

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА 3.2.3

По курсу Проектирования пользовательских интерфейсов в веб
**Проектирование дизайна веб-страниц низкой точности – каркасов
(вайфреймов интерфейса Wireframe)**

ТЕМА

«САЙТ ДЛЯ ПРОДАЖИ И ПОИСКА АВТОМОБИЛЕЙ»

Выполнил
Дубровских Никита Евгеньевич
Группа 221-361

Проверил
Натур ВВ

Москва, 2024

Лабораторная работа 3.2.3

Проектирование дизайна веб-страниц низкой точности – каркасов (вайфреймов интерфейса Wireframe)

Цель работы: расположить структурные элементы и блоки страниц на низко детализированном прототипе (вайфрейме)

Задачи:

1. Определить местоположение и размер необходимых элементов внутренней структуры интерфейса на не менее 10 страницах веб-сайта.
2. Схематично нарисовать не менее 5 страниц сайта (каркасов) в черно-белом варианте и указать название всех элементов
3. Рекомендуется показать переходы (спрогнозировать кликабельность) от элемента к элементу, от страницы к странице (не менее 5 страниц)ю
4. Дать пояснение месторасположению элементов и блоков страниц с учетом юзабилити, паттерн сканирования, айтрекинга, диаграммы Гутенберга и приемов композиции (Золотое сечение, правило третей, золотая спираль, числа Фибоначчи), как в ЛР «Анализ структуры и основных блоков и элементов страниц веб-сайтов»

Основные термины

- Вайрфрейм (Wireframe) - низко детализированный прототип веб-страницы, который показывает расположение элементов интерфейса.
- Каркас - аналог термина "вайрфрейм", обозначает структуру страниц сайта.
- Прототип - предварительная модель или образец конечного продукта.
- Композиция - организация визуальных элементов на странице, включая правила, такие как Золотое сечение, правило третей, золотая спираль и числа Фибоначчи.
- Визуальная иерархия - порядок восприятия информации пользователем в зависимости от ее важности.
- Линия фолда - граница, разделяющая видимую и невидимую часть веб-страницы при первом взгляде.

Вайрфреймы

Лого

Название

БУ ▾

Искать объявления

Ваш ▾

Войти / Зарегистрироваться

Рисунок 1. Шапка

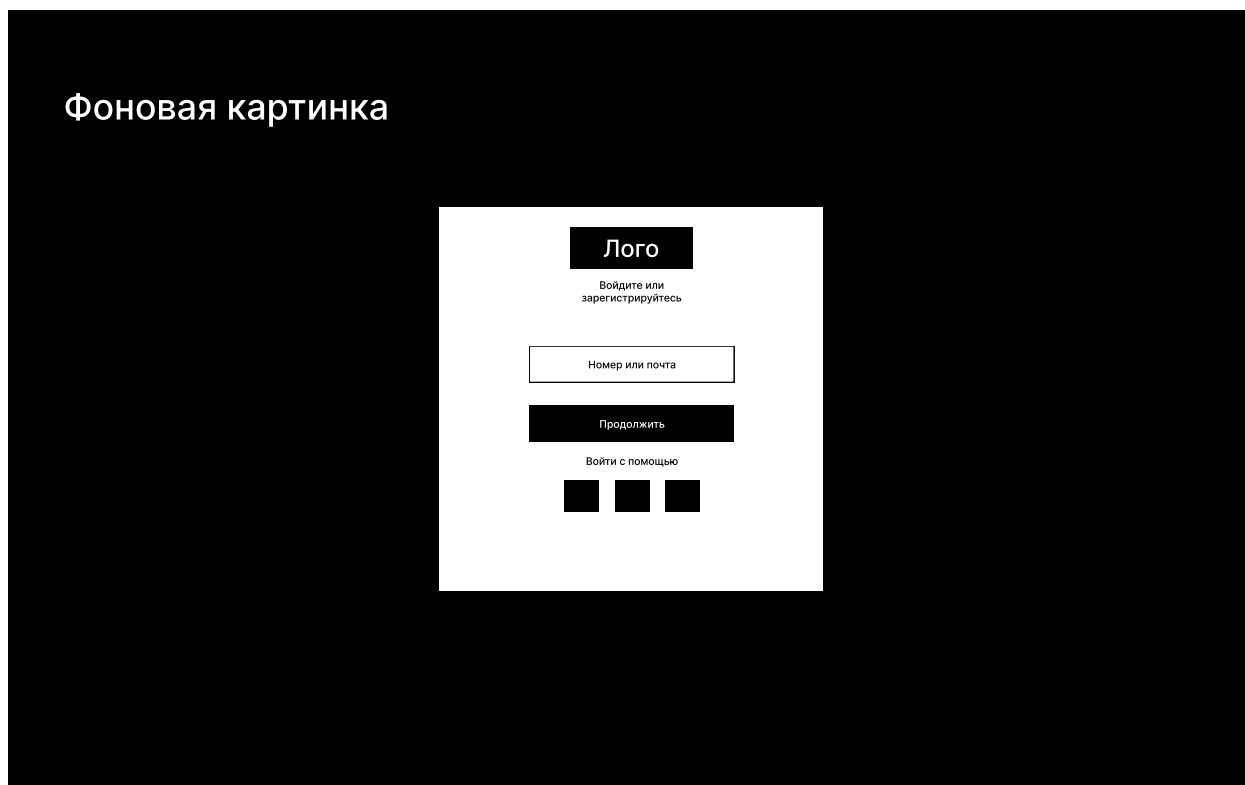


Рисунок 2. Авторизация

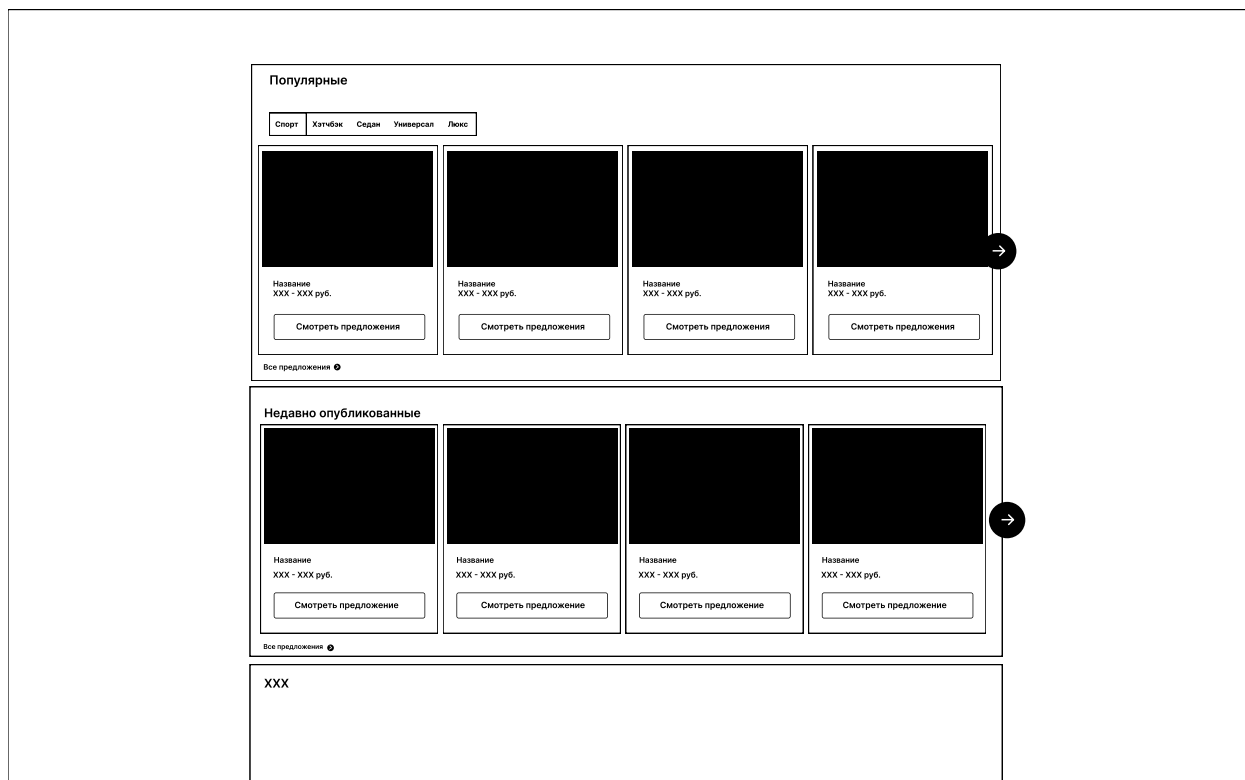


Рисунок 3. Главная

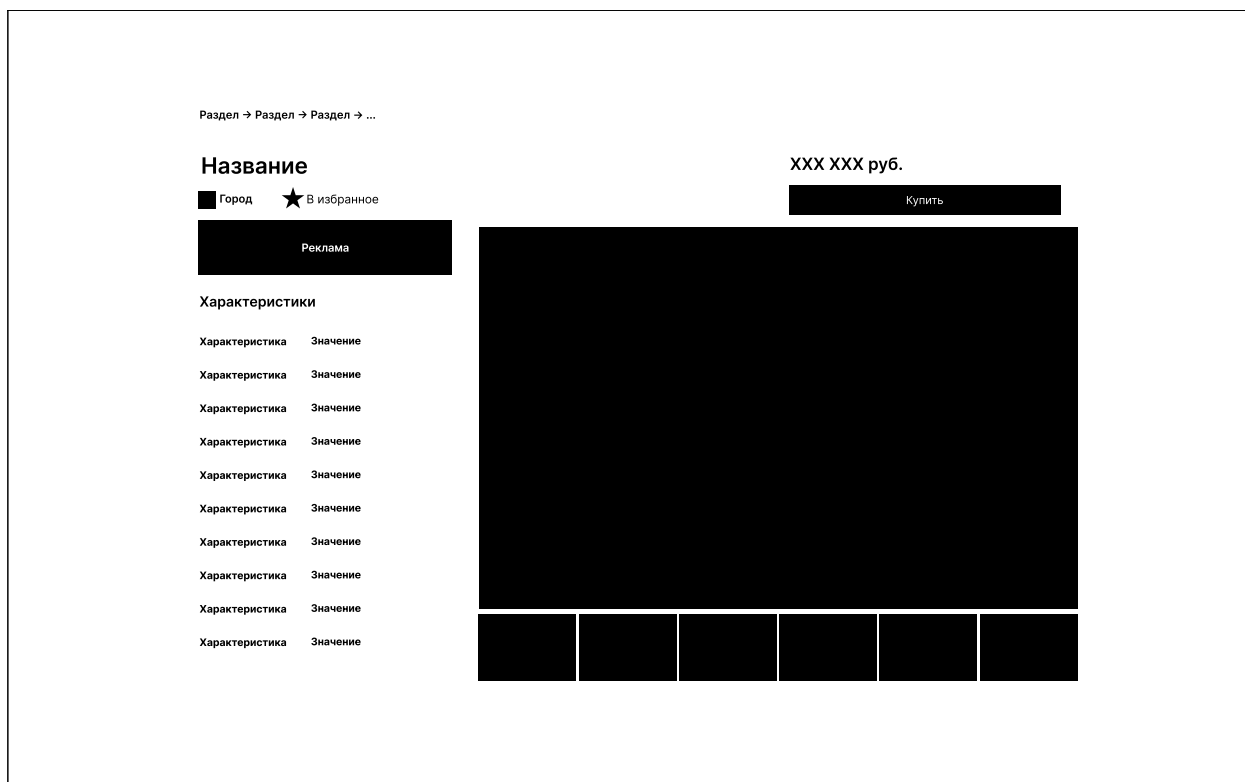


Рисунок 4. Выбранный авто

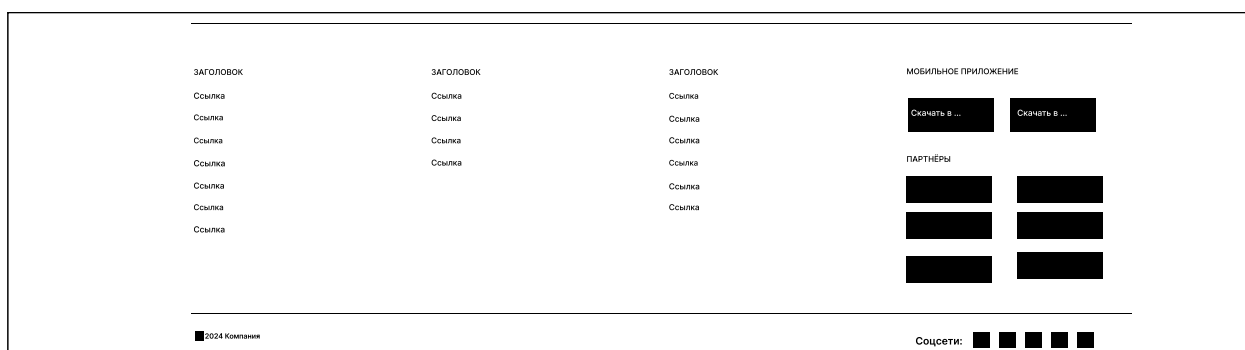


Рисунок 5. Подвал

Контрольные вопросы и ответы

1. Что такое «вайрфреймы» и зачем они нужны?

Вайрфреймы (или каркасы) — это низко детализированные прототипы веб-страниц, которые отображают структуру и расположение элементов интерфейса, таких как кнопки, изображения и текст. Они служат для визуализации и планирования дизайна, позволяя команде сосредоточиться на функциональности и пользовательском опыте, прежде чем переходить к более детализированным этапам разработки.

2. Расскажите про известные вам виды вайрфреймов.

- Низкополигональные вайрфреймы: простые черно-белые схемы, которые показывают базовую структуру страниц.

- Среднеполигональные вайрфреймы: более детализированные, могут включать некоторые визуальные элементы и текстовые метки.

- Высокополигональные вайрфреймы: почти полноценные прототипы, которые могут включать цвет, шрифты и другие визуальные элементы, но все еще не являются окончательным дизайном.

3. Как важно располагать элементы страниц?

Расположение элементов страниц критически важно для удобства использования и восприятия информации пользователями. Правильное размещение помогает пользователям быстро находить нужную информацию, улучшает навигацию и способствует более эффективному взаимодействию с интерфейсом.

4. Какие правила композиции при расположении элементов рекомендуется учитывать?

- Правило третей: делит страницу на три равные части по горизонтали и вертикали, что помогает создать сбалансированную композицию.

- Золотое сечение: пропорция, которая считается эстетически приятной и помогает в размещении элементов.

- Гармония и баланс: элементы должны быть сбалансированы по весу и визуальному интересу.

- Негативное пространство: использование пустого пространства вокруг элементов для улучшения восприятия и акцентирования внимания.

5. Принципы визуальной иерархии элементов интерфейса.

- Размер: более крупные элементы привлекают больше внимания.

- Цвет: яркие цвета выделяются на фоне более приглушенных.

- Близость: элементы, расположенные близко друг к другу, воспринимаются как связанные.

- Выравнивание: элементы, выровненные по одной линии, создают порядок и структуру.

- Повторение: повторяющиеся стили создают визуальную связь между элементами.

6. Как в соответствии с F и Z паттернами рекомендуется располагать элементы веб-страниц?

- F-паттерн: пользователи чаще всего сканируют страницы в форме

буквы "F", начиная с верхнего левого угла, поэтому важные элементы следует размещать в этих областях.

- Z-паттерн: пользователи следуют диагональному пути, который напоминает букву "Z", что позволяет размещать ключевые элементы вдоль этого пути для привлечения внимания.

7. Какие программы для проектирования вайрфреймов вам известны?

- Figma: популярный инструмент для совместной работы и проектирования интерфейсов.

- Sketch: программа для проектирования интерфейсов, особенно популярная среди дизайнеров Mac.

- Adobe XD: инструмент для проектирования и прототипирования интерфейсов.

- Miro: платформа для совместной работы, которая также поддерживает создание вайрфреймов.

- Lucidchart: инструмент для создания диаграмм и вайрфреймов.

- draw.io: бесплатный онлайн-сервис для создания диаграмм и вайрфреймов.

8. Как учитывается линия фолда и область терминала при проектировании интерфейса?

Линия фолда — это граница, ниже которой пользователи могут не прокручивать страницу. При проектировании интерфейса важно размещать ключевые элементы и информацию выше этой линии, чтобы они были видимы без прокрутки.