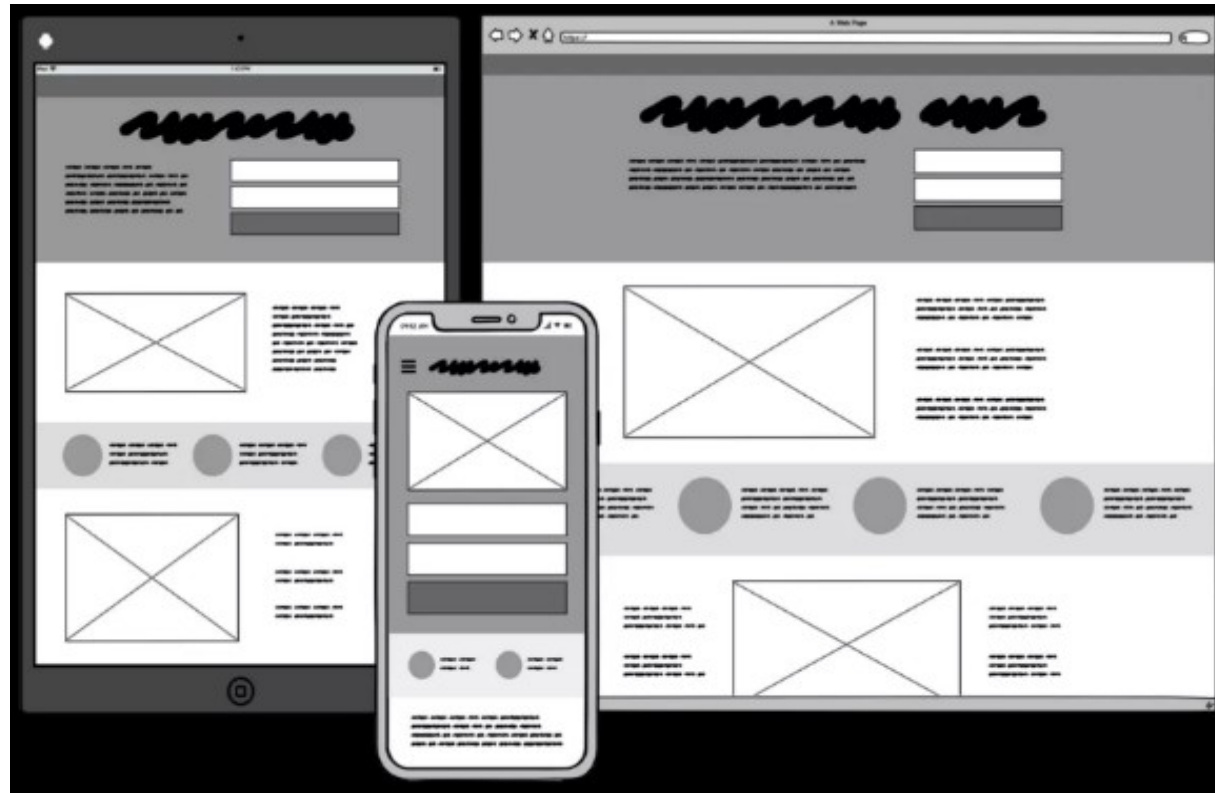


Wireframe



Wireframe

- Англ. - проволочный каркас, рамка // Каркас
- образ дизайна низкой точности
- основа структурированного цифрового проекта, один из самых ранних и наиболее важных этапов проектирования.
- макет или представление общей структуры или макета веб-страницы или страницы приложения.
- показывает, как будут расположены различные компоненты:
 - ✓ разделы,
 - ✓ вкладки,
 - ✓ информация и
 - ✓ призывы к действию,
 - ✓ как будет использоваться пространство.
 - ✓ исходный макет веб-страницы,
- цвета, мультимедийный контент, шрифты и другие стилистические элементы обычно минимальны.

Wireframe

- Wireframes имеют ограниченные визуальные характеристики
- цвета, мультимедийный контент, шрифты и другие стилистические элементы минимальны
- Нет отвлекающих деталей.
 - ✓ изображения, видео,
 - ✓ цвета,
 - ✓ реальный текст.
- Вместо конкретных элементов - заполнители.
- заполнители объектов и серая палитра помогают сосредоточиться на макете и структуре страницы, а не на визуальных аспектах дизайна.

Wireframe

—карта экранов, которая показывает навигацию между ними и содержит минимальную детализацию.

- отображает макет страницы, расположение содержимого веб-сайта, включая элементы интерфейса и системы навигации, а также то, как они работают вместе.
- фокусируется на том, что делает экран, а не на том, как он выглядит.

Создание wireframe

1. Исследование

- Оценить требования вашего дизайн-проекта и ожидания заинтересованных сторон и конечных пользователей.

Дизайн должен

1. помогать бизнесу доставлять свои сообщения или продукты клиентам,
2. обеспечить клиентам удобную навигацию и поиск того, что им нужно,.

Для этого:

3. Обсудите с заинтересованными сторонами их ключевые задачи и потребности
4. Изучите конечных пользователей.
5. Разработайте наиболее распространенные сценарии использования, варианты использования.
6. Проведите исследование рынка и анализ конкурентов, чтобы выявить тенденции и «лучшие практики» в дизайне.
7. задокументируйте и систематизируйте всю исследовательскую информацию.

Создание wireframe

2. Структура

Wireframe должен четко показывать:

1. Основную группу контента (Что?)
2. Структуру информации (Где?)
3. Описание и базовая визуализацию взаимодействия между интерфейсом и пользователем (Как?)

Т.е. **Wireframe** фокусируется на:

- характере и приоритетах информации
- диапазоне доступных функций и их значимости, приоритете
- правилах отображения различных видов информации
- навигации, сценариях взаимодействия и их отображении

Создание wireframe

2.1. Информационный дизайн

- представление, размещение и приоритизация информации.
- Задача – облегчить понимание информации пользователем.
- информация должна быть размещена таким образом, чтобы соответствовать цели и задачам пользователя.

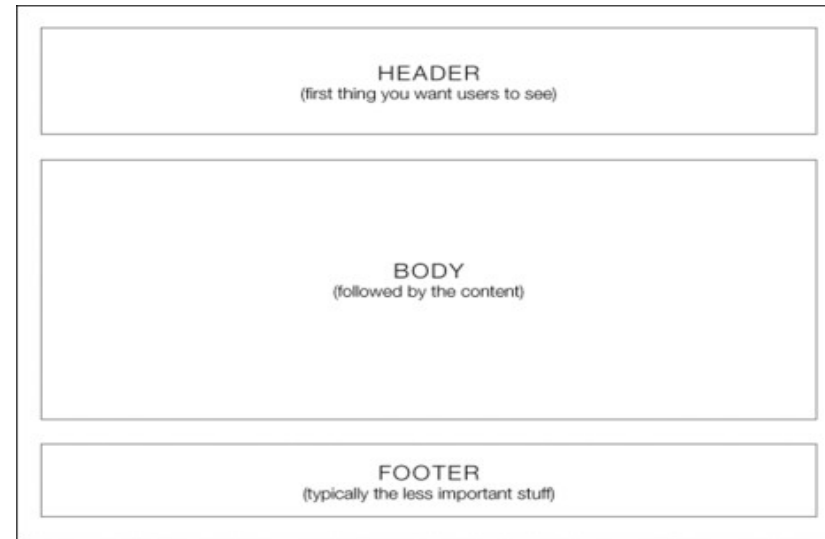
Целесообразно дать ответы на следующие вопросы

- Каковы предполагаемые цели пользователя и бизнеса при взаимодействии с этим окном / страницей?
- Как именно можно организовать контент для поддержки этих целей?
- Что пользователь должен увидеть первым, когда он придет на страницу?
- Где должно быть размещено основное сообщение и логотип?
- Где призыв к действию?
- Что ожидает пользователь от определенных частей страницы?

Создание wireframe

2.1. Информационный дизайн

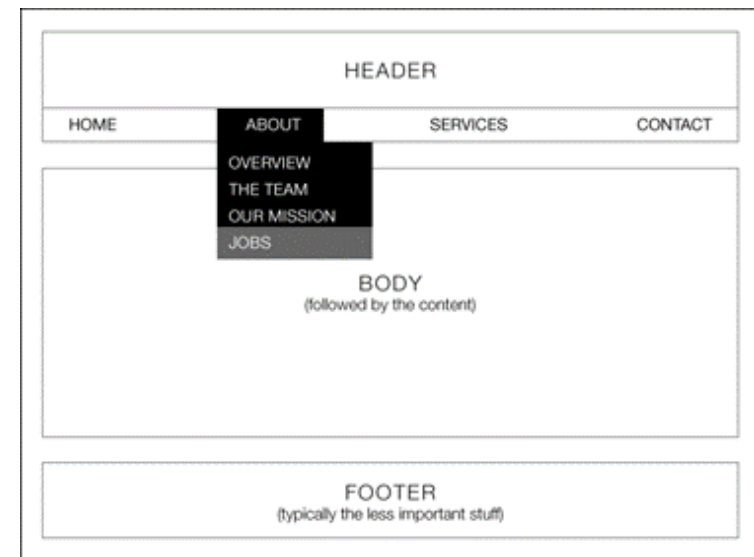
- описание информация о целях экрана,
- Подбор и схематичное изображение нужных элементов



Создание wireframe

2.2. Дизайн навигации

- Система навигации - набор элементов экрана, которые позволяют пользователю перемещаться по экранам проектируемой системы.
- Пользователи должны понимать, какие у них есть варианты навигации.
- Какие кнопки / ссылки понадобятся пользователю для навигации по сайту / приложению?
- Wireframe должен быть наглядным путеводителем по контексту системы и по навигации по нему.
- Внешний вид и внешняя привлекательность на данном этапе не имеют значения.



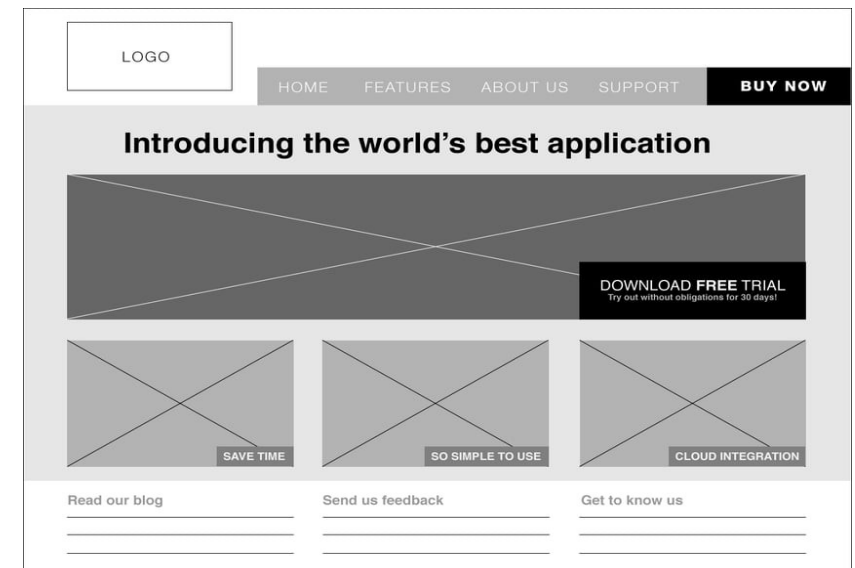
Что не включаем в Wireframe

- Ядро хорошего Wireframe - простота.
- Красивая графика и яркие шрифты - позже. Теперь они только отвлекают.

Рекомендации:

- Не используйте цвета, только белый, черный и оттенки серого.
- Используйте максимум два шрифта, возможно, один с засечками и один без засечек. Для отображения иерархии информации можно изменять размер шрифта и его стилизацию (полужирный, курсив и т. Д.).
- Избегайте яркой графики и изображений.

Вместо этого - простые прямоугольники и квадраты в качестве заполнителей со знаком «х» в центре поля, чтобы показать, где будет размещено изображение.



Роль / значение Wireframe

-

Wireframe.

1. помогают лучше осознать, что вы планируете создавать. Это способ упорядочения элементов для наилучшего выполнения определенной цели.
- помогают лучше понять функциональность сайта
 - задают иерархию информации, помогают определить место различных элементов
 - отражают пути навигации между страницами.
 - позволяют запланировать расположение элементов и взаимодействие с интерфейсом, не отвлекаясь на выбор цвета, шрифта или текста.

Роль / значение Wireframe

2. Позволяют быстро визуализировать задания и решения

- раннюю визуализацию можно использовать для обзора с клиентом.
- Иногда заказчики могут не понимать, что значит «главное изображение», «интеграция с картой Google», «фильтрация продуктов» и сотни других терминов. Вайрфрейминг конкретных функций дает клиенту четкую информацию о том, как они будут работать, где будут размещаться и насколько они могут быть полезны на самом деле.

Роль / значение Wireframe

3. Можно использовать как документацию к проекту.

- Т.К. они являются статичным способом отображения интерфейса, их нужно соответствующе описать (от краткого пояснения, до сложной технической документации, если это необходимо).

Роль / значение Wireframe

4. полезны как быстрые наброски для внутренней коммуникации в команде, основа для обмена мнениями между дизайнерами, пользователями, заинтересованными сторонами и разработчиками.
- достаточно сложны, чтобы информировать всех, и
 - достаточно просты, чтобы не заикливаться на деталях
 - Это дешевый способ избежать недопонимания
 - Позволяет убедиться, что требования и цели выполнены в процессе проектирования.

Роль / значение Wireframe

5. используются как материал для тестирования, и могут помочь получить обратную связь на начальном этапе исследования.
- Если пользователь не может понять, что делать на черно-белом Wireframe, то цвет тоже вряд ли поможет.
 - Для начала отзывы на основе анализа Wireframe можно получить от руководителя и коллег
 - Иногда глядя на wireframe, заказчику или команде становится понятно, что от некоторых функций лучше отказаться.
 - На этом этапе внести изменения проще и быстрее.

Создание wireframe

Wireframe могут быть

- нарисованы на бумаге. быстро и просто
- созданы с помощью графических редакторов, напр. Sketch или Photoshop
- созданы с помощью специализированных инструментов.

- Figma
- Keynote/Powerpoint
- **Axure**
- **Flairbuilder**
- Fireworks
- ProtoShare
- Indesign

- Если регулярно обращать внимание на то, как другие дизайнеры или сайты делают свои вайрфреймы,
- со временем сформируется представление о том, как именно вайрфреймы помогают организовать информацию на экране.