

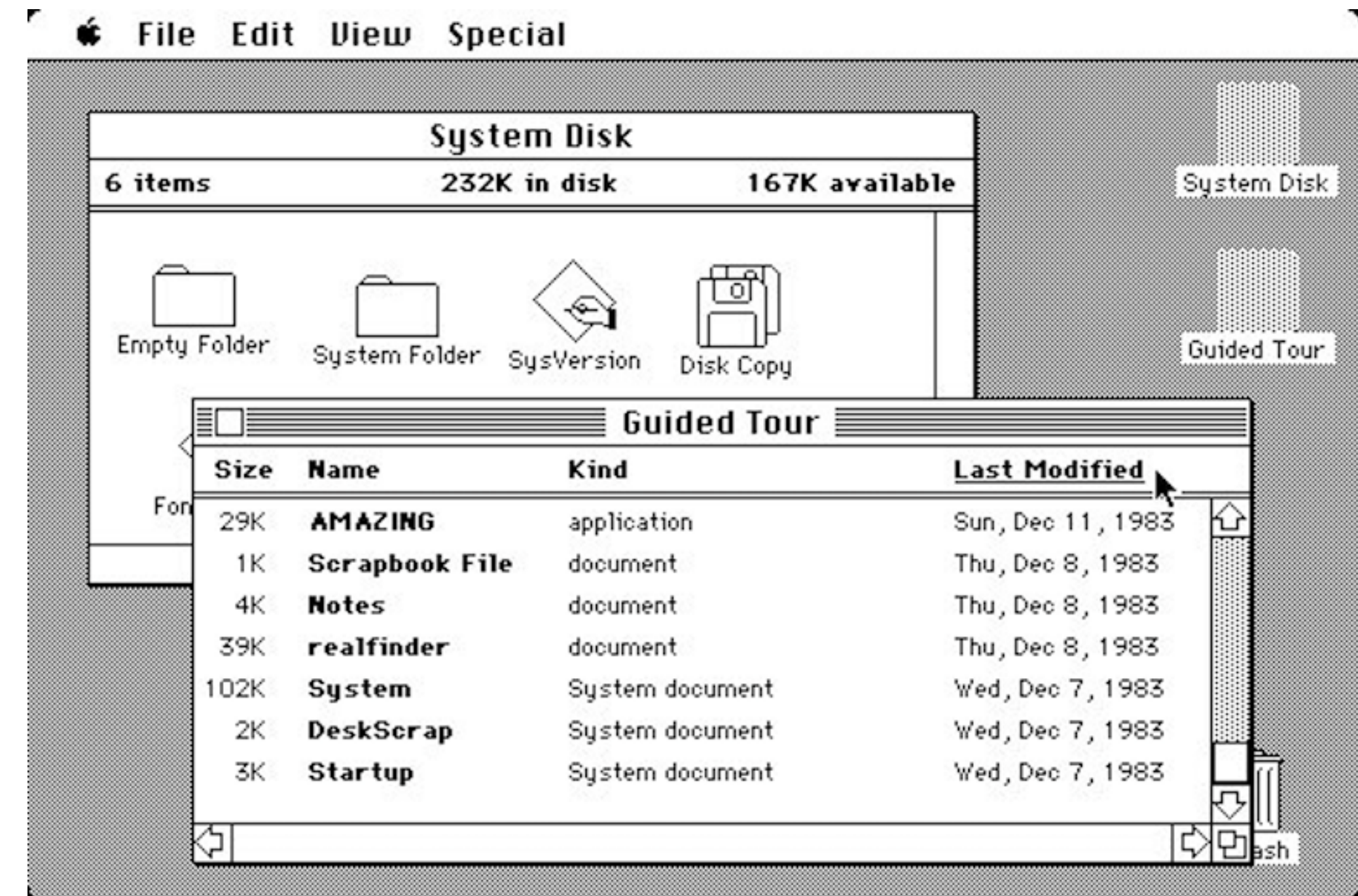
UI/UX

Основы проектирования

Козлов Алексей

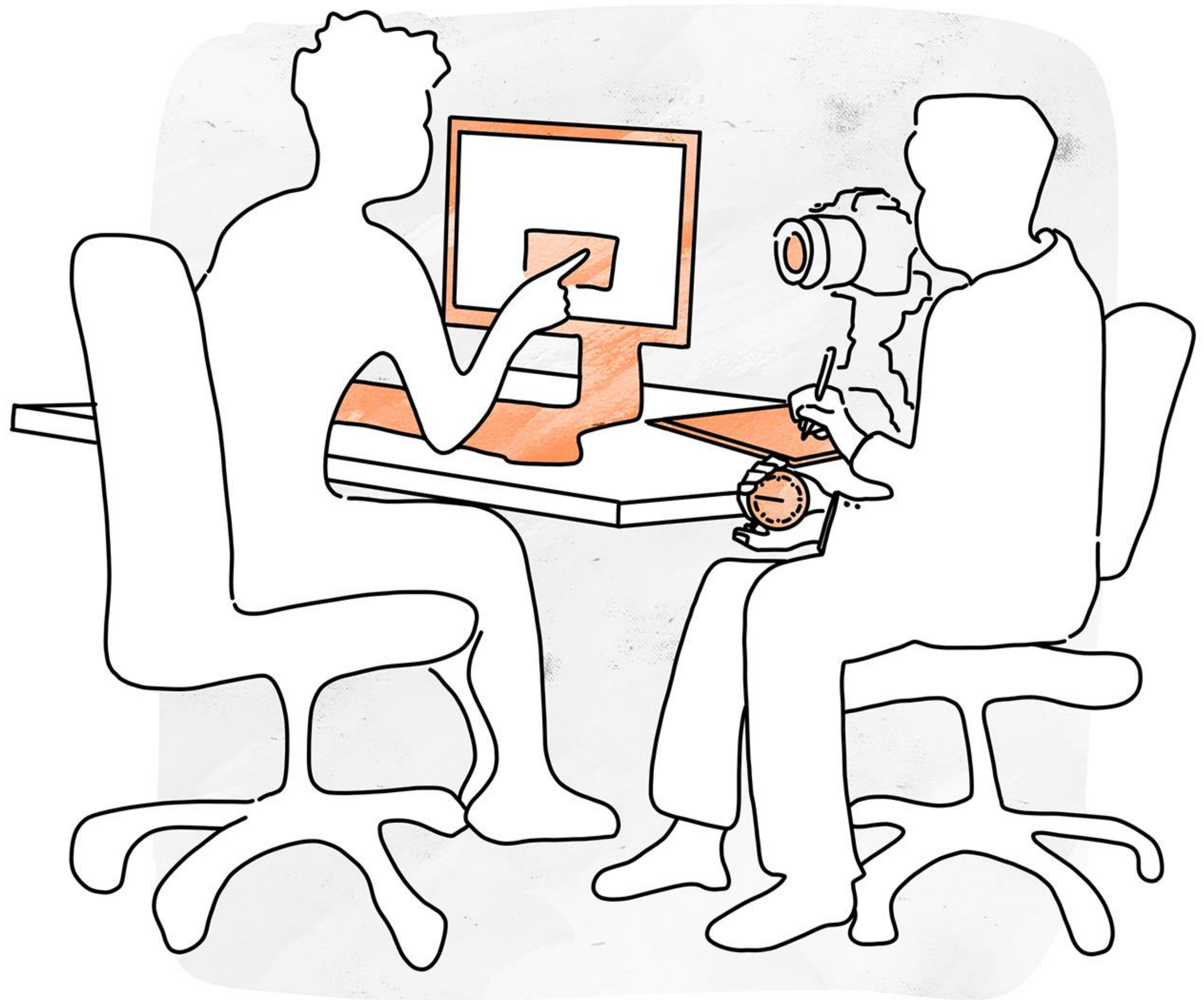
UI/UX

- UX (англ. user experience) дословно означает «опыт пользователя». В более широком смысле это понятие про весь опыт, который получает пользователь при взаимодействии с сайтом или приложением. UX-дизайн отвечает за функции, адаптивность продукта и то, какие эмоции он вызывает у пользователей. Чем понятнее интерфейс, тем легче пользователю получить результат и совершить целевое действие.
- UI (англ. user interface) переводится как «пользовательский интерфейс». И необязательно только графический: тактильный, голосовой или звуковой. Сегодня мы будем обсуждать только графический интерфейс.



Юзабилити-тестирование

- Удаленное немодерируемое тестирование
- Удаленное модерируемое тестирование
- Интервью



Работа с заказчиком

- Брифинг
- ТЗ
- Прототип
- Концепт
- Отрисовка
- Передача макета в разработку



Брифинг

Ожидания и потребности — постарайтесь понять, почему заказчик хочет именно это

В брифе должно быть отображено:

1. Общая информация: контактные данные заказчика, данные о компании, для которой мы делаем лэндинг (сфера работы, продукт, описание продукта, УТП (уникальное техническое предложение), соцсети и сайт компании)
2. Целевая аудитория проекта (пол, возраст, финансово состояние, интересы), какую проблему продукт/услуга решает для пользователя

Брифинг

Ожидания и потребности — постарайтесь понять, почему заказчик хочет именно это

3. Описание проекта: цели, которые он решает, конверсионное действие, желаемый стиль, предпочтения по цветам, шрифту, разделам, функциям, пожелания по технической части (или ограничения)

4. Конкуренты: кому как не заказчику знать своих конкурентов, что ему нравится и не нравится в проектах конкурентов

Брифинг

Чем больше контента мы можем получить от заказчика, тем будет проще работать

5. Материалы для сайта:

- Логотип
- Фирменный стиль
- Фотографии продукта/услуги
- Видеоролик о продукте/услуге
- Сертификаты, дипломы
- Акции, скидки, спецпредложения
- Новости, статьи, события
- Отзывы/благодарности
- Тексты, презентации, буклеты о продукте/услуге и компании
- Фотографии команды
- Фото процесса производства продукта/услуги

Техническое задание

Подписанное ТЗ — точка невозврата

В ТЗ четко и максимально точно сформулированы все требования к результату

В случае недовольства сторон, ТЗ и договор будут служить доказательством выполнения обязательств как стороной клиента, так и стороной дизайнера



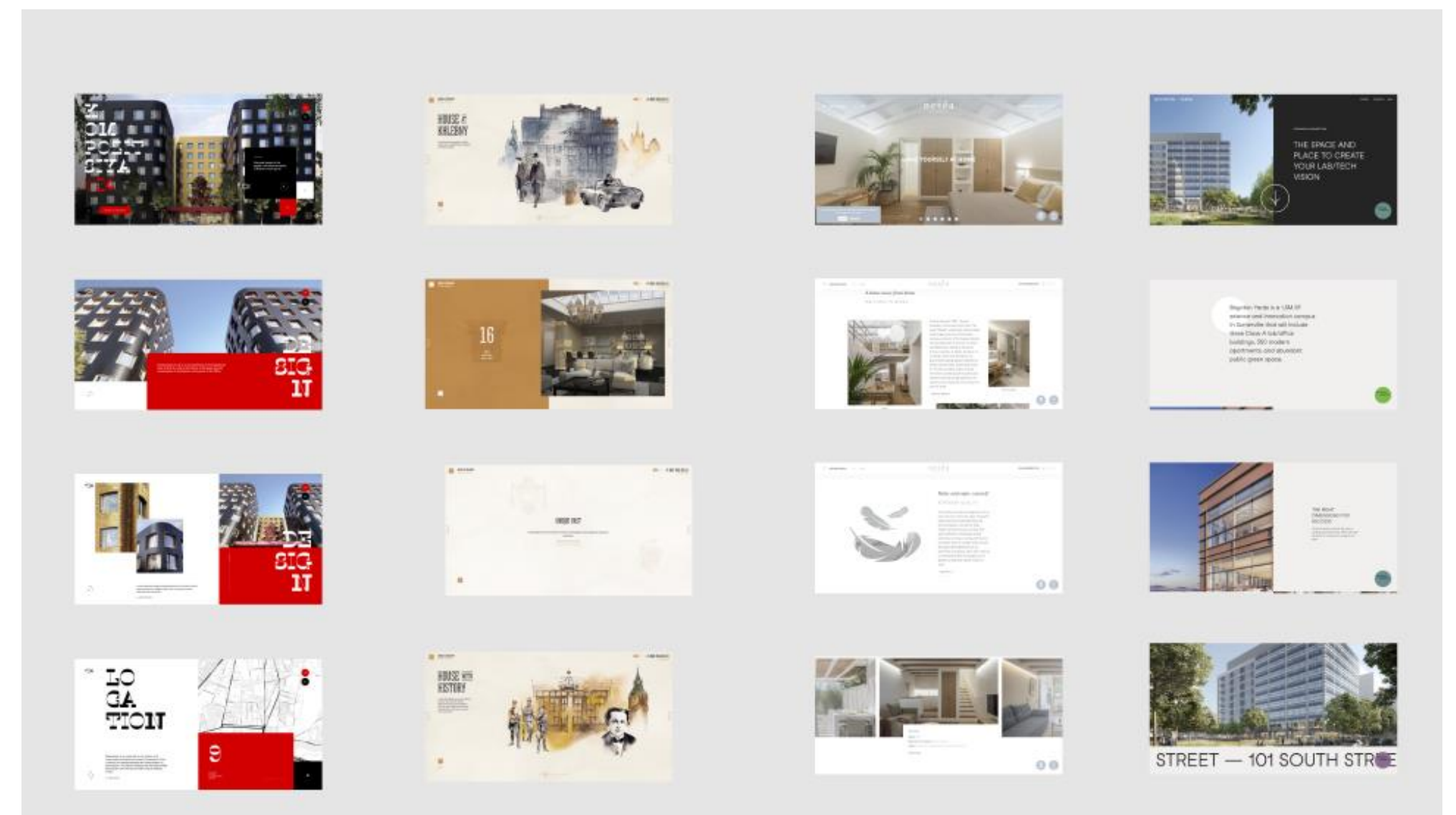
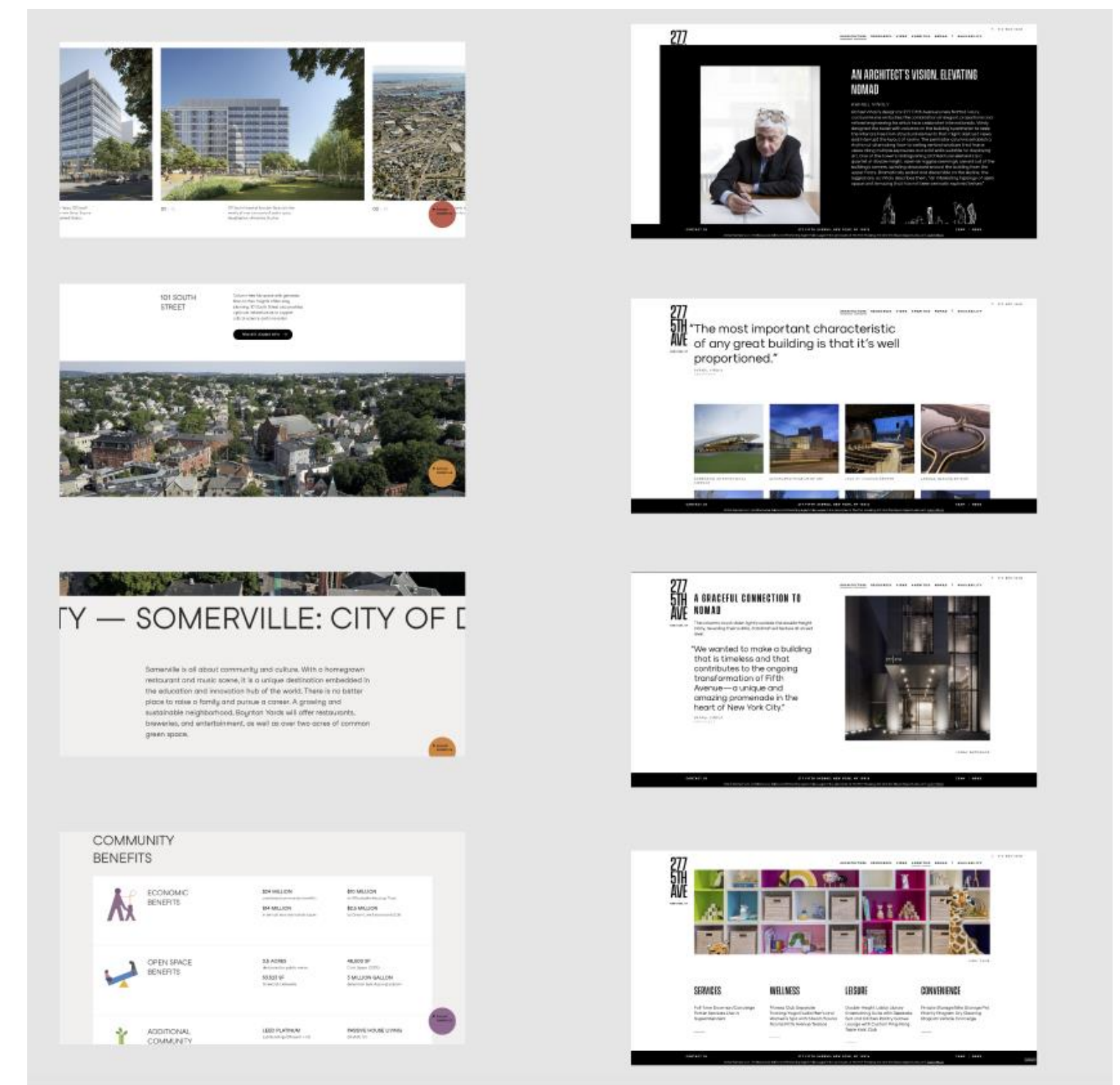
Анализ

- Конкурентный анализ

Изучаем конкурентов, их сильные и слабые стороны, шрифты и их пары, цвета, стиль

- Визуальный анализ

Изучаем продукты схожего направления, выделяем общие элементы



Структура

- Составляем структуру продукта

Количество страниц, экранов, основные функции, ограничения по контенту

- Первое приближение

Намечаем грубыми блоками места под тексты, баннеры, кнопки, медиа-блоки итд

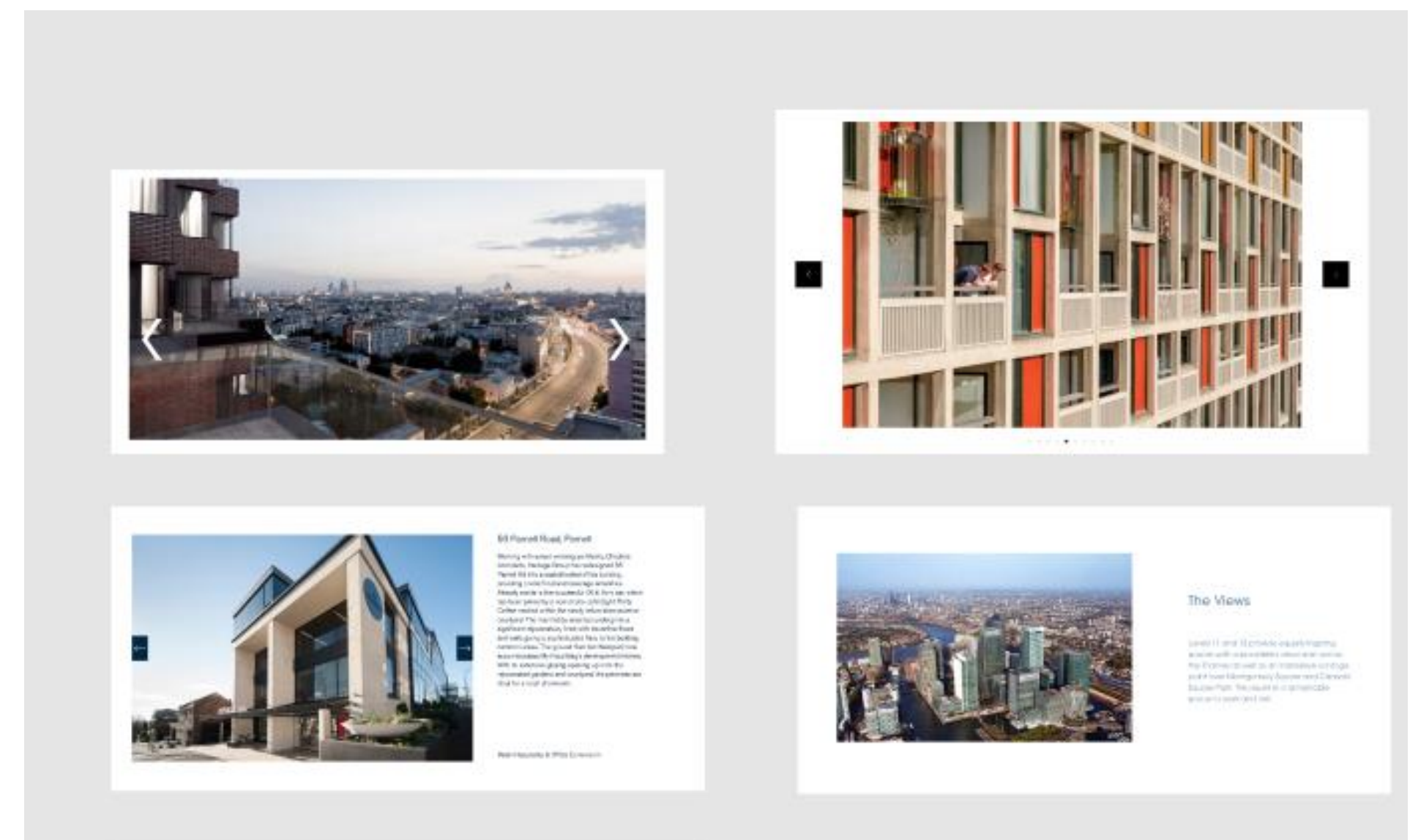
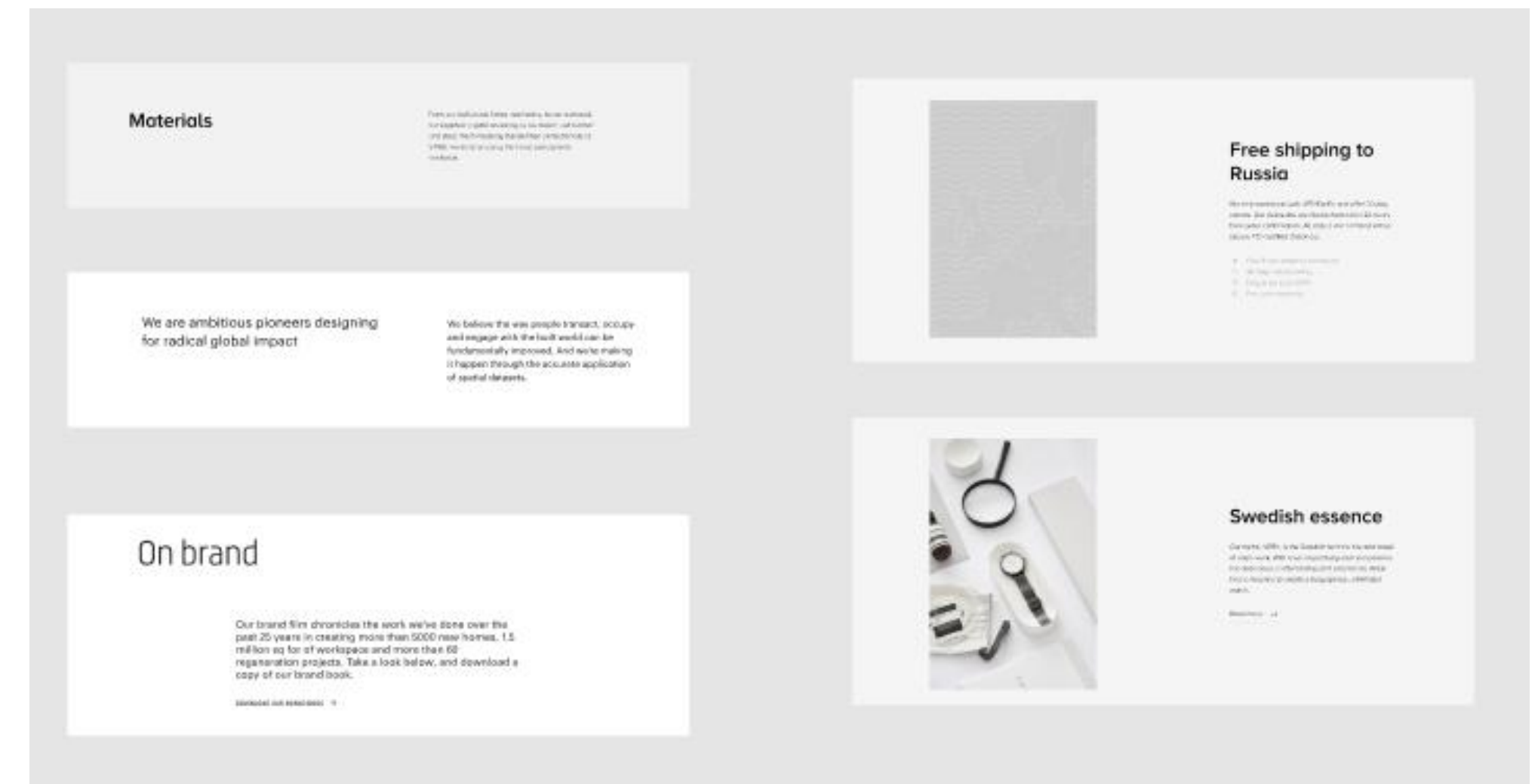
- Второе приближение

Добавляем тексты (не обязательно финальные, но приближенные к реальности), заголовки



Поиск референсов

- Когда готов функциональный прототип и его приближения, начинаем искать референсы — блоки с других проектов, которые нам нравятся.
- Мы сможем из нескольких блоков собрать один, который нам подойдёт, применив уже проверенные решения или придумав свое, опираясь на исследование, которое только что провели



Дизайн-система

- Строго прописываем размеры шрифтов (h1, h2, h3, body, caption, link итд) и сами шрифты
- Строго определяем цвета, которые будут использованы в проекте
- В дизайн-систему так же попадают все элементы, которые встречаются в проекте чаще, чем 1 раз (кнопки, стрелки, поля ввода, выпадающие меню, всплывашки и подобное) а так же всех их состояния



Disabled



Enabled



Focused



On Hover



Pressed

Детализация

- На этом этапе все элементы стоят строго по сетке, все расстояния идеально выверены
- Такой макет мы показываем клиенту и обсуждаем его, вносим правки, если необходимо

И еще одна вещь

Базовые правила типографики

1. Размер шрифта — можно подглядеть в референсах, но можно просто взять наборный шрифт 14-16 px
 2. После этого строим сетку шрифтов, умножая на величину золотого сечения 1,6.
- Получаем готовую размерную сетку.

10px 16px 26px 41px 66px

Отсюда описываем иерархию шрифтов:

10px — caption,

16px — body,

26px — h3,

41px — h2,

66px — h1

Используйте межстрочный интервал 130-140% для наборного текста и 120-130% для заголовков. Чем мельче текст, тем меньше ему нужен интерлиньяж, чем крупнее текст - тем больше.

Трекинг (межбуквенный интервал) либо оставляйте 0% либо, максимум, 1-3%

Базовые правила типографики

Определите систему вертикальных отступов. Например:

200px / 100px / 50px / 25px

Где 200px будет отступом между блоками, а 100-25 — внутри блока.

Горизонтальные отступы определяются сеткой проекта, на нашем макете сегодня — 80px

Важно избегать неточных значений, т.к. при неточном попадании в пиксель линия на экране будет размытая и выглядеть «грязно»

Цвет в дизайне

- Правило 60–30–10
- Избегайте чисто серых и черных цветов
- Сохраняйте контраст



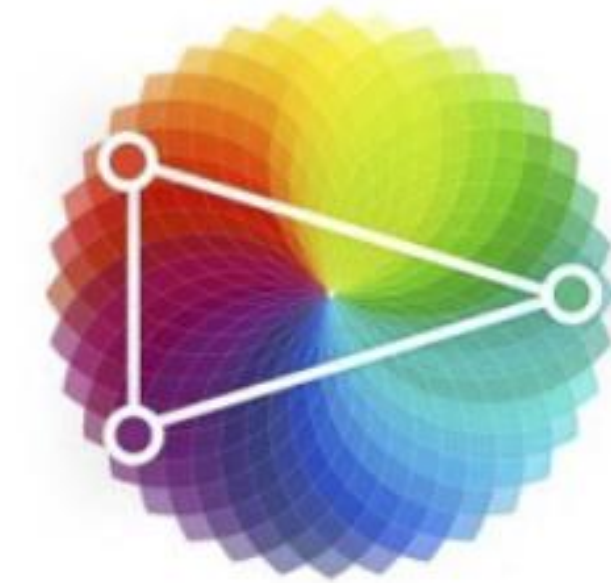
Complementary



Analogous



Triadic



Split-Complementary



Square



Rectangle



Полезные материалы

Подбор цвета:

<https://www.materialpalette.com/>

<https://colors.co/>

Правила типографики:

<https://delo-press.ru/journals/documents/oformlenie-dokumentov/42737-vremennye-periody-i-chislovye-interval/>

https://deadsign.ru/tipografika/26_typography_rules/

Шрифтовые пары:

<https://fontpair.co>

Дизайн-альманах:

<https://almanac-rus.readymag.com>

Спасибо!