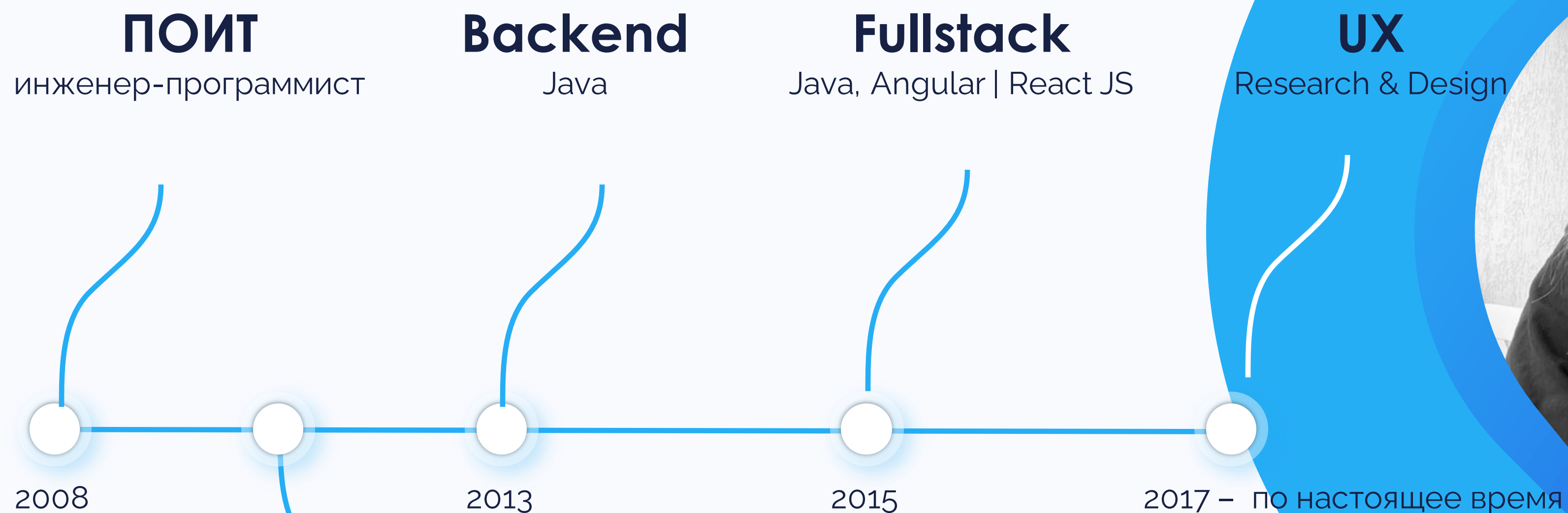


UX: tips & tricks

for developers

Из разработчиков – в UX



Всякое

- фриланс
- копирайтинг и журналистика
- неформальное образование
- некоммерческие проекты



**Тая Крыжановская,
UX Engineer в Senla**

Как понимание UX поможет стать лучшим разработчиком



О чем поговорим?



Кругозор

и важность
многогранного развития

Про понятия

и ценность UX

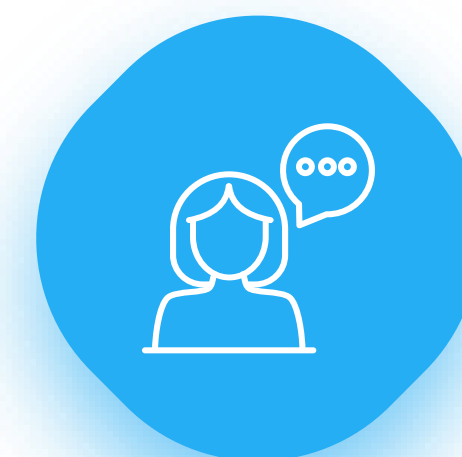


UX-процесс

ключевые точки взаимодействия
дизайнера и разработчика

Важное и/или очевидное

“Ну я и сам интуитивно
догадывался...”



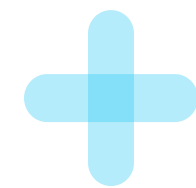
Итак, кругозор

IT Home

T-shape
концепция

Технари
vs
гуманитарии

Важность
установок



**Какой-то UX,
зачем мне это нужно?**





Аргументы Против

“Хочу писать код,
смотреть котиков в
интернете и не
отвлекаться на
посторонние вещи.”

Нет времени

тайм-менеджмент

А дизайнер на что?

разработка интерфейсов
– наша работа

Мне это в жизни не пригодится

да ладно?

Мне за это не доплачивают

на самом деле,
доплачивают

Дизайн – это про талант

талант переоценен,
важны усилия и
энтузиазм

РАБОТАЕМ!



Аргументы За

“Хочу во всем
разбираться, запилить
стартап и зарабатывать
миллионы.”

Легче принимать решения

Меньше очевидных
ошибок

Разработчик
интерфейсов
“на максималках”

Систематизация
знаний

Общение на одном
языке с дизайнером

Применение в сайд-
проектах

Когда применять эти знания?

Нет дизайнера на проекте

- в больших командах – распределение ролей и зон ответственности.
- в маленьких – специалисты-швейцарские ножи, надо уметь все.
- порой ты сам себе команда, особенно в сайд-проектах.

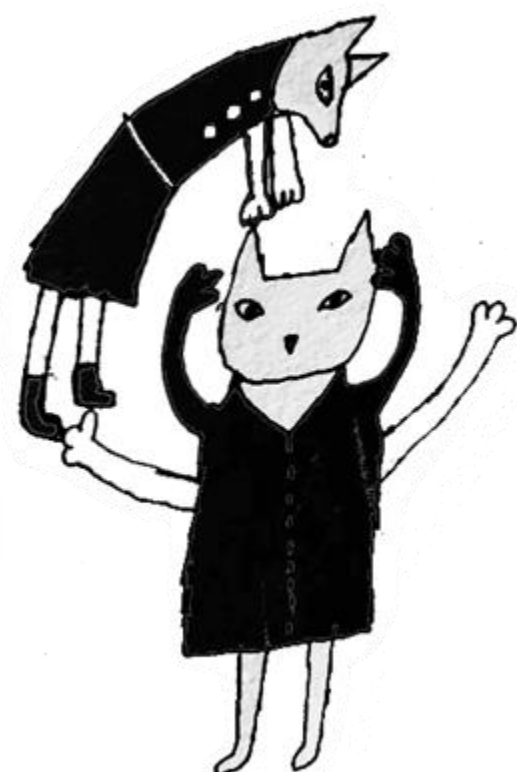


Есть дизайнер, но...

- есть дизайнер, но... кхм... Странный.
- есть дизайнер, но... Наплывами/перегружен / мало времени отведено на дизайн.
- есть дизайны, но не все. А дизайнер в ближайшие 15 суток будет отсутствовать по непредвиденным обстоятельствам.

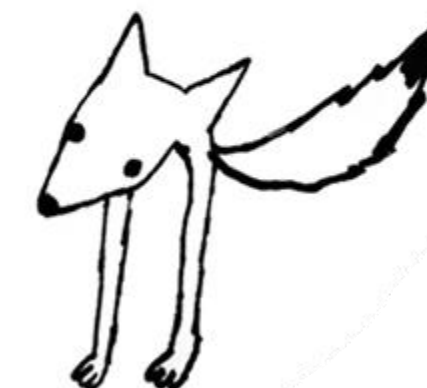
Выбираем жизненное кредо

“Каждый
должен
заниматься
своим делом!”



Случай 1:
Дизайнер с вами

ТАК СЛОЖИЛИСЬ
ОБСТОЯТЕЛЬСТВА



“Хочешь
сделать что-то
хорошо –
сделай это
сам!”

Случай 2:
Кажется, вы и есть дизайнер



Начните думать в этом направлении

Не нужно проходить миллиард курсов.

Начните с базы знаний для себя.

В любой форме.

UX !== UI



набор элементов



UI

UX! == UI



UX





ISO 24765-10

User Interface (UI)

Интерфейс, обеспечивающий передачу информации между пользователем и программно-аппаратными компонентами компьютерной системы



ISO 9241-10

User Experince (UX)

Ощущения и реакции человека вследствие использования или предполагаемого использования продукта, системы или услуги.

UX-процесс

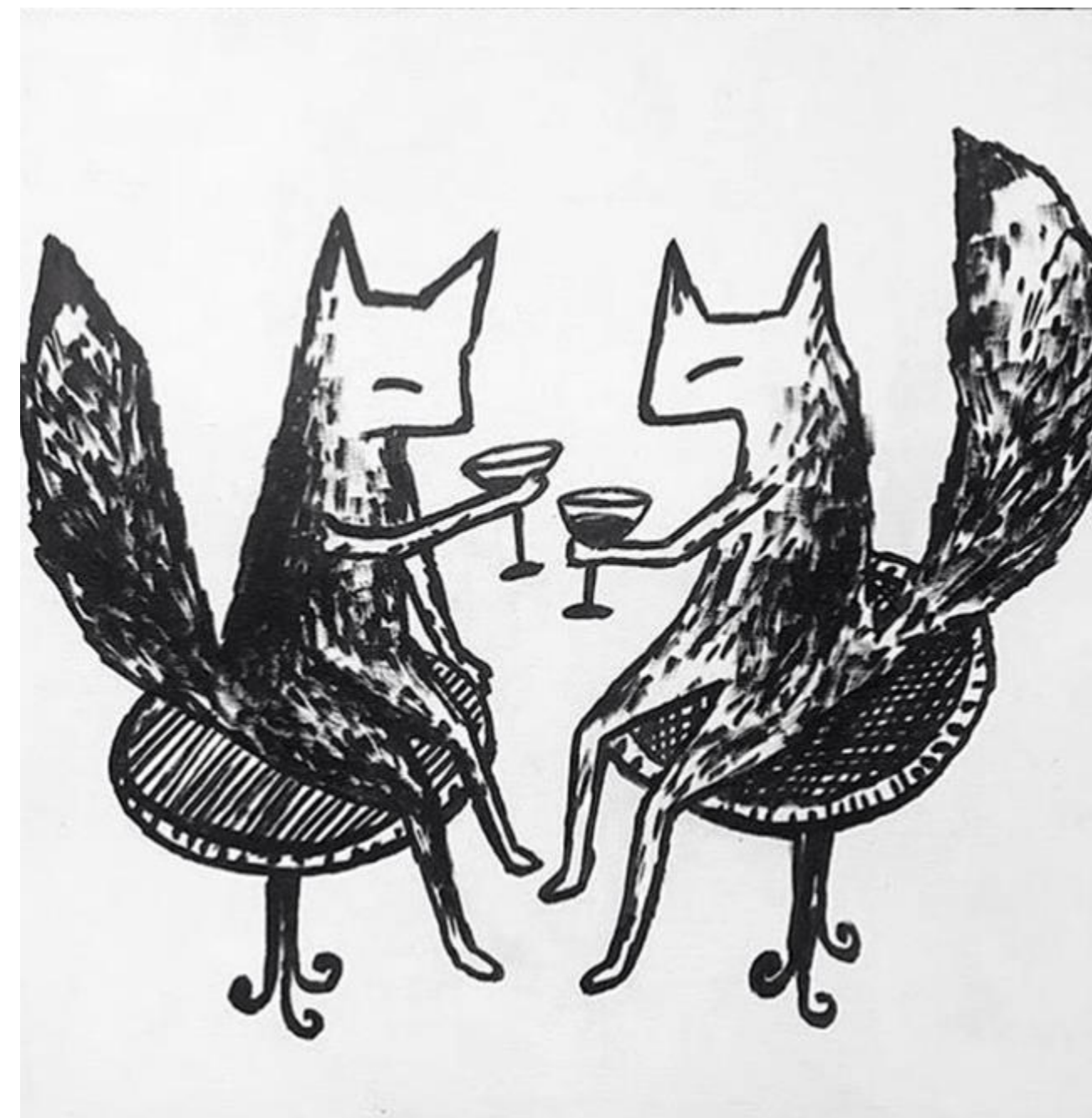
IT Home



#01

Наладить коммуникацию с дизайнером

Никакой тирании, только конструктив.



#02

Синхронизируйте макеты с вашей JS-библиотекой

Чем раньше – тем лучше.



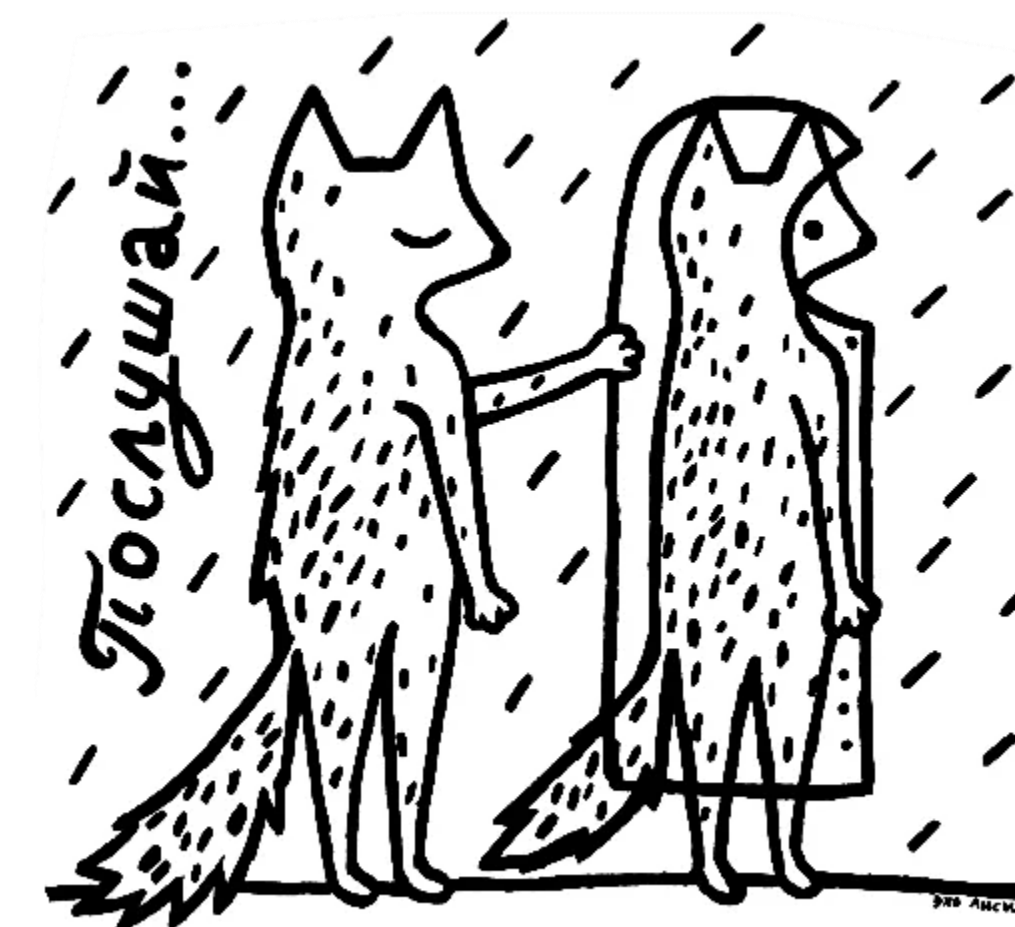
#03

Помогите вашему дизайнеру

Дизайнеры отдают вам макеты. Картинки.

Иногда в этих картинках нет кое-чего важного. Иногда — всего.

- Работа по сетке,
- Типизация объектов и компонентный подход,
- Состояния компонентов при взаимодействии,
- Пустые и пограничные состояния,
- Адекватный нейминг и группировка слоев-стилей-компонентов,
- Изображения, иконки, шрифты и другие элементы в одном месте,
- UI-кит на отдельной странице,
- Комментарии и минимальная спецификация паттернов перед передачей в разработку,
- Поддержка доступности.



#04

Составляйте собственную базу знаний

Все, что найдете полезным. В любой удобной для вас форме.

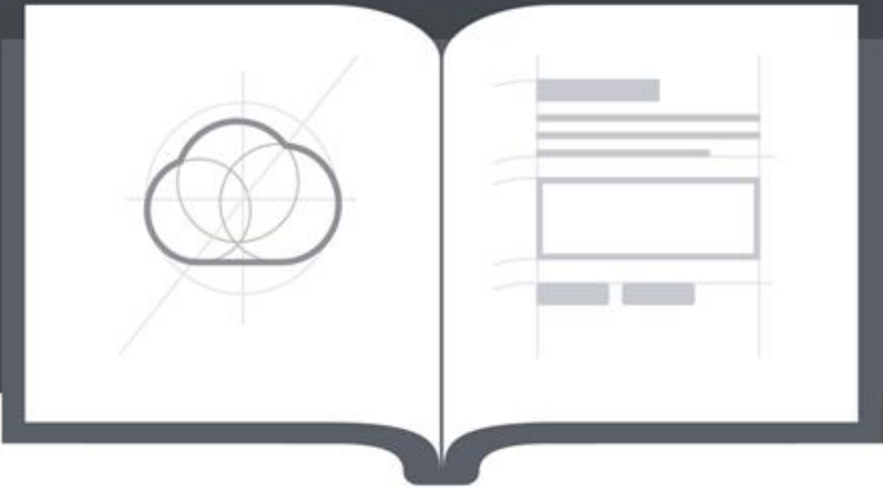
- эвристики,
- гайды по элементам интерфейса: компоненты, их состояния,
- лучшие практики,
- коллекция ваших собственных граблей, набитых шишек и пробивных решений,
- паттерны: сравнение и выбор,
- тренды и антитренды.



контур.гайды

Поиск по содержанию

Первоисточник требований к дизайну интерфейсов Контура. Библиотека ReactUI наиболее точно воплощает эти требования в компонентах.



Принципы

Цвет

Модуль и сетка

Отступы и выравнивание

Текстовые стили

Типографика

Глоссарий

Редполитика

Интерактивность

Время отклика

Анимация

Курсор

Автосохранение

Печать

Капча

Верстка форм

Валидация форм

Тексты ошибок

Поиск и фильтры

Фильтры в таблицах

Проектировщик

Юзабилист

Графический дизайнер

Мобильные приложения

Пользовательские исследования

Как писать гайды

Компоненты

Поле ввода

Автополе

Комбобокс

Поле с токенами

Поле поиска

Поле с валютой

Поле с датой

Поле с маской

Поле с паролем

Поле с телефоном

Многострочное поле

Ссылка

Кнопка

Кнопка-меню

Кебаб-меню

Чекбокс

Тогл

Радиокнопки

Переключатель

Раскрывающийся список

Меню

Табы

Пейджинг

Ещёкалка

Скролл

Бесконечный скролл

Хинт

Тултип

Тост

Нанобокс

Лайтбокс

Сайдпейдж

КЛАДР

ФИАС

Глобальный ладер

Ладер

Подтверждения

Экраны

Структура экрана

Страницы ошибок

Контур.Гайды

#05

Читайте тематические ресурсы

Опознать нашу секту обычно можно по очевидной аббревиатуре UX.

- блоги на Medium,
- habr в категории UX,
- Smashing Magazine,
- Nielsen Norman Group ,
- UX Club, Дизайн Кабак,
- ux.stackexchange.com,
- авторские telegram каналы.



За всем уследить нереально



В помощь UX/UI newbie

Привет! Если ты здесь, значит, тебе в руки попала ссылка с рекомендациями для новичка в UI & UX-сфере.

Здесь будет собран список ответов на часто задаваемые вопросы. Где и как учиться, какие программы осваивать, что делать, если опускаются руки и т.д.

Большинство ответов базируется на отличной статье Натальи Тарасовой:

<https://designpub.ru/как-стать-ux-ui-дизайнером-бесплатно-и-без-опыта-работы-чтобы-работать-с-иностранцами-и-стать-eddfe22c0fb7>

Вы можете дополнить этот список своим вопросом или рекомендацией, прислав его мне в телеграм @funnypersimmon.

Ознакомиться с вводной презентацией с SenSay IT'2020:
<https://speakerdeck.com/funnypersimmon/ux-and-ui-cto-stoit-za-krasivoi-kartinkoi-v-dizainie-prilozhenii>

 Рабочие инструменты

 Полезные ресурсы (фотостоки, шаблоны, паттерны)

 Книги

 Телеграм-каналы *

Нужно знать

UI —

если простым языком, это то, как интерфейсы выглядят. Если точнее, то это управление вниманием пользователей, его эмоциями и отношением к продукту, чтобы он моментально понял информацию и захотел совершить целевое действие.

Описаний UI множество, но главное знать, чем руководствоваться, рисуя интерфейс:

1. Текстовая иерархия;
2. Правила внутреннего и внешнего;
3. Композиции;
4. Визуальный баланс;
5. Консистентность и отсутствие дыр;
6. Ассоциации и образы вместо шума;
7. Шрифты и шрифтовые пары;
8. Правила типографики;
9. Сетки;
10. Подготовка к верстке (UI-kits и компоненты);

UX —

то, как продукт работает, его логика, структура. Создавая UX решения продукта, вы не только обдумываете куда ведет кнопка, но и продумываете весь пользовательский путь, вплоть до того, в какой момент ему буду приходить оповещения от продукта и куда он попадет, нажав на это оповещение. В общем, это глобальное построение продукта, которое требует, чтобы вы знали следующие методы работы:

1. Сбор информации с ответственных лиц;
2. Изучение бизнес процессов и задачи;
3. Генерация гипотез;
4. Проведение проблемного интервью;

Телеграм-каналы *

Которые читает автор. Нет, все из них читать невозможно, но ищите на свой вкус.

* - драфтовая страница, будет дополняться

ссылки:

<https://events.dev.by> события-митапы для РБ можно отслеживать здесь

<https://community-z.com> и здесь

из классных fb групп:

<https://www.facebook.com/groups/uxclubs/> .UX Club (Россия),

<https://www.facebook.com/groups/analyst.by/> Сообщество бизнес-

системных и их-аналитиков РБ,

<https://www.facebook.com/groups/dsgnspot/> дизайн-спот, ребята-выходцы

из Епам, довольно толковые хлопцы и подходы. Часто делают

мероприятия. Много про UX. Много про визуальный дизайн.

<https://www.facebook.com/groups/uiuxclub/> . UX/UI СНГ, особо ничего

интересного

https://www.facebook.com/groups/1529104613994540/?ref=group_browse

UX Journal - полезные статьи

<https://www.facebook.com/groups/2013248255606648/> UX Connect -

лучшие UX-мероприятия в РБ, лучшее из сообществ. Обновлений не

много, но очень метко :)

Каналы, где можно узнать анонсы мероприятий:

<https://t.me/ux-ui-belarus> (анонсы, вакансии, кое-какие новости),

https://t.me/designers_belarus (сброд и флудильна)

!!!! <https://t.me/joinchat/FyQZe0hmdPjK6sJWlw4-Aw> UX Connect (ton!)

!!!! https://t.me/design_spot Дизайн спот - тоже красавчики.

<https://t.me/uxmarafon> - онлайн-мероприятие, крайне полезная онлайн-

конференция, платная

Просто полезные авторские каналы:

<https://t.me/proudobstvo> Про Удобство

<https://t.me/figmachat> чат по Фигме

<https://t.me/uifail> UI фейлы

https://t.me/ui_good UI гуд

<https://t.me/uxlive> UX Live

<https://t.me/uxhorn> UX Horn

https://t.me/pavlova_cc канал Собаки Павлова

<https://t.me/razvorotkm> переговоры и управление конфликтом

https://instagram.com/kkoltun_ux авторский канал крутой дамы из РБ

<https://t.me/ProfsoUX> канал конференции Profsouх

<https://t.me/uxread> про ux-чтиво

<https://t.me/liskapiska> ux-находочки

<https://t.me/uiuxbaza><https://t.me/vanillatime> классный канал от Vanilla

Thunder

https://t.me/product_weekdays про продакт менеджмент

https://t.me/Who_X волшебный канал про who X

<https://t.me/thedailyprophet> я просто текст

<https://t.me/beehiveor> украинская платформа

<https://t.me/designcode> брендинг, дизайн, маркетинг

<https://t.me/govdesign> про гос дизайн в россии, и разработку российской

гос дизайн системы

<https://t.me/sternina> про их ресерч от ксении стерниной

<https://t.me/logopool> ресурсы

<https://t.me/productsense> про продакт менеджмент и подкаст make sense

<https://t.me/DesignBoard><https://t.me/nowhow> сайты с хорошим дизайном

со всего мира

<https://t.me/pdigest> дайджест продуктового дизайна от Юры ветрова

<https://t.me/YRPLK><https://t.me/podesignh>https://t.me/use_ruki классные

штуки - мир техно-новинок и штук, сделанных руками

<https://t.me/posterino> . искусство плаката

Дизайн-телега - канал с бесплатными материалами для дизайнера

<https://t.me/honestmarketing> про маркетинг, диджитал и дизайн

<https://t.me/CXpodvalchick> - про CX (клиентский опыт)

<https://t.me/cultofdetails> . классные детали в интерфейсах

<https://t.me/awdee> - вдохновение, обучение, инструменты

https://t.me/product_love - продукты и книги

<https://t.me/mozhno> для насмотренности, визуальные приемы

<https://t.me/neiskluchenie> про инклюзивный дизайн и accessibility

<https://t.me/analystby> [analyst.by](https://t.me/analyst.by)<https://t.me/designshortcut> дизайн свалка

<https://t.me/tzigan> цыгане диджитал

<https://t.me/uxfromhell> адовый их

https://t.me/joinchat/AAAAAEy_rnKOD4z7d1iQ-g качественные шрифты и

материалы вообще

<https://t.me/uxnotes> UX Notes

https://t.me/product_science о продуктовой разработке

https://t.me/webium_design украинский канал на украинском языке)

<https://t.me/UXfails> ux фейлы

<https://t.me/uxwords> авторский канал про ux writing и искусство

складывать слова в предложения в интерфейсах

<https://t.me/redachredach> тоже для ux writing

#06

Следуйте за лидерами отрасли

Находите в них примеры и вдохновение:

- Airbnb,
- Notion,
- Miro,
- Asana,
- Airtable.



#07

Изучайте гайдлайны и дизайн-системы

Многое уже придумано до нас и подготовлено для нас.

По возможности, не изобретайте велосипед.

- Material Design,
- Human Interface Guideline,
- Ant Design,
- Salesforce Lightning Design System,
- gov.design,
- дизайн-системы от Альфа Банка и других крупных компаний.



MATERIAL DESIGN

Design

Components

Develop

Resources

Blog

Build beautiful products, faster.


Material is a design system – backed by open-source code – that helps teams build high-quality digital experiences.

GET STARTED

▶ WATCH VIDEO

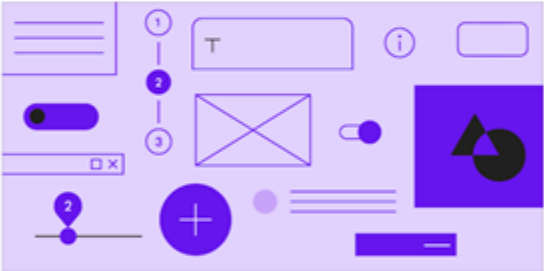
Design guidance and code

Use our most popular design and development resources to jumpstart your latest project



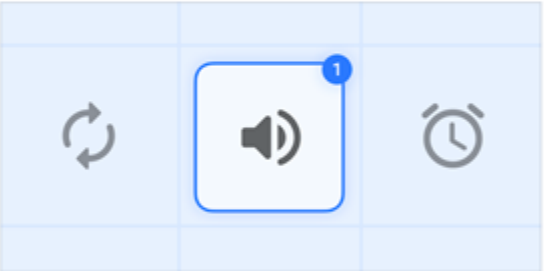
Material Design guidelines

Material Design principles, styles, and best practices




Components

Design guidance and developer documentation for interactive UI building blocks



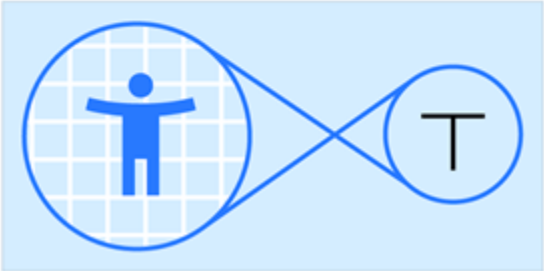
Icons

Access five sets of stylized system icons, available in a range of formats and sizes



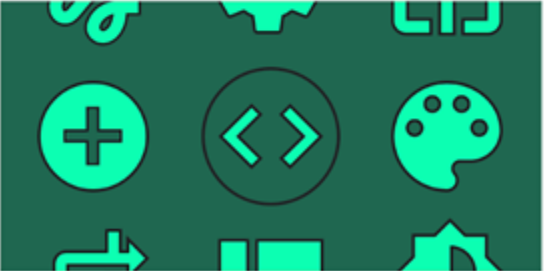
Material Components for the web

Implement and customize Material web apps with our code and documentation



Accessibility guidelines

Learn how to help users of diverse abilities to navigate, understand, and use your UI



Developer tutorials

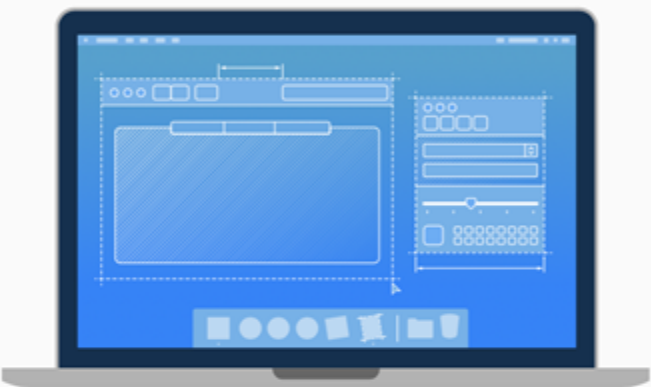
Implement Material with Java, Kotlin, Objective C, Swift, the web, or Flutter

Human Interface Guidelines


OverviewResourcesVideosWhat's New

Human Interface Guidelines


Get in-depth information and UI resources for designing great apps that integrate seamlessly with Apple platforms.



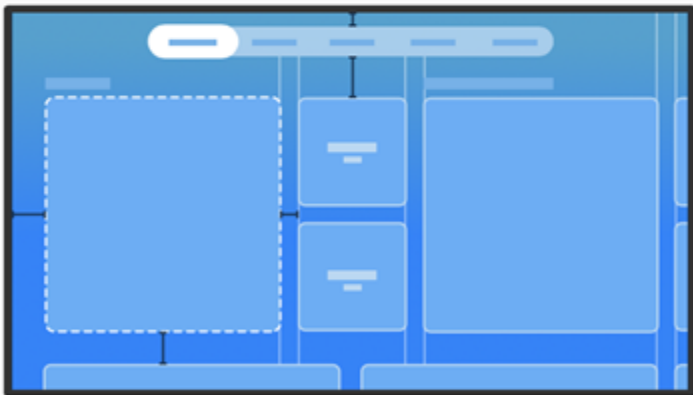
macOS >



iOS >



watchOS >



tvOS >

2
5

#08

Проведите ИССЛЕДОВАНИЕ СВОЕГО продукта

Протестируйте свой сайт-проект или **партизаньте** на боевых.

Изучайте продукты-конкуренты.



#09

Сохраняйте целостный взгляд на продукт

Не просто добавляйте компонент, а думайте о последствиях
и сценарии целиком.



#10

Решайте проблему, а не просто пишете код

Выясняйте неочевидные проблемы и устраняйте очевидные.



При регистрации пользователь должен ввести следующие данные (обязательные поля для ввода):

- Имя
- Контактный телефон
- Пароль
- Подтверждение пароля

Дополнительные поля для ввода (не обязательные):

- Отчество
- Фамилия
- Email
- Атрибуты карточки для автоматических транзакций

Функционал приложения будет доступен после регистрации.



Контактный телефон

Пароль

Подтверждение пароля

Имя

Отчество

Фамилия

e-mail

Номер карты

Срок действия

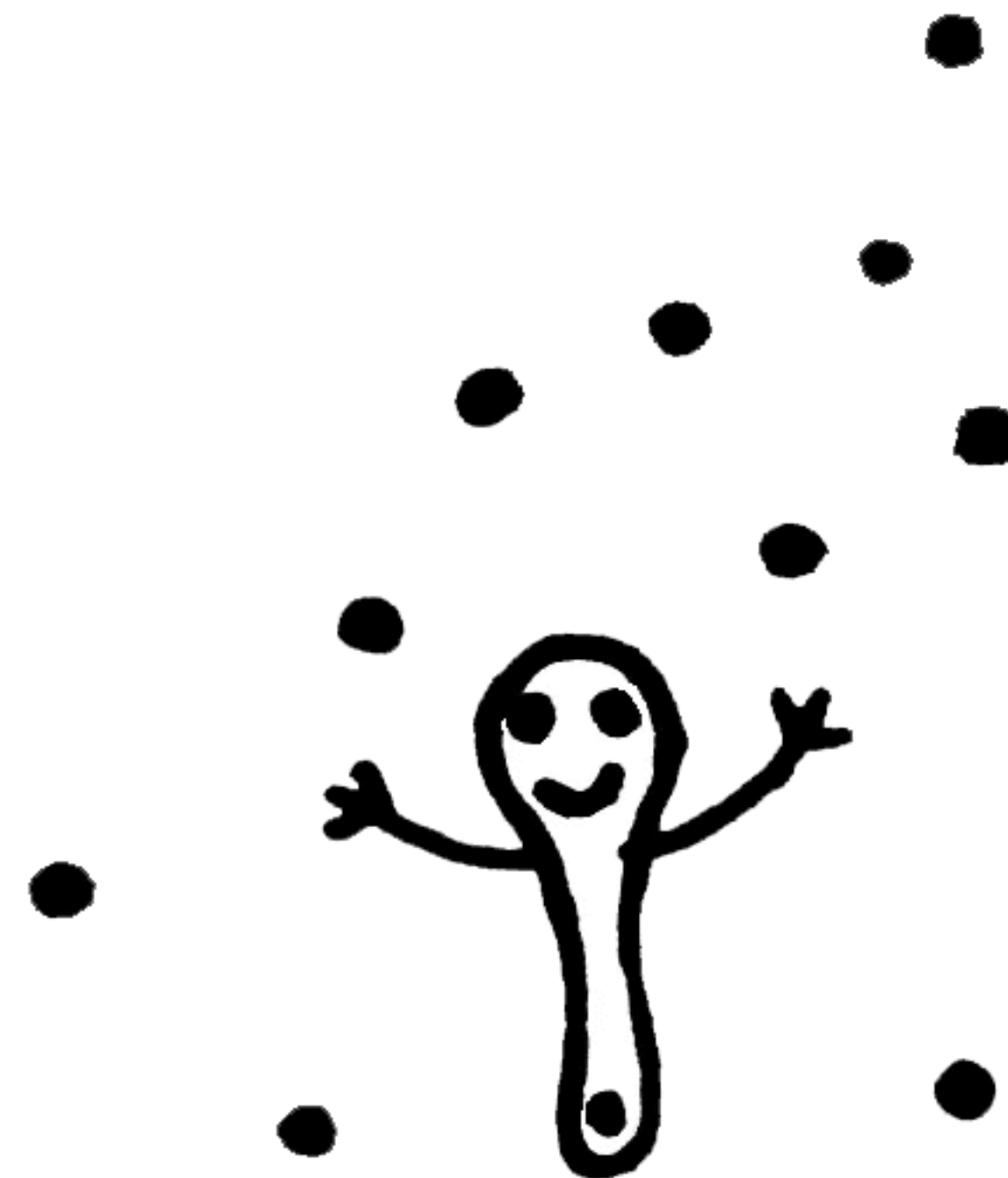
CVV-code

ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ

#11

Будьте внимательны к мелочам

Они очень коварны.



#12

Применяйте человеко-ориентированное мышление

Не только в рабочих задачах, но и в повседневной жизни.



#13

Сосредоточьтесь на пользователе

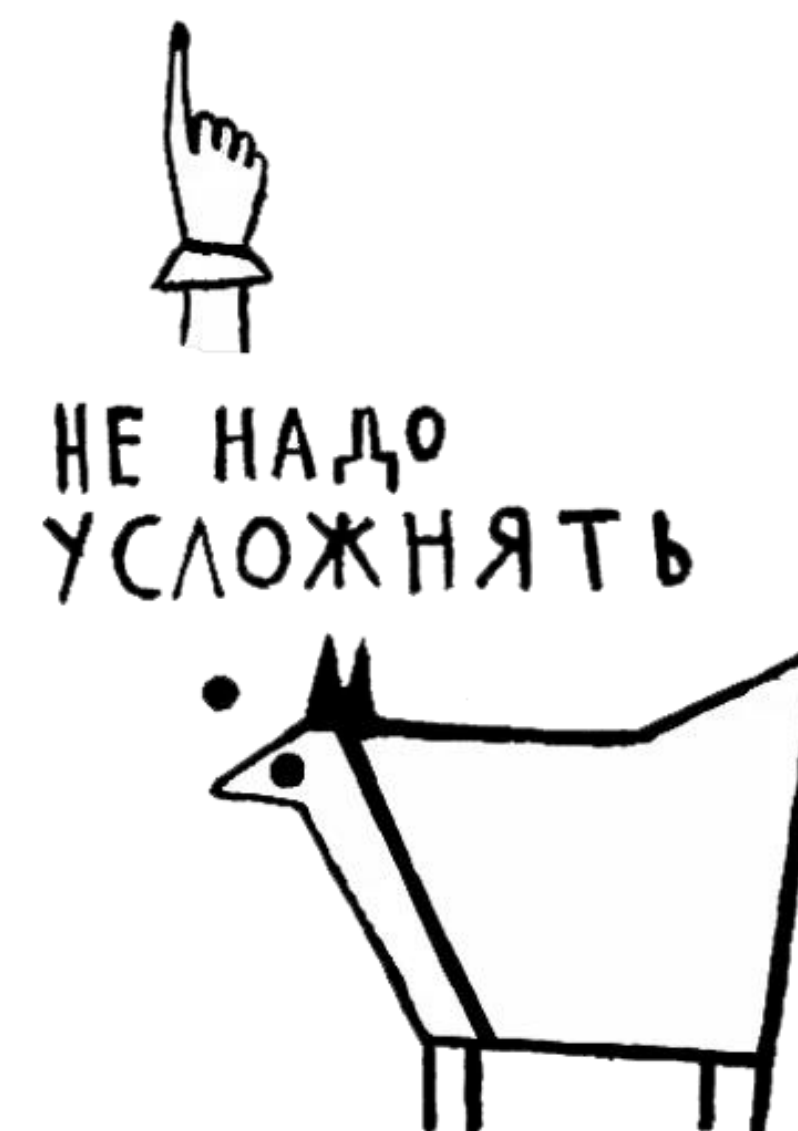
На его потребностях, на его опыте взаимодействия.

Мы – не наши пользователи.



#14 KISS

Keep It Short and Simple.



Аккаунт

Регистрация нового клиента

Ваша фамилия*

Имя*

Отчество*

Дата рождения

Пол

мужской

женский

Количество членов семьи*

Оператор сотовой связи*

Мобильный телефон*

+375 () - - -

Дополнительный телефон

+375 () - - -

E-mail*

Укажите Ваш адрес

Страна*

Республика Беларусь

Область (обл. центр)*

Выберите область

Район (район. центр)*

Выберите район

Населенный пункт*

Выберите населенный пункт

Улица*

Выберите улицу

Дом*

Корпус

Подъезд

Этаж

Квартира

Данные для входа в личный кабинет

Персональный пароль*

?

Повторите пароль*

- ☒ Я даю своё согласие получать новости об акциях, скидках и лучших предложениях ООО «Евроторг» и привлеченных им партнеров по E-mail.
- ☒ Я даю своё согласие получать новости об акциях, скидках и лучших предложениях ООО «Евроторг» и привлеченных им партнеров по SMS, Viber и иными доступными способами.

Сохранить

#15

Относитесь к улучшению UX серьёзно



Но не слишком.



И еще раз...



Насмотренность



Эмпатия

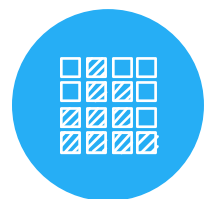


Здравый смысл



Анализ и
эксперименты

Советы бывалых прагматиков



Работа по сетке

Система отступов, размерность элементов.
Никаких половинчатых пикселей.



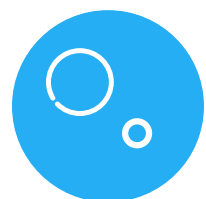
Адаптив / Респонсив

Поддерживаемые разрешения экранов.
Брейкпоинты.



Типографика

Шрифты (основные и резервные).
Начертания. Размерность.
Не нужно зоопарка шрифтов и начертаний.



Базовые элементы

Кнопки, поля для ввода, выпадающие списки,
карточки.
Их состояния, анатомия и поведение.



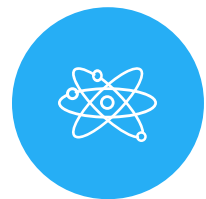
Доступность

Яркость и контрастность текста/фона. ARIA
label и семантический HTML. Тэг ALT.
Работа с Voice Over.



Цвет

Работа с цветом:
деструктивные/позитивные действия,
цветовые палитры.
Задавать цвет прозрачностью = зло.



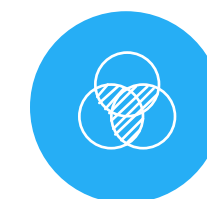
Элементы посложнее

Формы, таблицы, визарды.
Модальные и немодальные окна.
Лучшие практики для них.



Браузеры

Совместимость с библиотеками и
возможность реализации отдельных
элементов.



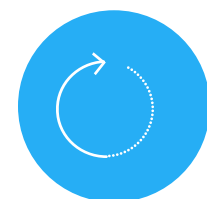
Другое из визуального дизайна

Композиция. Визуальная иерархия.
Пустое пространство. Консистентность.



Пограничные состояния

Пустые состояния, экраны ошибок, валидация.
Если до сих пор никто на проекте о них не подумал —
настало ваше время.



Скорость загрузки страницы

Оптимизация загрузки — это важный кусочек
не только SEO, но и фактор, влияющий на UX.



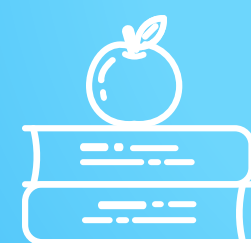
Здесь мог бы быть ваш совет

Напишите его в комментарии с
пометкой "tips" и выиграйте подарок.

Углубиться



- ui-patterns.com
- nngroup.com
- uxplanet.org
- Подкаст uwebdesign.ru



что за презентация
про дизайн без цитаты
Стива Джобса

» Здесь должна быть
~~заезженная~~ мощная
цитата Стива
Джобса



**Артем
Поликарпов**

Разработчик интерфейсов,
дизайнер, бюрошник и
просто достойный человек

» **Хорошо
дизайнит тот,
кто дизайнит
последним...**



Спасибо за внимание! Ваши вопросы?

Хочешь задать
детальные
вопросы?
Везде в сети я
@funnypersimmon

Понравилась
иллюстрация?
Это лисскуство
"Эхо Лисы"
@poslushai

Хочешь быть
вместе с
**Grodno Design
Community?**



<https://bit.ly/3lGjJ69>

Спасибо, IT Home!
Теперь точно все.

