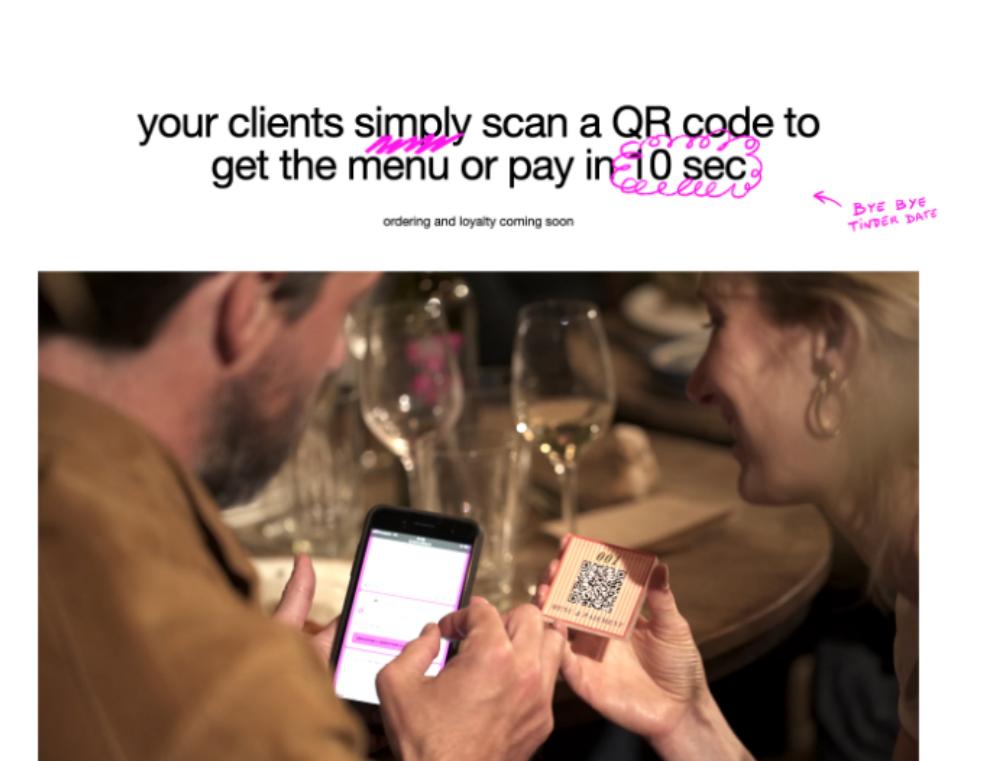
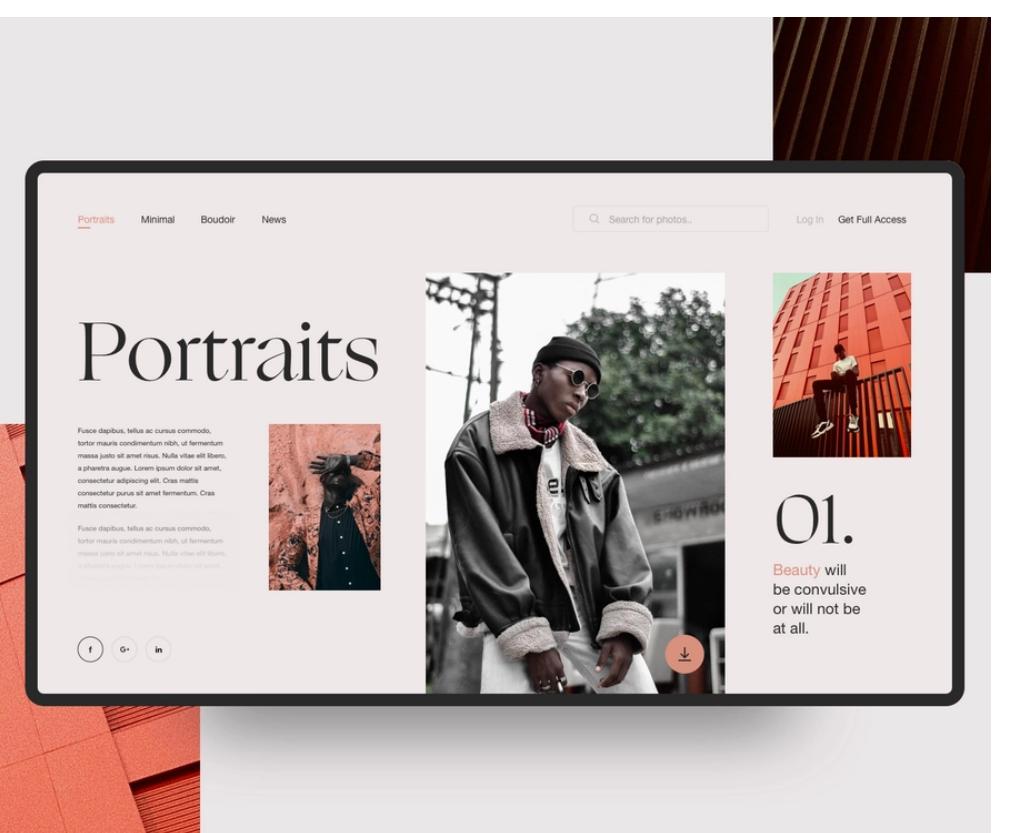
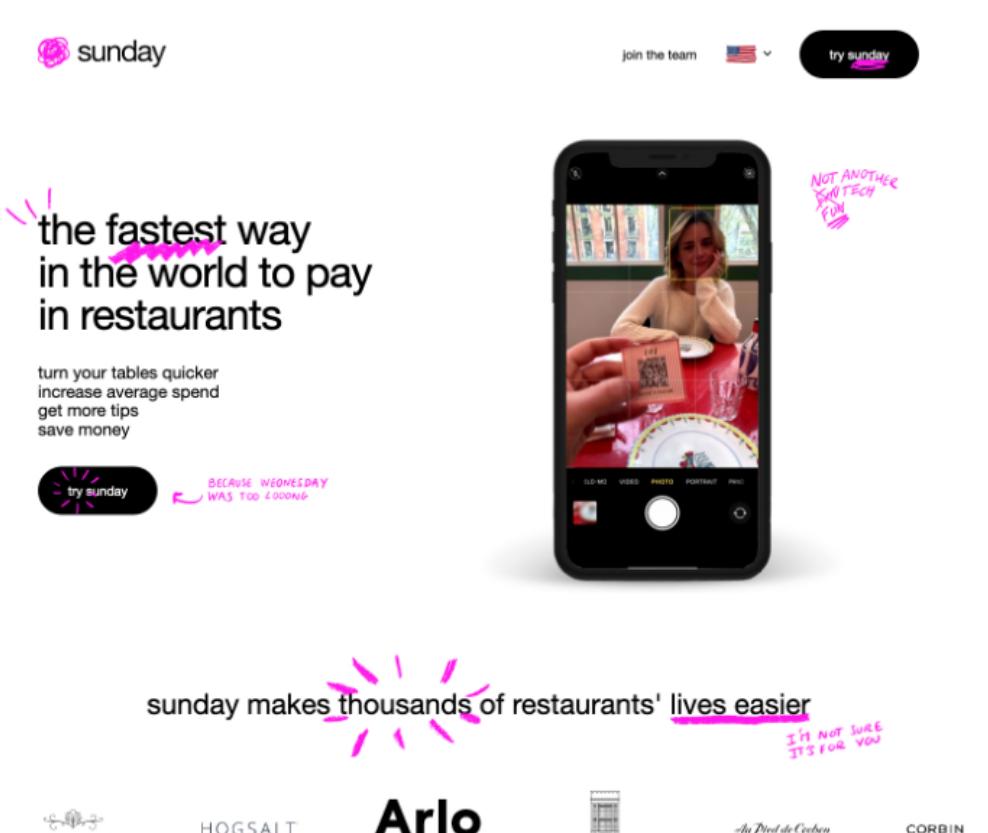
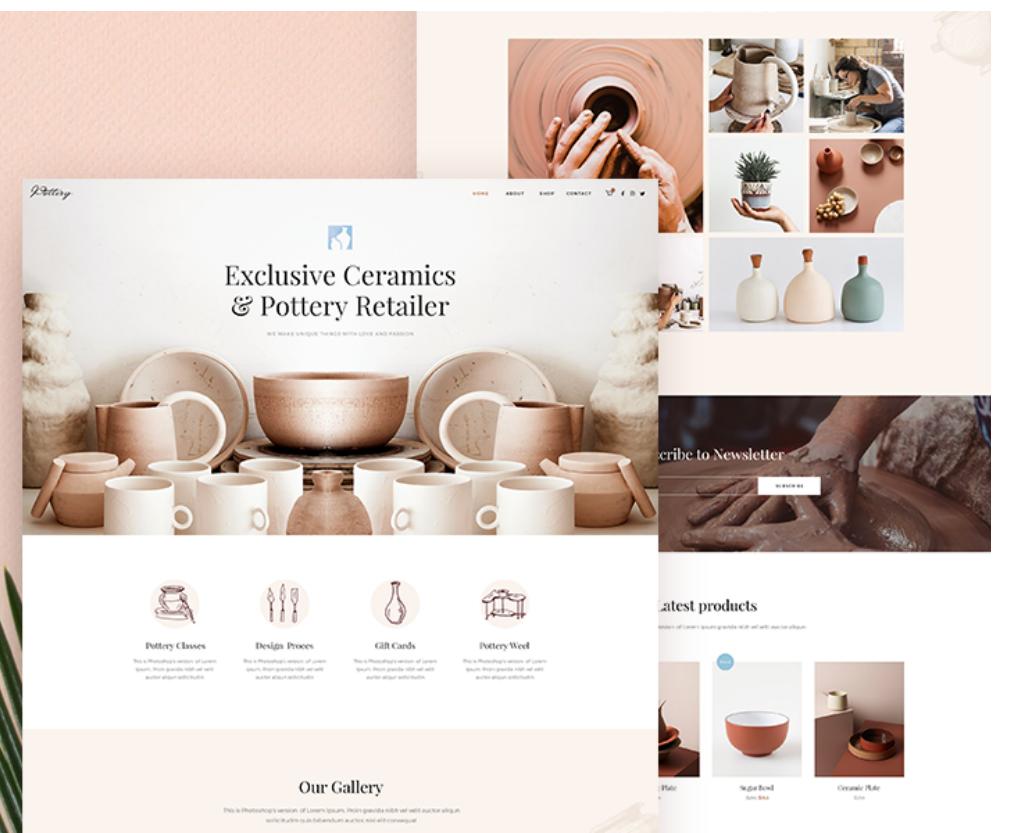
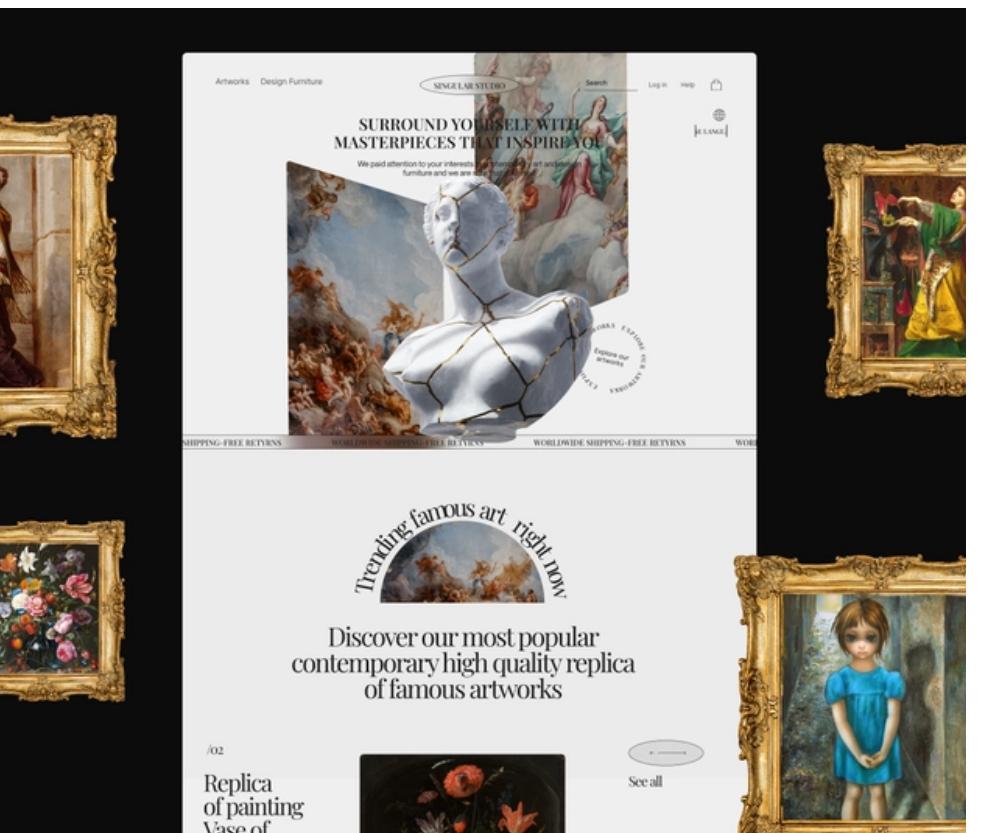
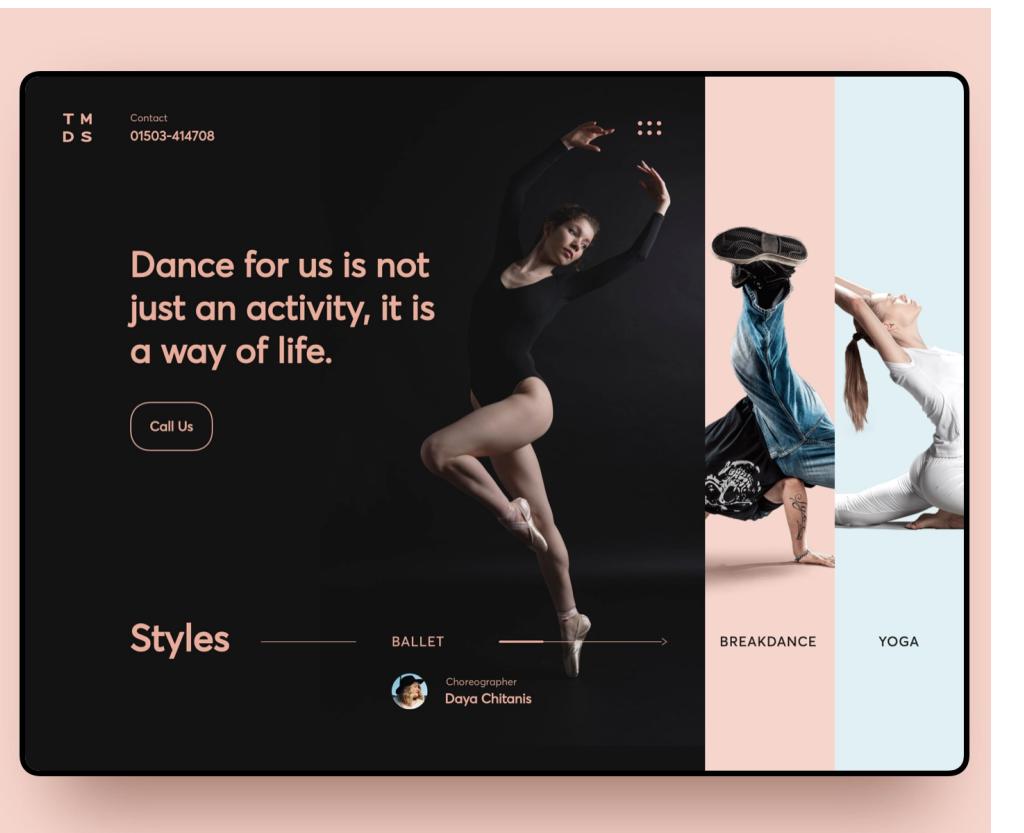
**Включают в себя:**

Сайты для продажи товаров или услуг

Рекламные сайты

Промо-сайты

Сайты для презентации товаров, компании, услуг



your clients simply scan a QR code to  
get the menu or pay in 10 sec

ordering and loyalty coming soon

BYE BYE  
THIEF DATE

IT'S FUN YOU

I'M NOT LUCKY

IT'S FUN YOU

# Классификация сайтов

## Многостраничные сайты

Включают в себя:

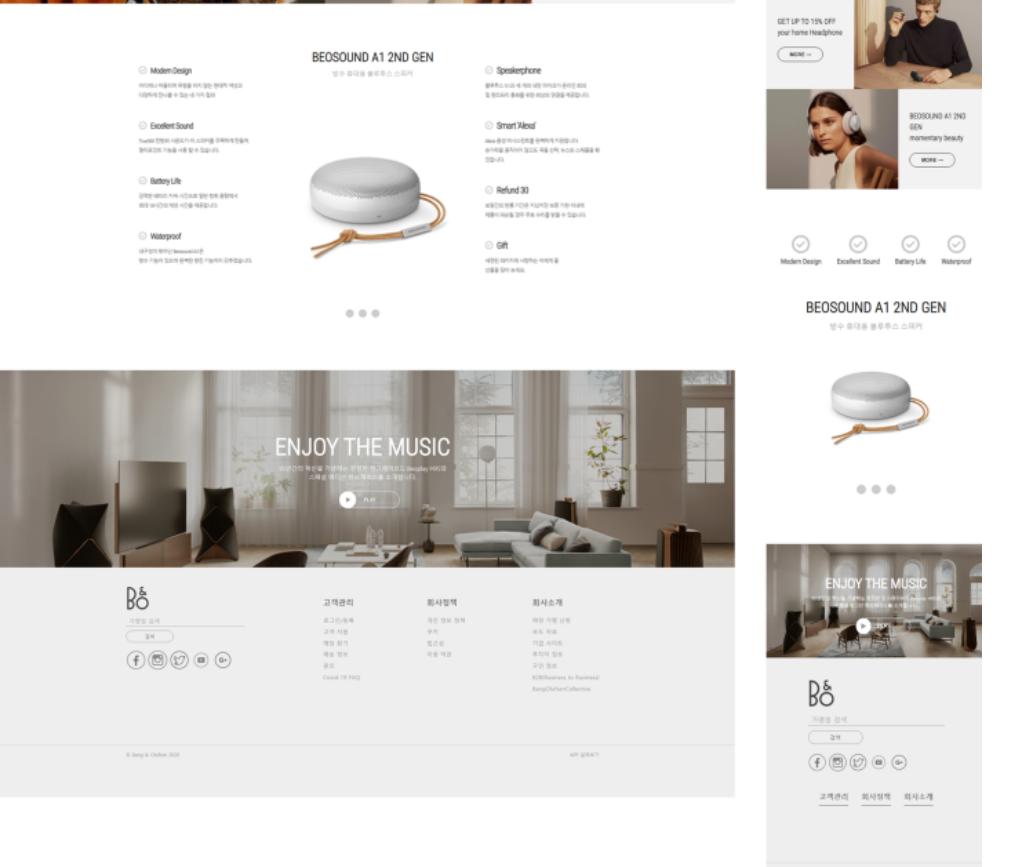
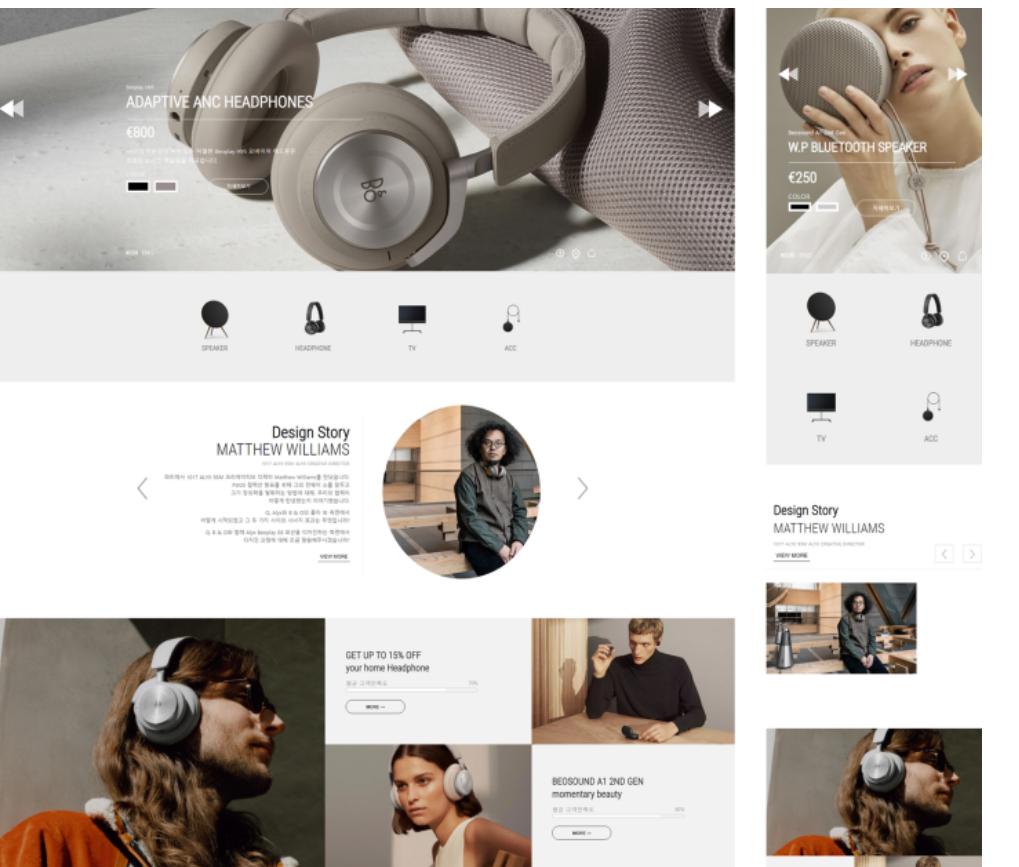
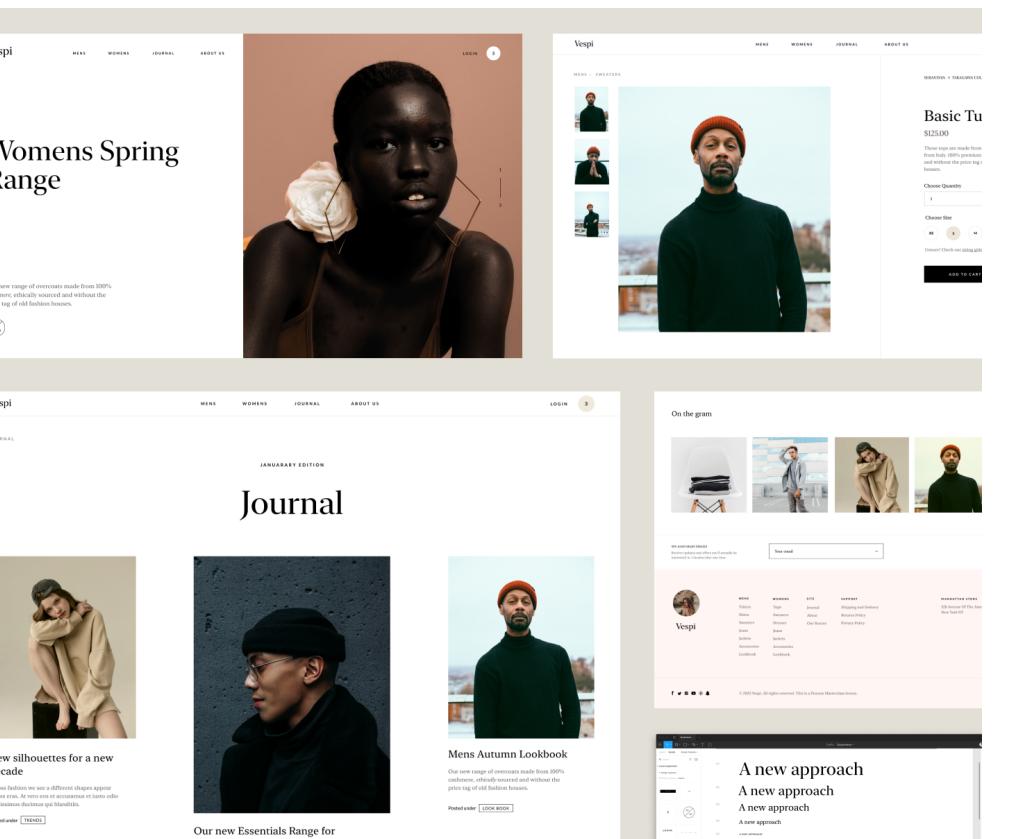
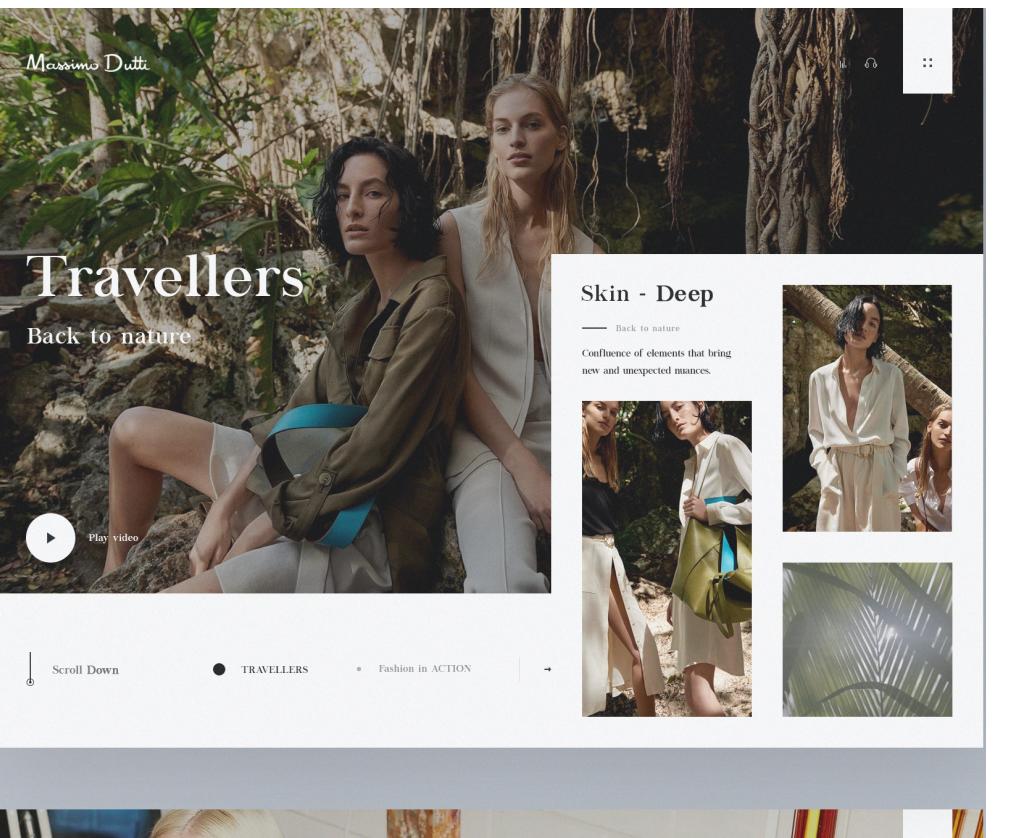
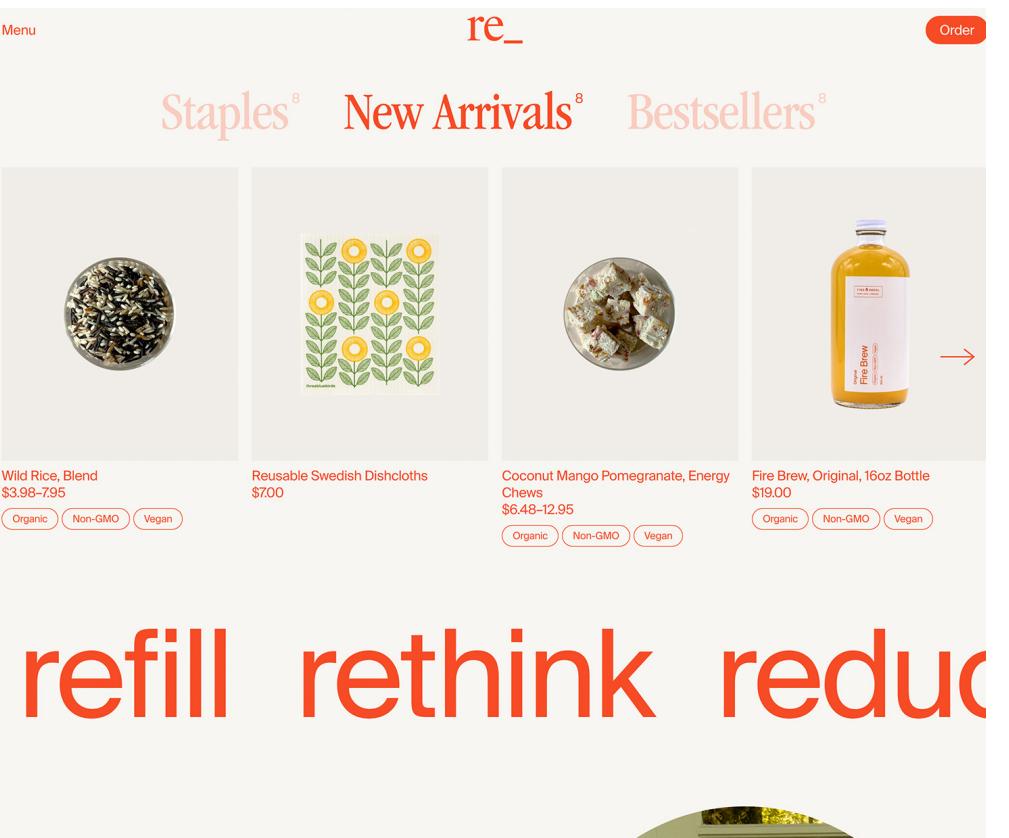
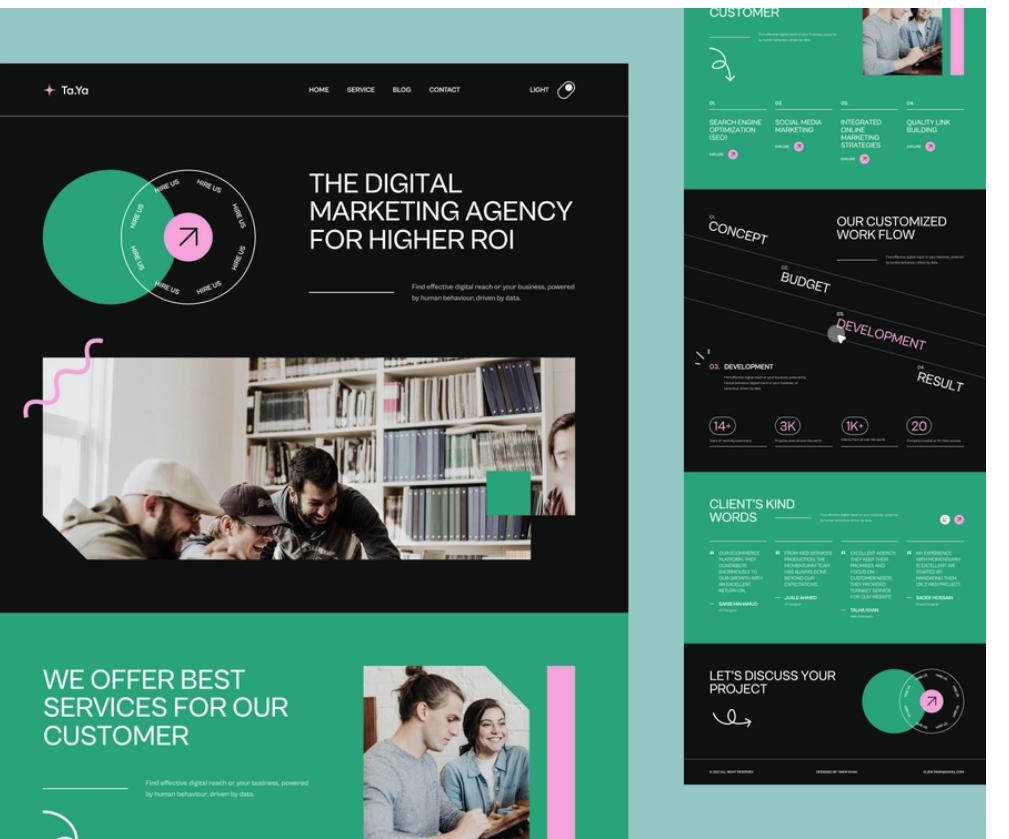
Интернет-магазины

Новостные сайты/порталы

Сайт-портфолио (персональный сайт)

Корпоративный сайт

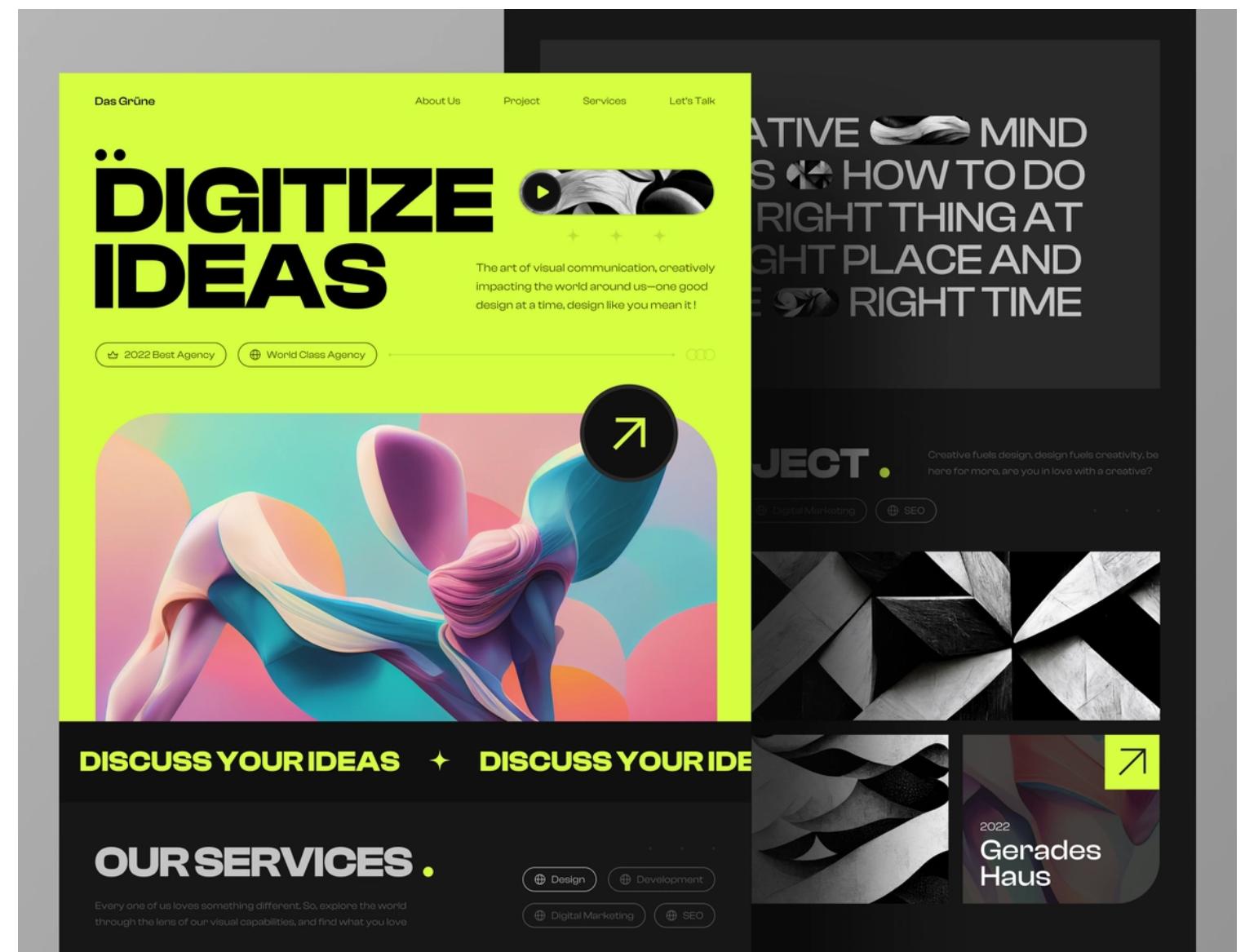
**Корпоративный сайт** – это первый источник информации, которую пользователь может найти о компании, организации. Дизайн и наполнение этого сайта будут напрямую влиять на восприятие компании. В зависимости от организации есть свои правила разработки корпоративного сайта.



# Классификация сайтов

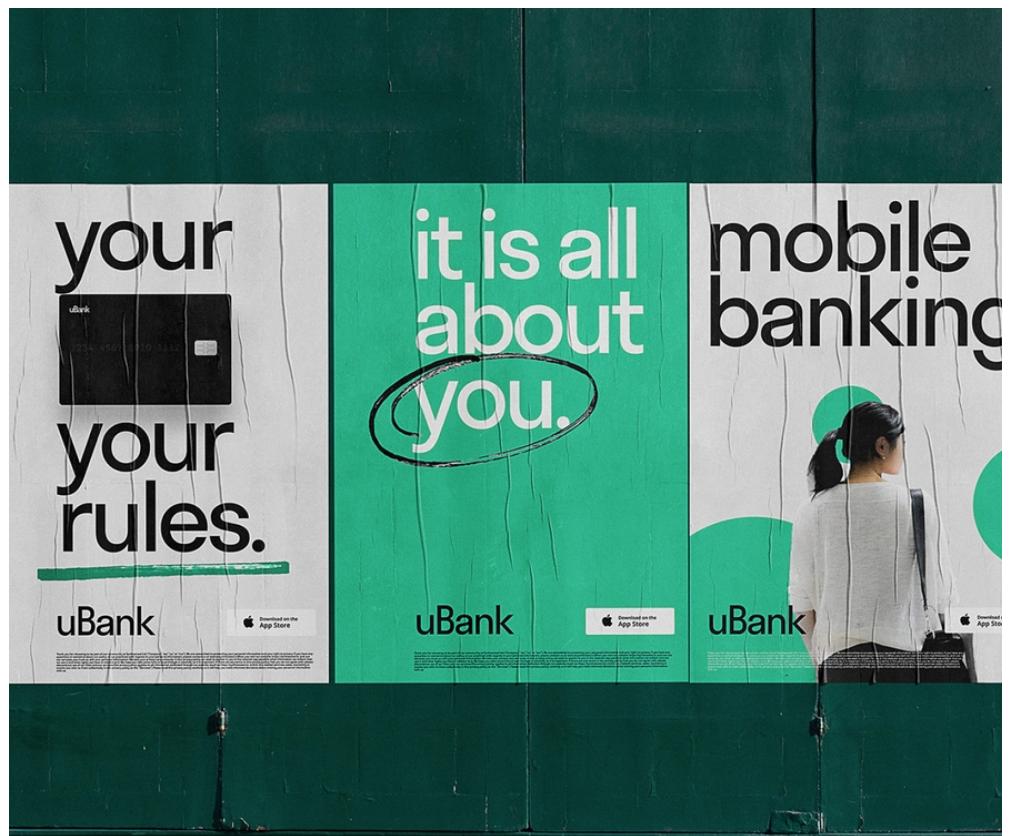
## Фестивальные сайты

Это могут быть сайты, представленные в категории выше, но инновационные, разрабатываются с целью продемонстрировать креативность дизайнера, навыки программирования, подчеркнуть имидж бренда. UX, удобству пользователя, решению целей и задач бизнеса в таких сайтах уделяется очень мало времени. Это отходит на второй план. На первый план выходит UI-дизайн. Это красивые, эффектные сайты, с большим количеством анимации. С такими сайтами нужно быть очень осторожным и не переборщить.



# Смежные направления

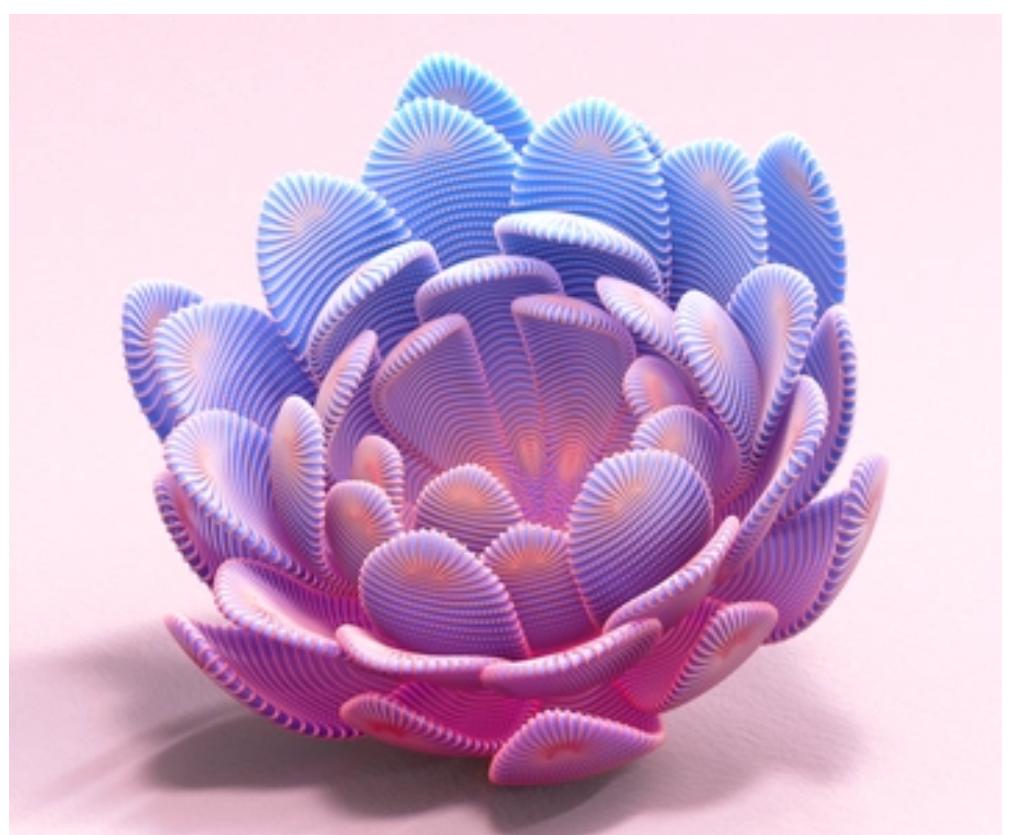
Графический дизайн



Моушн-дизайн



Шрифтовой дизайн



Иконографика



Иллюстрации



3D-проектирование



GameDev



Мультимедиа дизайн



# UX

## Инструменты

FigJam, Miro, xMind

Proto.io

Различные системы опросов, Google-опросы

Figma, Adobe XD, Sketch

# UI

## Инструменты

Figma, Adobe XD, Sketch

Invision Studio, Proto.io, Marvel

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Principle, ProtoPie, After Effects

Zeplin