The image shows a stylized representation of a mobile application interface. At the top left, the word "Projector" is written in white on a blue background. Below it are several horizontal bars in blue, black, and pink. At the bottom center, there is a circular icon. The entire interface is enclosed in a thin red border. A dashed blue diagonal line runs across the background of the slide.

Projector

# UX DESIGN. ОСНОВЫ

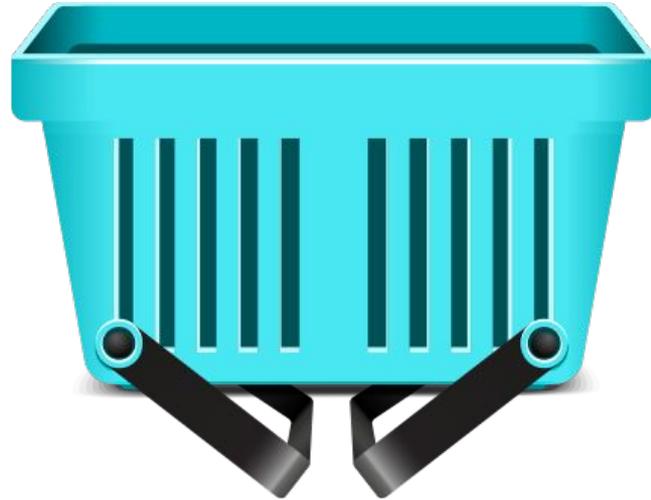
Драйвовый курс по основам проектирования удобных интерфейсов. Набор ключевых методик и инструментов — исследования, персоны, сценарии, hi-fi прототипы, тестирование, уверенная работа в Axure. 3 месяца, 2 раза в неделю.

# Карапузов Олег

- Юзабилити специалист,  
проектировщик интерфейсов,  
консультант
- Опыт более 10 лет
- Со основатель компании  
[usabilist.com.ua](http://usabilist.com.ua)
- Head of UX department at Vintage



Что такое юзабилити?





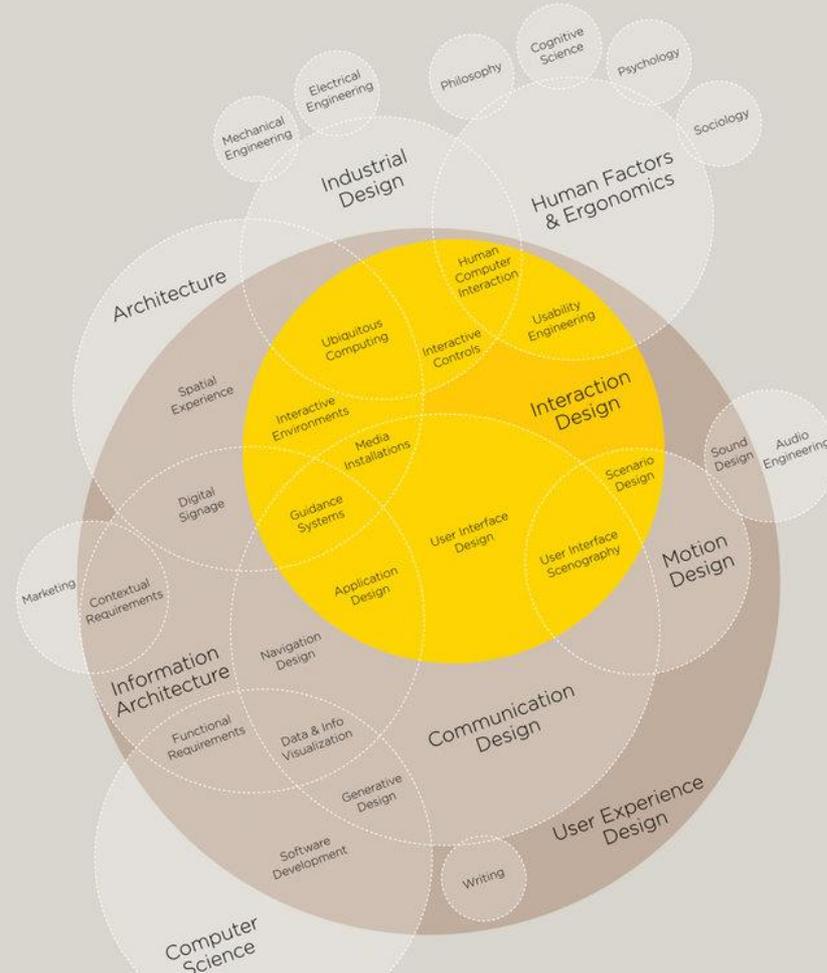


**Юзабилити** - степень, с которой продукт может быть использован определенными пользователями при определенном контексте использования для достижения определенных целей с должной эффективностью, продуктивностью и удовлетворенностью

Опыт взаимодействия ([англ. \*User eXperience, UX\*](#)) — это восприятие и ответные действия пользователя, возникающие в результате использования и/или предстоящего использования продукции, системы или услуги (ISO 9241-210)

Опыт пользователя включает все **эмоции, убеждения, предпочтения, ощущения, физические и психологические реакции пользователя, поведение и достижения**, которые возникают до, во время и после использования системы.

# The Disciplines of User Experience Design



## Research, Analysis (or refining)

In the beginning of a project this step represents needfinding, and gathering data from customers to understand what they want and know what features to create.

For an existing feature/product, this step represents refining product features based on continued analysis and testing.

## Concept Development

Getting numerous ideas on paper, whiteboard, wireframes and rough prototypes is the goal of this step.

Like a funnel, this stage is focused on creating as many possibilities as you can. No idea is bad and focusing on the design is not important at this step.

## Concept Test

Now that a plethora of ideas exist, the goal is to let customers choose which is the best approach. Which would they use? Would they mix/match ideas?

This step validates both the concept and the customer analysis steps.

## Design

Once a concept is chosen, a direction/path can be cleared for design. In this stage, the details such as layout, proportion, color, typography and "voice" are ironed out.

One design can be made or a split A/B design is built.

\* It is important that all stake holders are apprised and included in each of the steps.

For example, in this stage it is wise to get a copywriter and a member of the development team involved to ensure the design can be implemented and its message is appropriate for the customer.

## Design Test

Customers give feedback and you can test various parts of a design or compare one design with another in this step.

Refinements to the design can then be made.

# UX PROCESS

Each project, regardless of its stage of development, will touch upon each of these steps at some point in its lifecycle.

## Release

On your mark, get set, go! It's time to release the feature/product to the public.

We begin the cycle again, this time around, gathering feedback and learning how to improve at the next go of it.

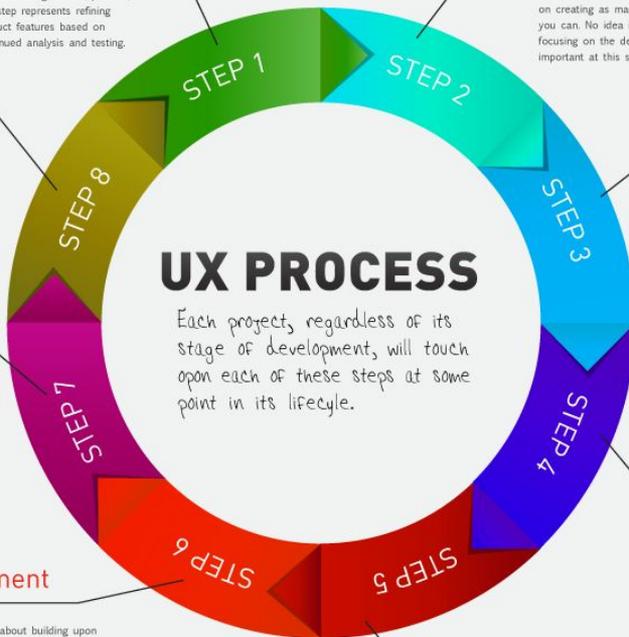
## Implementation Test

Checking for bugs, flaws in step-by-step flows are what it's about in this step. Fixing items now accounts for a smooth feature/product release.

## Implement

This step is all about building upon the design and coding out the feature. Also implementing specifications, and creating/editing any visual and UX libraries.

\* In an AGILE development cycle, the implementation would run parallel to all steps from the beginning.



# О курсе

Драйвовый курс по основам проектирования удобных интерфейсов. Набор ключевых методик и инструментов — исследования, персоны, сценарии, hi-fi прототипы, тестирование, уверенная работа в Axure

# Формат

- 2 часа
- Группа в slack (добавьте фотку)
- Усиленный Axure
- Задание на подумать+Лекция/ перерыв/практика

# Домашка

- Личным сообщением в slack (Домашка № n)
- до след занятия
- правки-правки-правки/Зарах/незарах

Спасибо, теперь я понимаю что я дурак не выполнял домашки(



**CERTIFICATE**

**CERTIFICATE**

**CERTIFICATE**

**CERTIFICATE**

**CERTIFICATE**

# Знакомство

- О себе
- Ожидания от курса
- Почему с вами удобно
- Почему неудобно

**Задание на подумать**

# Прототипы

# Зачем?

- Формализовать идею
- Протестировать
- Быстро скорректировать
- Спланировать дальнейшую разработку



# **Виды прототипов**

# 1. «Нейронный»

Находится в голове менеджера проекта



# «Нейронный» прототип

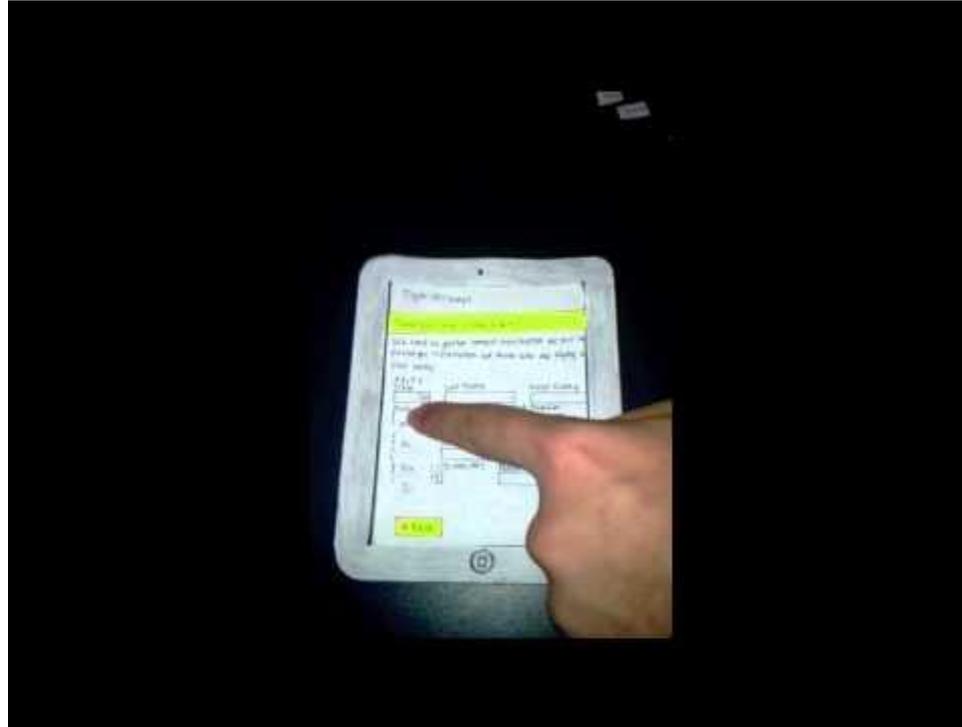
- Не ограничен
- Находится только в голове менеджера
- Не возможно поделиться без носителя
- Не стабилен



Самый простой инструмент!



# Пример бумажного прототипа



[http://www.youtube.com/watch?v=Bf6csXa5nX1&feature=player\\_embedded#](http://www.youtube.com/watch?v=Bf6csXa5nX1&feature=player_embedded#)

# Бумажный прототип

- Очень просто и очень быстро!
- Не ограниченный полет фантазии
- Формальный
- Низкая детализация
- Нет интерактивности
- Только для себя

### 3. Интерактивный



# Axure



# По уровню детализации прототипы бывают

- Lo Fi (крупноблочные, скетч)
- Mid Fi (прототипы страниц с попапами)
- Hi Fi (кликабельный дизайн)

# Задание на сейчас

- Зделать бумажный прототип приложения для сайта <http://copout.me/>
- Показать до конца занятия

# Домашка №1

- Доделать приложение(на бумаге), оживить с помощью marvel <https://marvelapp.com> , расшарить мне на почту по адресу [ok@vintage.com.ua](mailto:ok@vintage.com.ua)
- Установить axure 8 на следующее занятие