

Дизайн Процесс



основано на проектном дизайне мобильного приложения

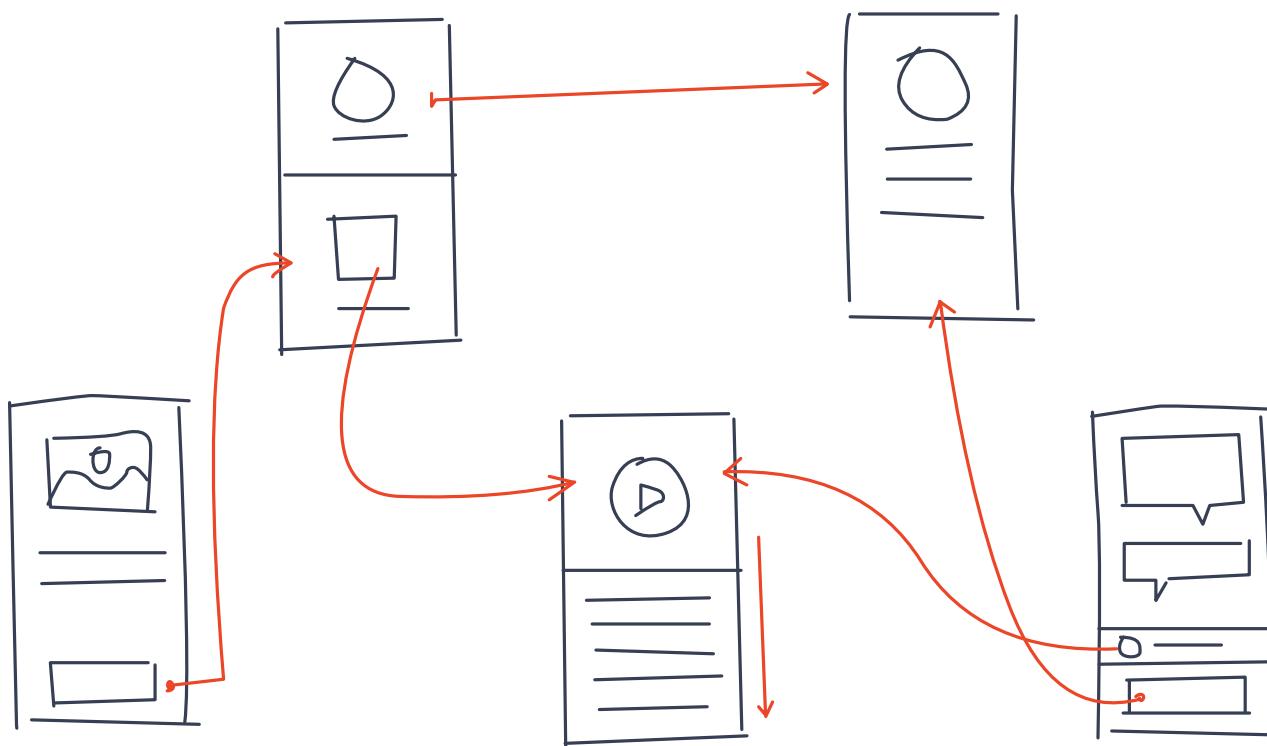
Иван Белобородов, 2018

01

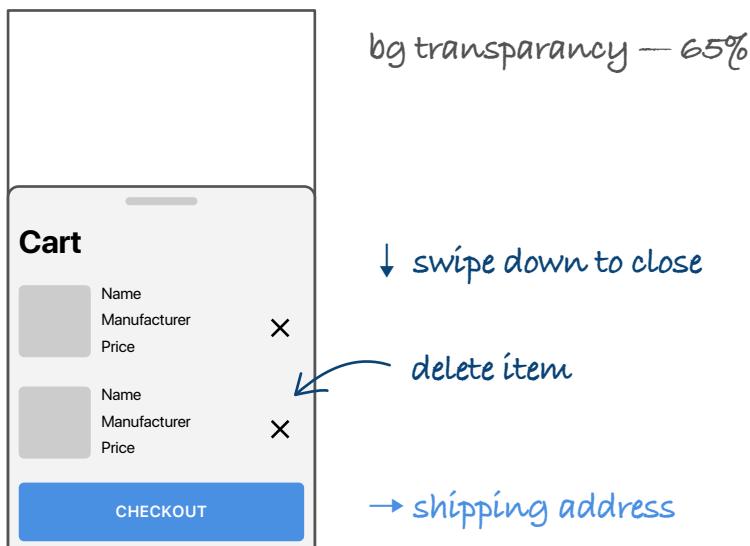
Начало

- На начальном этапе может быть создана концепция в виде краткого описания, нескольких скриншотов существующих приложений, стикеров с переходами, от руки нарисованные прототипы экранов, mindmap, etc.

Итогом должно служить понимание структуры приложения.

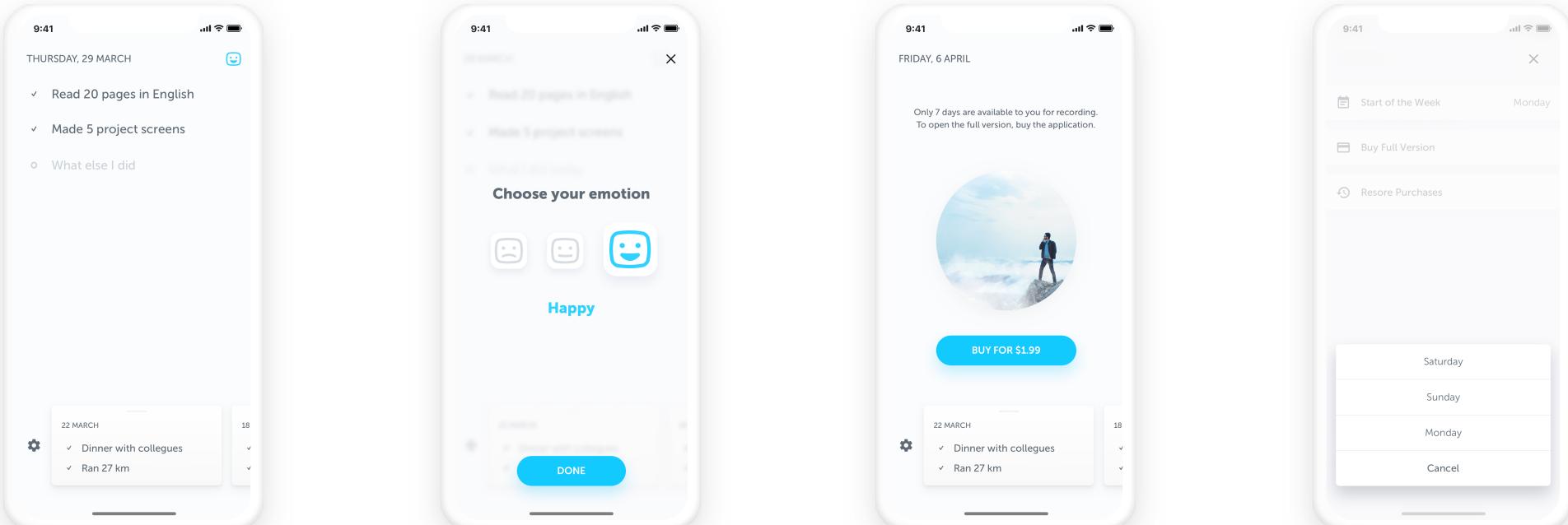


- Доработка структуры объяснениями, техническими данными (что и откуда подгружается), куда загружается. Может быть создана как самостоятельно, так и в коллaborации с дизайнером / разработчиком / менеджером продукта.



Дизайнер

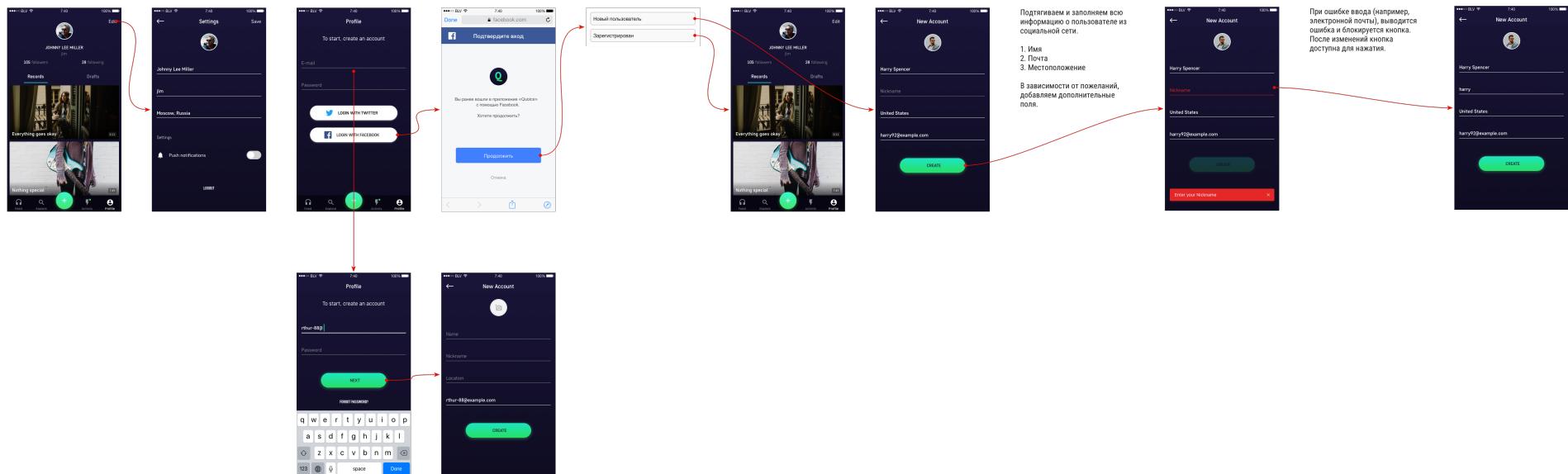
3. Создание стилистики приложения на основе главных экранов. А также, с наибольшим количеством элементов и связующие экраны. Выделяется цветовая гамма, акцентные цвета, особенности элементов (тени, скругления).
- Процесс обсуждения и корректировки.



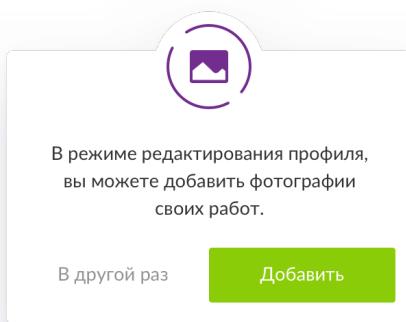
4. После внесения изменений элементы дизайна становятся основной будущего UI Kit и дизайн-системы. Продолжается работа над остальными экранами. Дорабатывается флоу. Добавляются состояния элементов, экранов. Учитываются технические особенности. Возможно некоторые экраны создаются для нескольких типов девайсов.

В конце данного этапа большая часть экранов отрисована и можно приступать к разработке.

- Возможно будут комментарии от разработчиков, мелкие правки, детали.



- Доделываются иконки, прорабатываются сценарии ошибок, создаются пустые экраны и состояния. Прорабатываются сценарии отображения уведомлений. Проверяется наличие всех элементов.



6. Создание иконки приложения, экранов для AppStore / Google Play. Дополнительных элементов.



7. Финализация UI Kit, описание дизайн-системы.

Поддержка

Консультации по внедрению, решение спорных и выявленных в ходе разработки вопросов, дизайн-ревью приложения, тестирование.

www.beliv.net
