

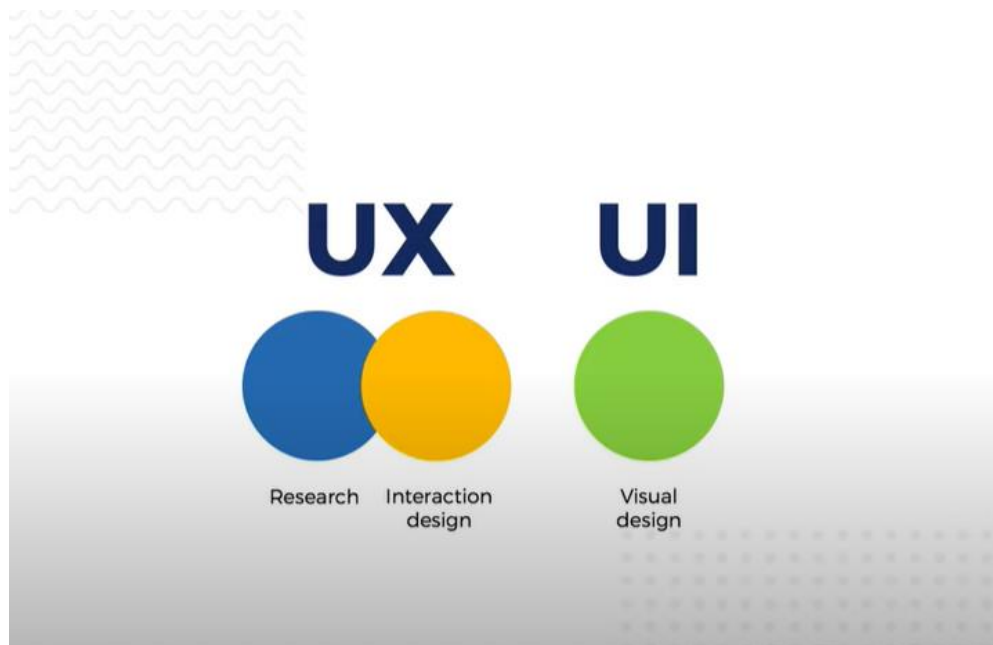
Ի՞նչ է UX/UI-ը

Վերջին շրջանում տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ոլորտում աճեցին դիզայնի հետ կապված շատ ուղղություններ: Դրանցից ամենալայն տարածումը գտավ Ui/Ux հապավումը: Եկեք հասկանանք ի՞նչ է Ui/Ux-ը և ի՞նչն է դրանց տարբերությունը: Ui/Ux դիզայների նպատակը կայանում է օգտատիրոջը օգնելու հասնել իր նպատակակետին:

Ux-ը դա հապավում է, որը նշանակում է (user experience), որն էլ օգտատիրոջ ստացած տպավորությունն է՝ Ձեր մշակած ինտերֆեյսի հետ աշխատելիս, արդյո՞ք նրան հաջողվում է հասնել իր նպատակակետերին և որքա՞ն հեշտ կամ դժվար է դա նրան հաջողվում: Իսկ Ui-ը (user interface) դա ձեր մշակած ինտերֆեյսի արտաքին տեսքն է՝ գունային զամման, տառաչափի և տառատեսակի ճիշտ ընտրությունը, և նմանատիպ այլ տեսողական առանձնահատկություններ, որոնցով էլ և օժտված կլինի Ձեր մշակած ինտերֆեյսը:

Հակիրճ ստացվում է որ Ui/Ux դա յուրաքանչյուր ինտերֆեյսի մշակումն է, որտեղ օգտագործման հարմարավետությունը կարևոր է այնքան, որքան որ արտաքին տեսքը:

Տարբերությունը Ui/Ux դիզայներների կայանում է նրանում, որ Ux դիզայները պլանավորում է, թե ինչպես պետք է օգտատերը ինտերֆեյսի հետ մտնի փոխազդեցության մեջ, ինչ քայլեր պետք է ձեռնարկի ինչ-որ նպատակակետի հասնելու համար: Ui դիզայները մտածում է, թե ինչ տեսք պետք է ունենա յուրաքանչյուր քայլը: Ինչպես տեսանք վերը նշված օրինակներից Ui/Ux-ն այնքան էն փոխկապակցված միմյանց, որ սովորաբար դրանով ընդհանուր զբաղվում է մեկ դիզայներ:



UX դիզայնը իր հերթին բաղկացած է 2 բաժնից՝

- Research՝ երբ ուսումնասիրվում է պրոդուկտը
- Interaction design՝ փոխազդեցությունների դիզայն

Research

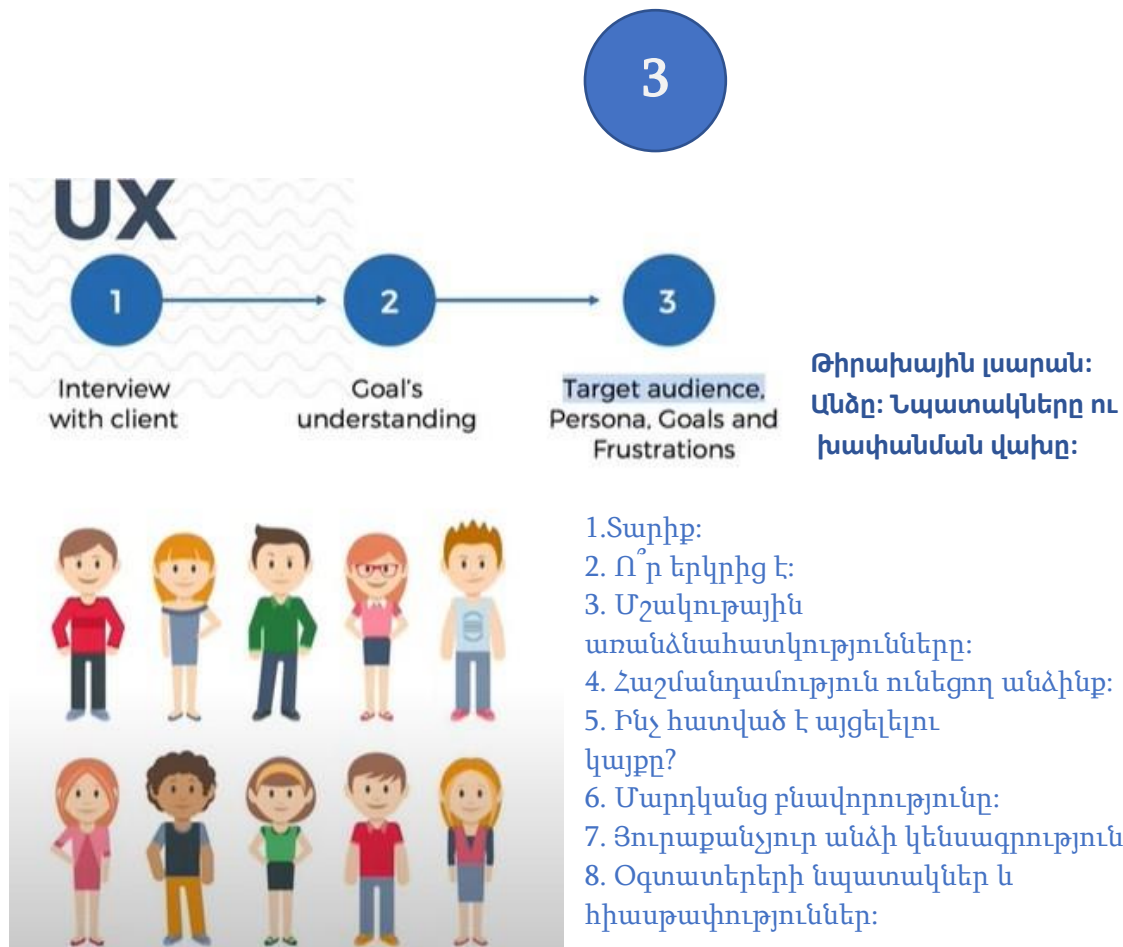
1



Եվ այսպես պատվիրատույի կողմից պատվերը ստանալուց հետո առաջին քայլերից մեկը այն է, որ UX մասնագետը կարող է նրան ուղարկել բրիֆ(հարցերի հաջորդականություն, որոնց պետք է պատասխանի պատվիրատուն), կամ անձամբ հանդիպել և պարզել խնդրի տիպը, հարցազրույցի միջոցով: Այս ամենի հիման վրա կազմվում է տեխնիկական առաջադրանք: Տեխնիկական առաջադրանք մի փաստաթուղթ է, որտեղ գրվում է մասնագետի անելիքները, դա նրա համար է, որ հստակեցվի գործողությունները և թե ինչ կստանա դրա այդոնքով պատվիրատուն: Տեխնիկական առաջադրանքում նշվում է նաև ժամկետները և պատվերի վարձատրման չափը:



Հաջորդ քայլը նպատակներն են, որոնք պետք է իրականացվեն կայքում:
Նայելով նպատակների ցուցակին պարզ է դառնում, թե ինչ պետք է արվի դրանց
հասնելու համար:



- Թիրախային լսարանը՝ այն մարդիկ են, որոնք օգտվելու են կայքից: Օրինակ եթե դրանք երեխաներ են, ապա դա կազդի գույների, նավիգացիայի վրա, որոնք պետք է ավելի պարզ լինեն և այլն:
- Անձը՝ այն մարդիկ են, որոնք մուտք են գործում կայք և օգտվում ձեր պրոդուկտից (գրանցվել, մուտքագրել անձնական տվյալներ և այլն..)
- Նպատակները և վախը՝ պետք է իմանալ օգտատերի նպատակները և ինչից նա կարող է վախենալ: Ենթադրենք ինտերնետ խանութից օգտվելու ժամանակ, քարտի համարը մուտքագրելուց հետո, որևէ հաստատման հաղորդագրություն(միկրոիտերացիա) չի ստանում: Միկրոիտերացիան դա ինտերֆեյսի փոխազդեցությունն է օգտատերի հետ: Օրինակ՝ “Ձեր գործարքը բարեհաջող կատարվել է”, որը լրացուցիչ հարմարավետություն է ստեղծում:

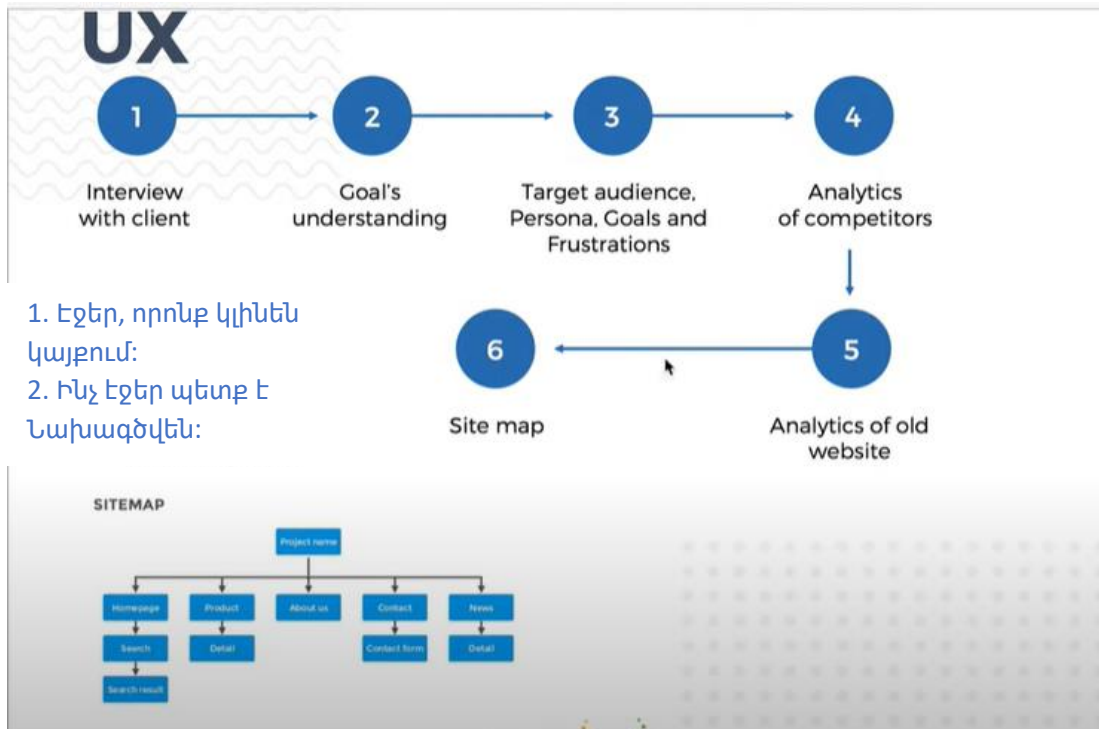


Մրցակիցների վերլուծություն: Ցանկացած ծառայություն կարող է մրցակից ունենալ: Փնտրվում են մրցակիցների էջերը և ուսումնասիրվում, գտնում դրանց դրական և բացասական կողմերը: Դրական կողմերը կարելի է կիրառել կայքում, իսկ բացասական կողմերը բացառել:

5

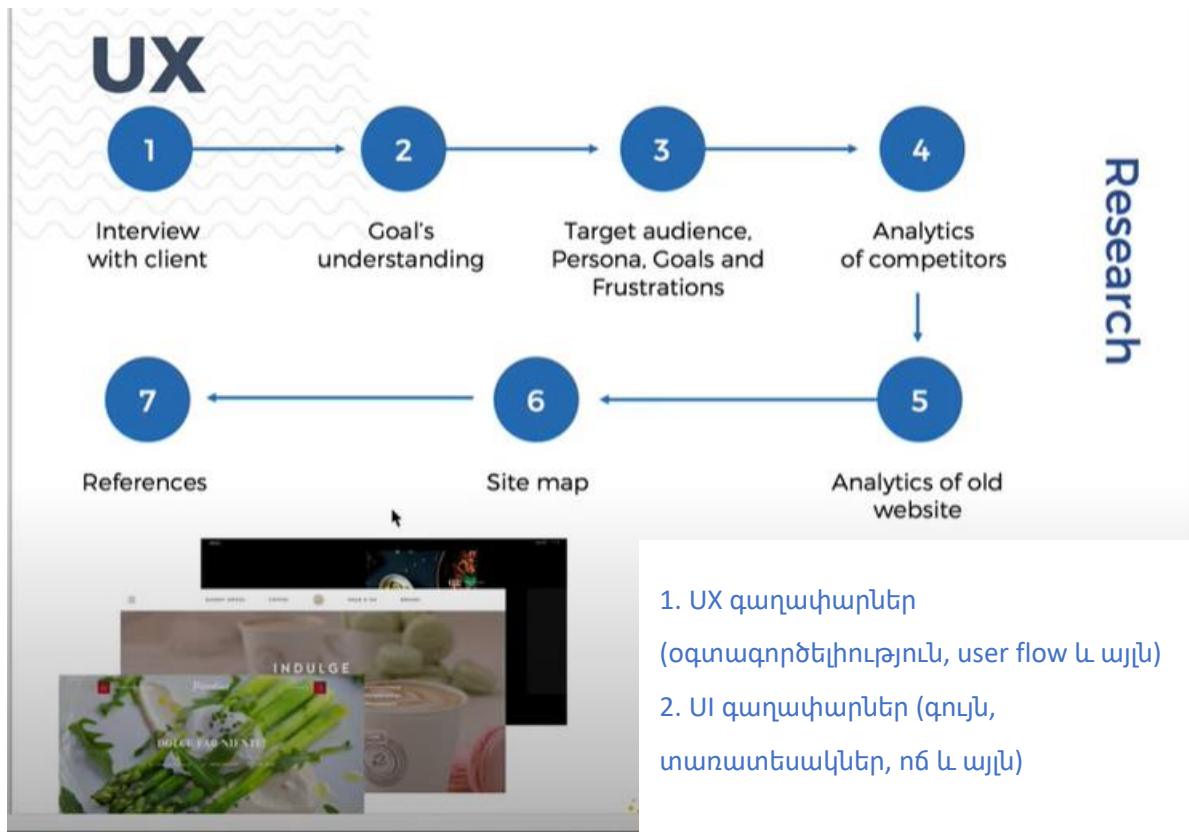


Հին կայքի վերլուծություն, դրական և բացասական կողմերի բացահայտում:



HTML sitemap- ը կայքի էջ է որի վրա նշված են հղումները: Սովորաբար դրանք հղումներ են կայքի ամենակարևոր հատվածներին և էջերին: HTML sitemap- ը ավելի շատ ուղղված է մարդկանց, այլ ոչ թե ռոբոտներ և օգնում է արագորեն նավարկելու կայքի հիմնական հատվածները:

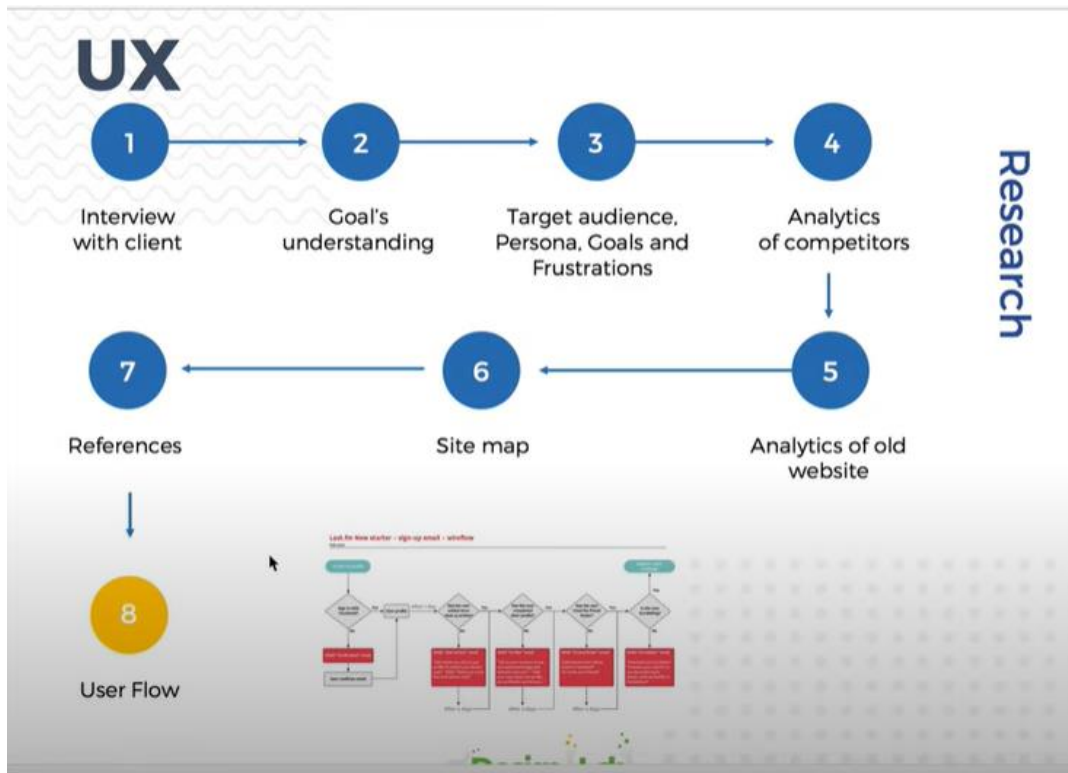
7



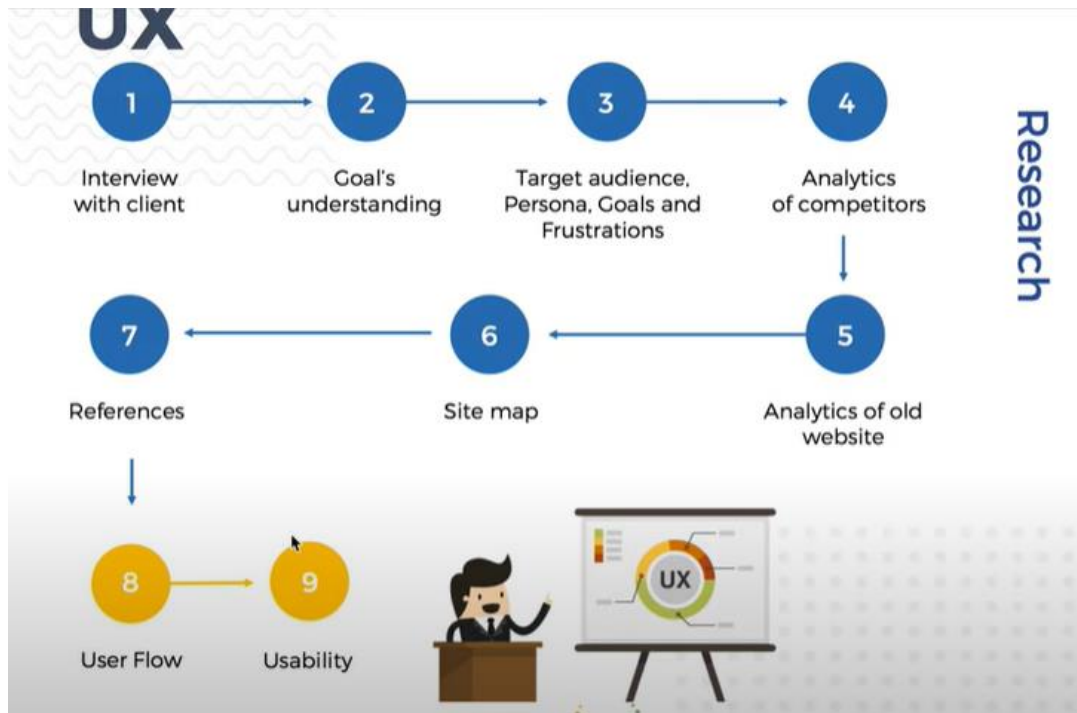
References՝ ոճ, կամ կայքերից վերցրած դիզայն:

Interaction design

8



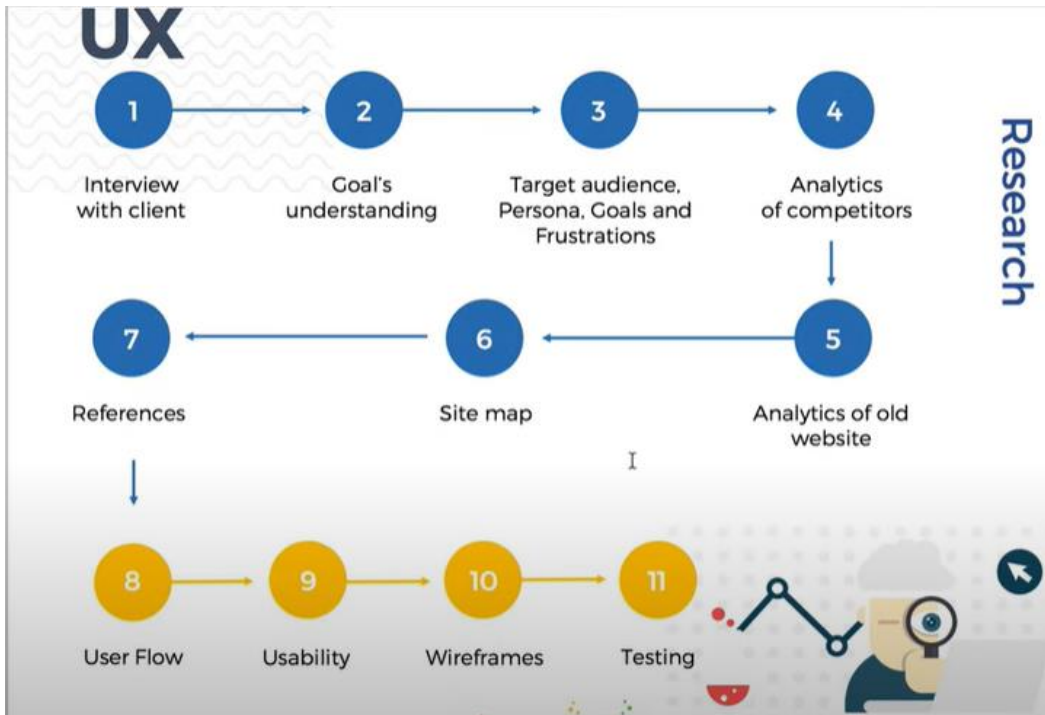
User Flow՝ քայլ առ քայլ գծապատկեր է, որի շնորհիվ օգտատերը կարող է հասնել իր որոշակի նպատակին: Այլ կերպ ասած գործողությունների հաջորդականության տեսողական ներկայացում է, որոնք օգտվողը կատարում է իր նպատակին հասնելու համար: Այն կարող է ընդգրկել ինչպես որոշակի գործառույթ, այնպես էլ ամբողջ արտադրանքը: Օրինակ՝ որպեսզի գնել որեւէ ապրանք ինտերնետ-խանութից պետք է նախ գտնել ապրանքը, ուսումնասիրել, դնել զամբյուղի մեջ, հաստատել գնումը և այլն:



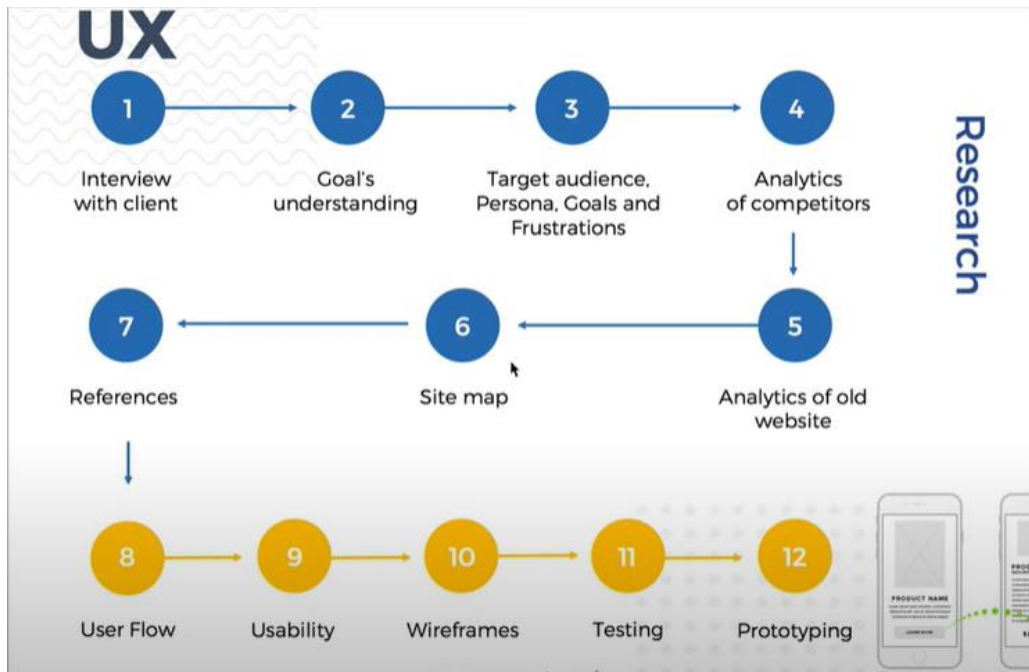
Usability՝ ինտերֆեյսի օգտագործման հարմարավետությունն է: Երբ օգտատերը այցելում է կայք, նրա մոտ հարցեր չպետք է առաջանան, թե ինչպես է այն աշխատում: Օգտագործելիության չախանիշներին հետևելը կայքը դարձնում է մաքսիմալ հարմարավետ:



Wireframes՝ ֆունկցիոնալի սևագիր տարբերակն է, թե ինչ բլոկներից է կազմված կայքը, այլ կերպ ասած ֆունկցիոնալի ուրվագիծն է՝ ինչը որտեղ է գտնվելու:

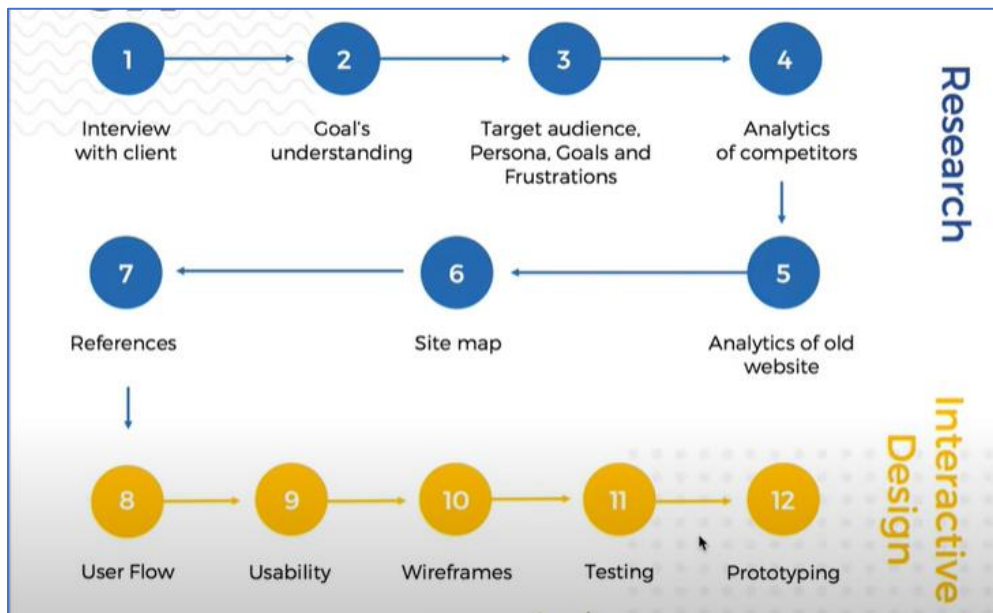


Testing՝ ֆունկցիոնալի սևագիր տարբերակի թիմային քննարկում և թեստավորում:



Prototyping՝ կայքի էջերի կապերն է միմիանց :

Արդյունքում ստացված UX դիզայնի ամբողջական պատկերը՝



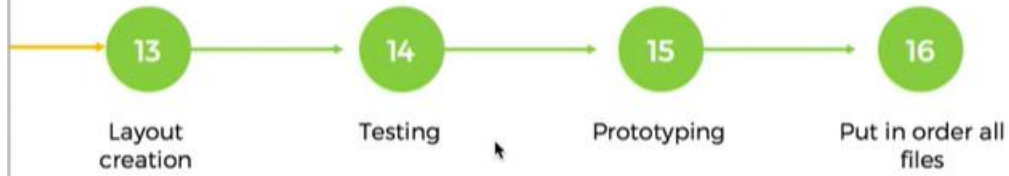
UI - Visual design

UI-դիզայն (User Interface) թարգմանաբար նշանակում է օգտատիրոջ ինտերֆեյս: Այն ապահովում է տեխնիկական էլեմենտների գրագետ գրաֆիկական դիզայնը, ինչպիսիք են օրինակ կոճակները, գույնագրային բաներները և այլն:



1. Կոմպոզիցիաներ ` գույներ, տառատեսակներ և այլն
2. Գրաֆիկա
3. Անիմացյաներ և էֆեկտներ
4. Էսթետիկա
5. Ոճ
6. Բրենդ, անհատականություն

UI



Visual Design

1. Photoshop (.psd)
2. Sketch (.sketh)
3. Illustrator (.ai, .eps)
4. etc.