

Жизнь: Опыт взаимодействия.

Опыт пользования; опыт взаимодействия
(User Experience, UX) - восприятие и
эмоции, испытываемые пользователями, возникающие
в результате использования и/или взаимодействия
используемых продукции, системы или услуги.

User Experience - все аспекты взаимодействия
пользователя с компьютером, его элементами
и продукцией. - Д. Нурман.

UI - User Interface, интерфейс пользователя -
интерфейс, обеспечивающий передачу информации
между пользователями - человеком и программно-аппарат-
ными компонентами компьютерной системы.

UX включает еще и реакцию пользователя

Эффект IKEA - это позитивное отношение, которое
появляется, когда покупатели непропорционально высо-
ко оценивают значимость (ценность) товаров, которые
они создали отчасти сами.






Важная индикатор прогресса.

Визуальные ошибки могут замедлять прогресс. - ощущение
невыполнения или наличие ошибки.

Уровни UX.

5 уровней UX - концептуальная модель Дэвида

Наррета. Для проектирования опыта пользова-
теля веб-приложений

Уровни взаимодействия	(user) 
компоненты	(module) 
структуры	(structure) 
возможности	(core) 
стратегии	(strategy) 

Strategy: • цели пользователя (поч и возм.)
• цели заказчика (материалы ИО, асс. брэнду)

Метод персоналий

- знать потенциальных пользователей.
- целевая аудитория однородна.
- несколько групп по принципу схожести целей опыта, поведения.
- для каждой представлять - персонаж

- персонаж описывается как живой.
- показать, что заинтересует, что оттолкнет.
- используется в тех заданиях для учета интересов категорий людей
- на основе исследования пользователей

Персонаж:

- Описание
- потребности
- Демотивирующие факторы
- Опыт
- Контекст использования, сценарии

- создается диаграмма вариантов использования (use case diagram)
- на основе сценариев → пользовательские сценарии
- оценивает информ. диалог и компоновка
- частота его использования. Оптимизирует соответствующие кейсы сценарии и UI
- уровни структуры, компоновки и поверхности с учетом множества моделей пользования, его опыта и демотивирующих факторов

Scopex

- диаграмма из 3-х ян:
- сценарии
- процедуры
- Актор

Диаграмма процедур — UML-диаграмма, отображающая отношения между акторами и процедурами

- обобщение процедуры
- включение процедуры (include)
- расширение процедуры (extend)

Инцидент

информационная архитектура — сочетание всех организационных, предметных и навигационных элементов в инф. системе.

- навигация по сайту
- окна программы, экраны
- какие действия можно совершить на экранах?
- варианты использования

Проектирование взаимодействия - взаимодействие на сенсорном и речевом уровне, взаимодействие с помощью жестов и визуального сопровождения текстовых элементов, которые обеспечивают взаимодействие на уровне визуального представления

Skeleton - определяется иерархия элементов
расположение элементов и их группировка

- иерархия - структура
- конкретный вид взаимодействия не привязывается
- полезен для быстрого создания прототипов UI
- Adobe InDesign → Pencil
- wireframe.cc → figma.com

Сайра - то, что будет реализовано

Информационный дизайн - искусство дизайна, практика художественно-технического оформления и представления различной информации с учетом эргономики, функциональных возможностей, психофизиологических критериев восприятия информации человеком, эстетики визуальных форм представления информации и некоторых эр. принципов