

Прототипирование интерфейсов, UX/UI-дизайн



Почему появилось направление UX/UI и прототипирование?

- В начале эпохи ПО (70–90-е годы) приложения создавались **инженерами для инженеров**.
- Интерфейсы были неудобны, сложны и «научно-технически ориентированы».
- Массовый пользователь не мог интуитивно понять, как взаимодействовать с продуктом.

Проблемы:

- Пользователи не справлялись с базовыми действиями.
- Компании теряли клиентов из-за плохого опыта.
- Много времени тратилось на объяснение, обучение, поддержку.

Вывод:

Стало понятно: **успех цифрового продукта = удобство + понятность + приятный опыт.**

Отсюда появилось направление UX/UI-дизайна и прототипирования.

Что такое UX и UI?

UX (User Experience)

Пользовательский опыт — **как человек чувствует себя** при взаимодействии с продуктом.

UI (User Interface)

Пользовательский интерфейс — **то, что человек видит** и с чем взаимодействует (кнопки, поля, формы).

Пример:

Вы заходите на сайт:

- Если он **быстро загружается, понятно, куда нажимать, и вы легко находите нужное** — это хороший UX.
- Если кнопки выглядят красиво, понятно и откликаются на нажатие — это хороший UI.

Эвристики Юзабилити (Jakob Nielsen)

Эвристики — это **принципы**, по которым оценивают качество интерфейса.

Топ-10 эвристик Юзабилити:

1. **Видимость состояния системы** — пользователь всегда должен понимать, что происходит (например, индикатор загрузки).
2. **Соответствие реальному миру** — язык и логика интерфейса должны быть понятны обычному человеку.
3. **Контроль и свобода пользователя** — возможность отменить действие или вернуться.
4. **Последовательность и стандарты** — однотипные действия должны выглядеть и работать одинаково.
5. **Предотвращение ошибок** — система должна помогать избегать ошибок, а не только обрабатывать их.
6. **Распознавание, а не запоминание** — не заставляй пользователя запоминать (используй подсказки).
7. **Гибкость и эффективность** — опытный пользователь должен работать быстрее.
8. **Эстетика и минимализм** — не перегружай интерфейс лишними элементами.
9. **Помощь при ошибке** — сообщения об ошибках должны объяснять, **что не так** и **что делать**.
10. **Справка и документация** — на случай, если пользователь «застрял».

Этапы создания интерфейса

Этап 1: Исследование (Research)

Сбор информации, интервью с пользователями, построение user journey.

Этап 2: Информационная архитектура

- Структура страниц, меню, маршрутов.
- Какие разделы нужны? Где пользователь начнёт? Где закончит?

Этап 3: Драфты / wireframes

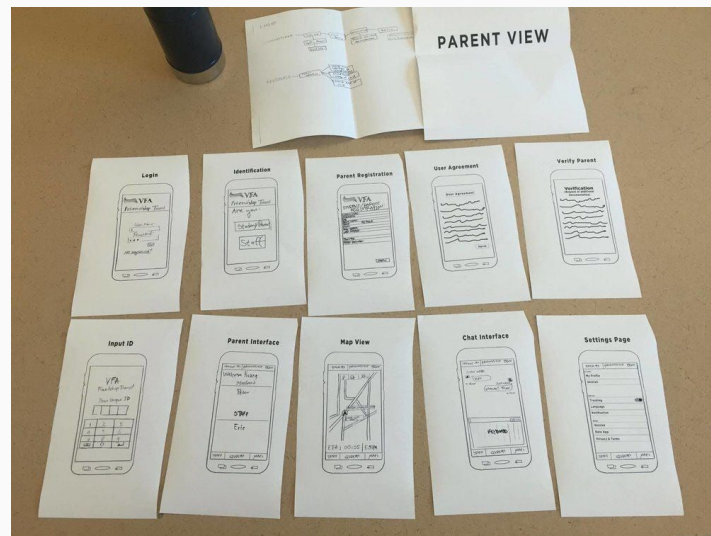
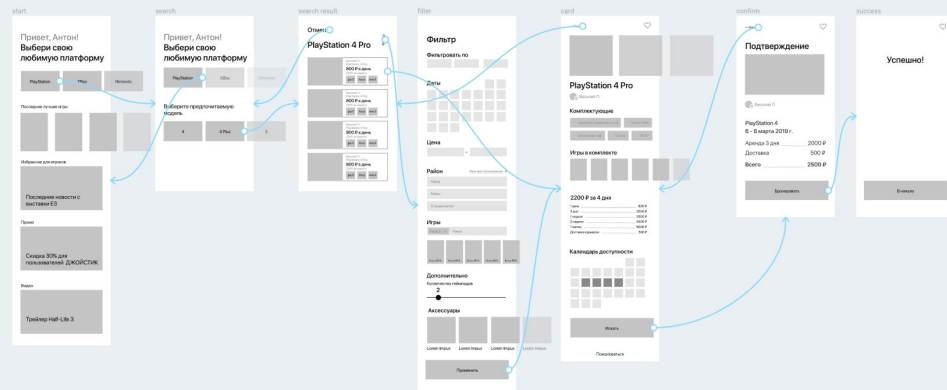
- Чёрно-белые схемы интерфейса (без дизайна).
- Главное: **расположение блоков, логика навигации.**

Инструменты: Figma, Balsamiq, Sketch, Whimsical

Этапы создания интерфейса

Wireframe

Основываясь на схеме путей пользователя, строятся основные взаимодействия элементов интерфейса



Этапы создания интерфейса

Этап 4: Прототипы и макеты (UI)

- Полноценный визуальный дизайн с цветами, кнопками, шрифтами.
- Возможность кликабельной симуляции (прототип).

Пример: В Figma можно сделать интерактивный прототип, как будто это настоящее приложение.

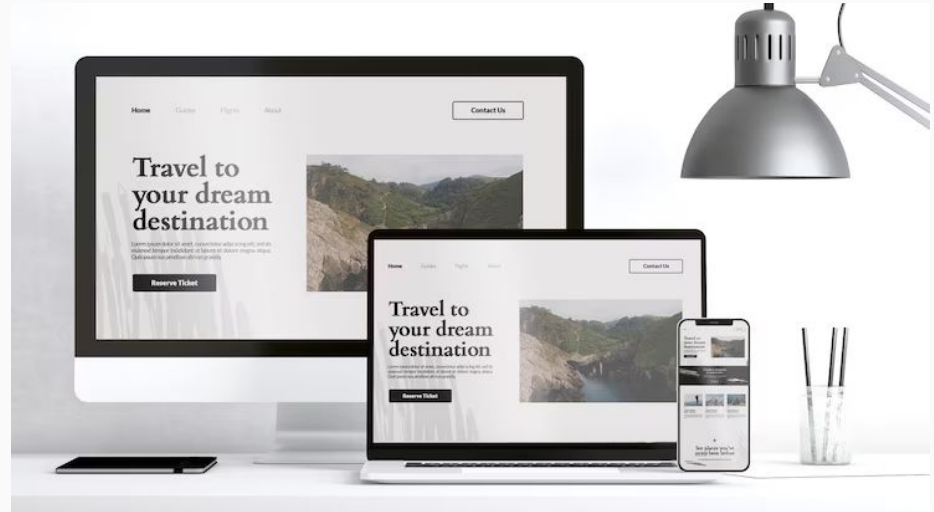
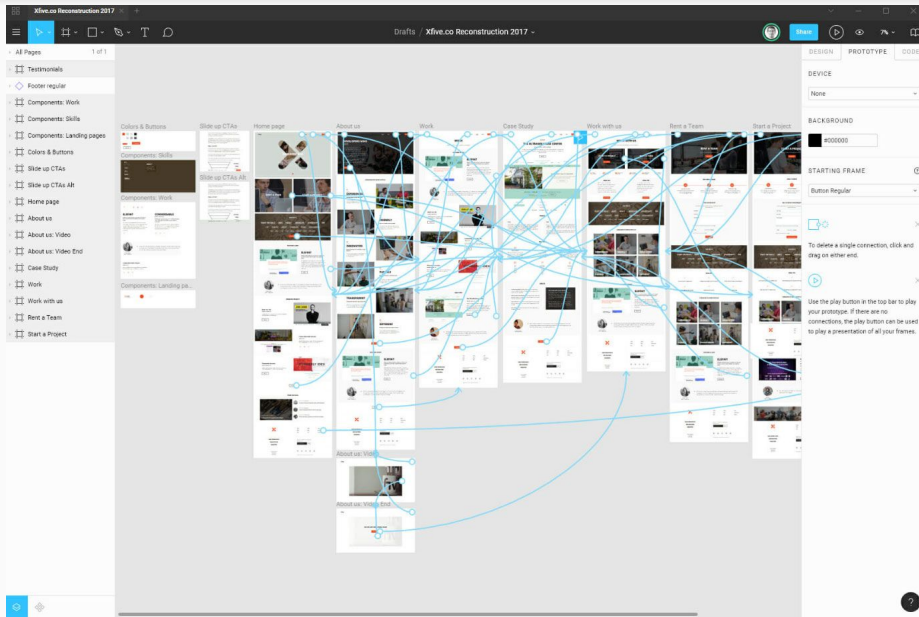
Этап 5: Тестирование (UX-тесты)

- Дают пользователям прототип и наблюдают: понятно ли, удобно ли.
- Вносятся правки по результатам.

Этап 6: Передача в разработку

- UI-кит, дизайн-система, спецификации.
- Совместная работа с фронтенд-разработчиками и DevOps.

Этапы создания интерфейса



Кто занимается UX/UI?

UX-дизайнер:

- Проводит исследования.
- Проектирует логику, пути пользователя.
Создаёт wireframes и прототипы.

UI-дизайнер:

- Делает визуальный стиль.
- Подбирает цвета, шрифты, кнопки.
- Работает над анимациями, отзывчивостью интерфейса.

Часто это один человек: UX/UI-дизайнер.

Заключение

UX/UI и прототипирование — это **обязательная часть** разработки цифровых продуктов.

Они появились, чтобы **решать реальные боли пользователей и делать сервисы удобными**.

Прототипирование позволяет **экономить деньги и время**, показывая, как будет работать продукт ещё до разработки.