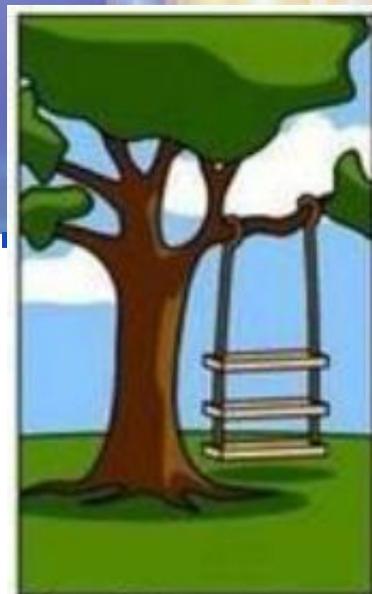


UX-дизайн (user experience design)





Как объяснил заказчик



Как понял руководитель проекта



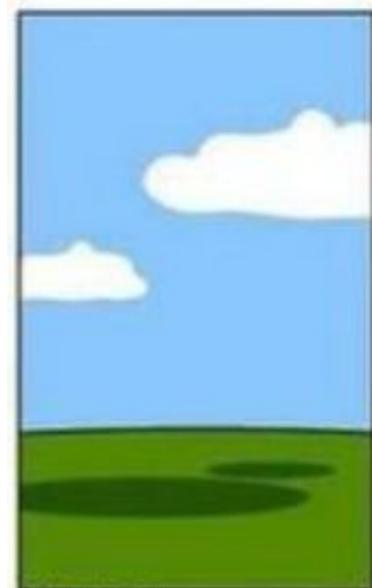
Как спроектировал дизайнер



Как сделал программист



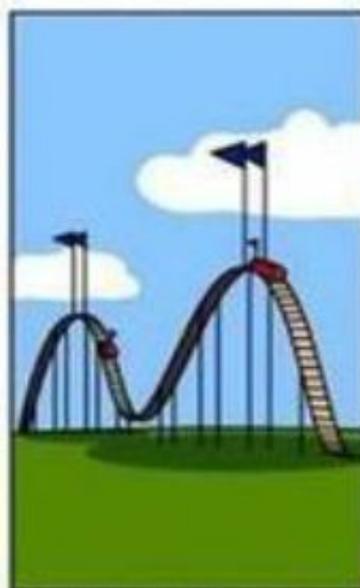
Как описал бизнес-консультант



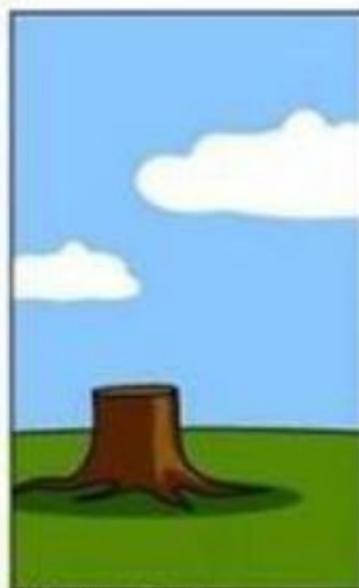
Как был задокументирован проект



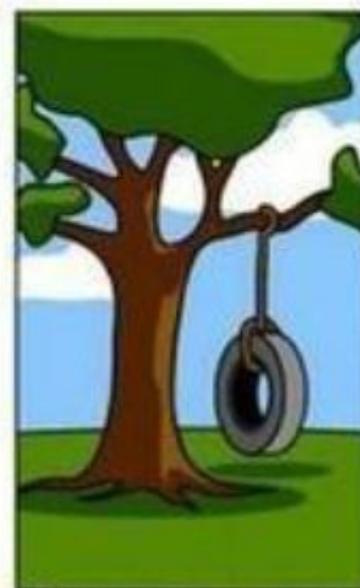
Что было сделано



За что заплатил клиент



Какая была поддержка



Что реально нужно было заказчику



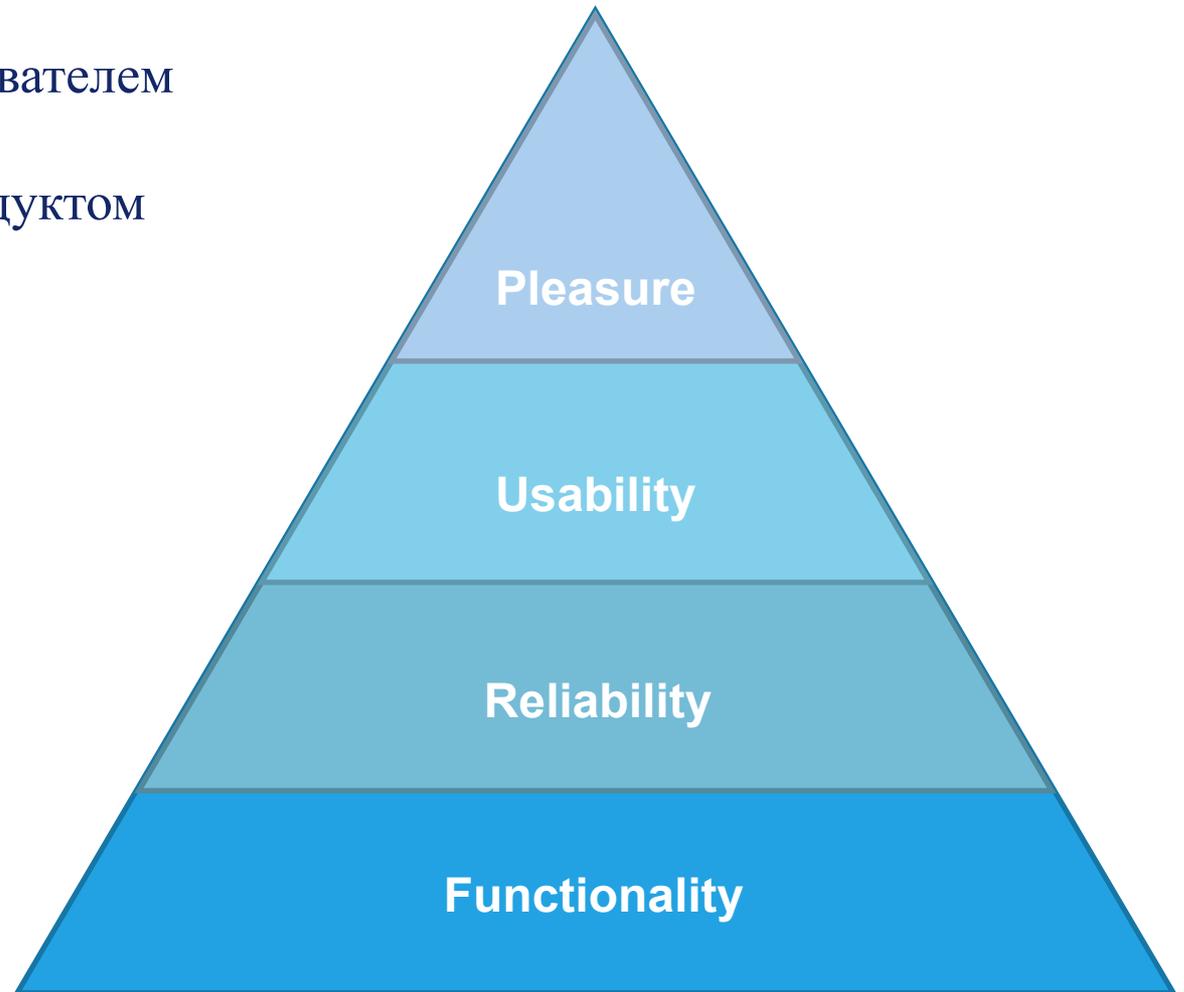
Пирамида требований

- ❖ Расположите требования к продукту по уровням пирамиды:
 - Продукт должен быть обладать полной функциональностью
 - Продукт должен быть удобным для использования (юзабилити)
 - Продукт должен доставлять эмоциональное удовольствие от работы с ним
 - Продукт должен надежно работать



Пирамида UX-дизайна

- ❖ UX-дизайн – опыт, переживаемый пользователем до, во время и после взаимодействия с продуктом





UX-design vs UI-design

USER EXPERIENCE DESIGNER

WORK DAY

- WIREFRAMES
- PROTOTYPES
- DEVELOPMENT OF PERSONAS
- USER SCENARIOS
- NAVIGATIONAL ELEMENTS
- SITE MAPS
- SITE AUDITS



WEB DESIGNER

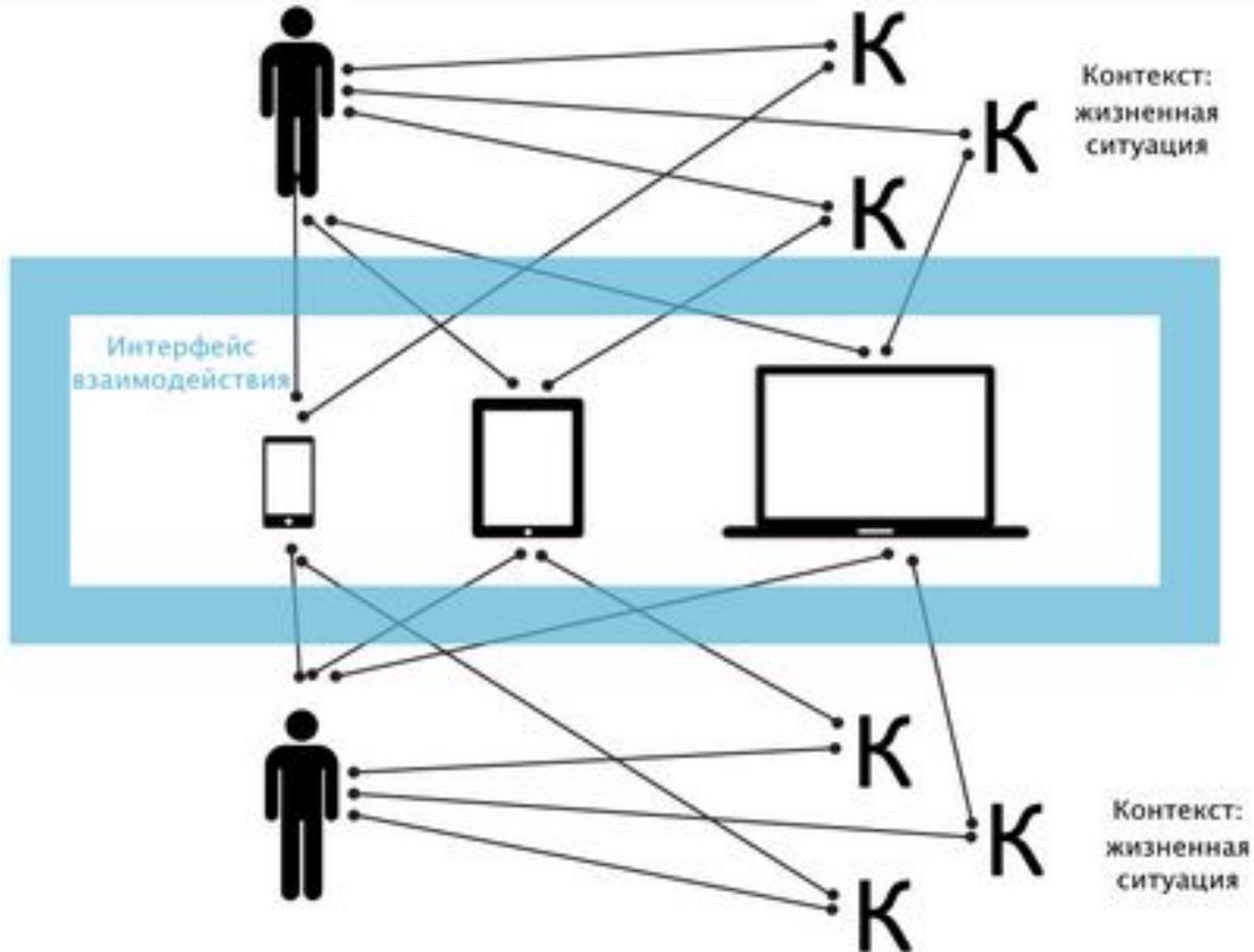
WORK DAY

- GRAPHIC DESIGN
- COLOR SCHEME
- INTERFACE DESIGN
- PHOTOSHOP/ILLUSTRATOR
- NAVIGATIONAL DESIGN
- PAGE ARCHITECTURE
- FILE PREPARATION



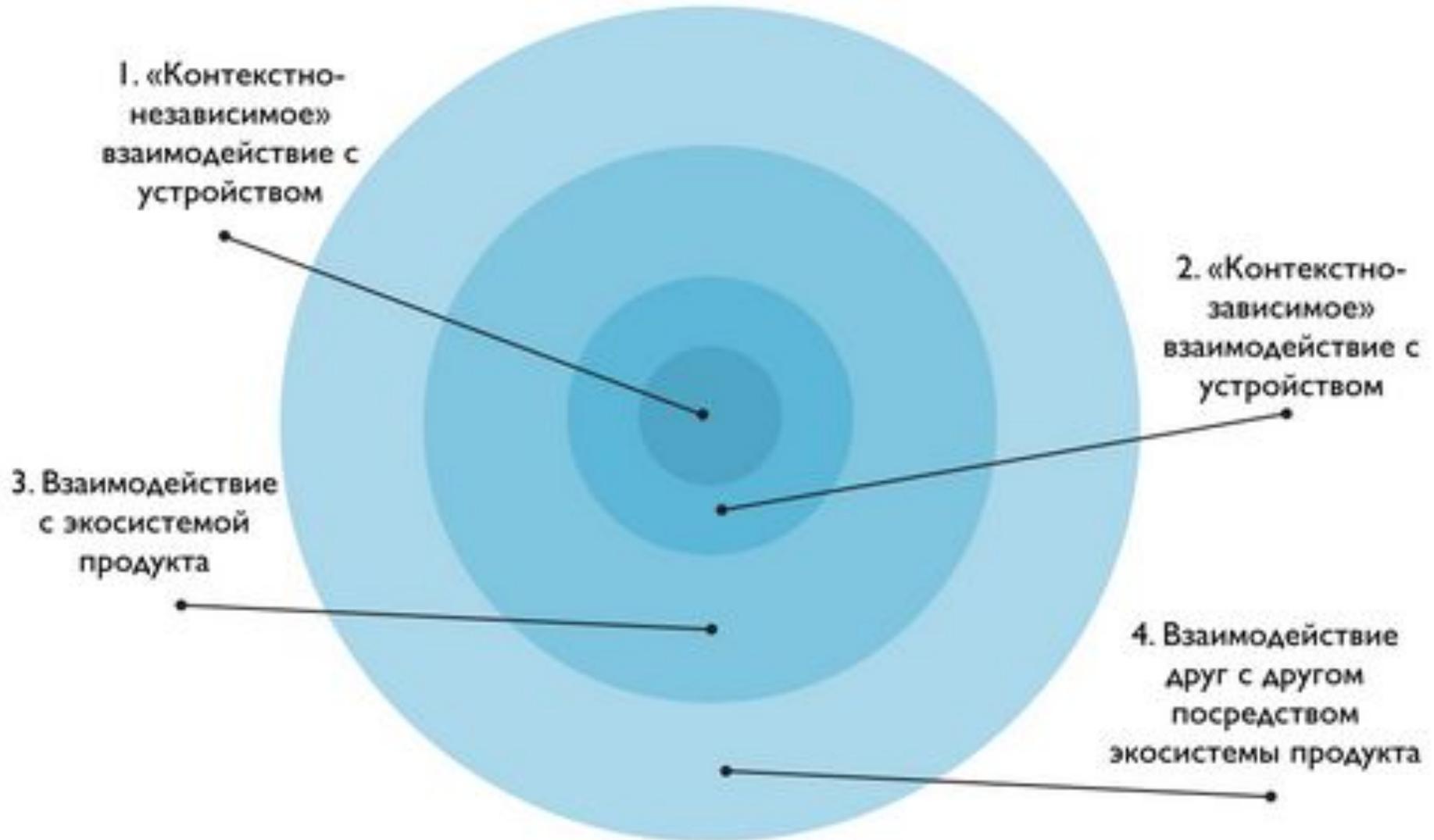


Взаимодействие человека с устройством





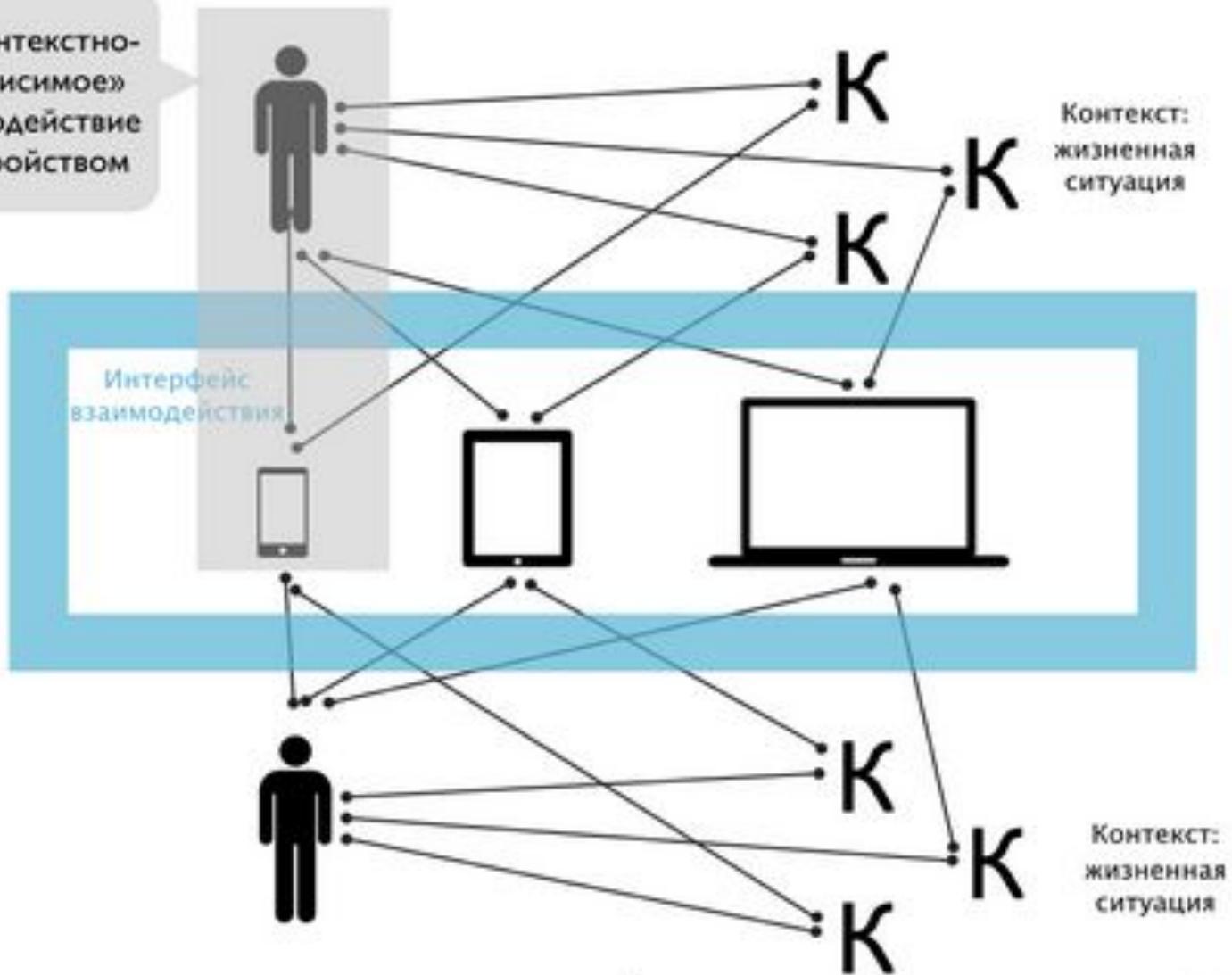
Многослойное представление интерфейса





Контекстно-независимое взаимодействие

I. «Контекстно-независимое» взаимодействие с устройством





Контекстно-независимое взаимодействие



l4m3r = lamer
ez = easy
m8 = mate

A
12 13 14
C

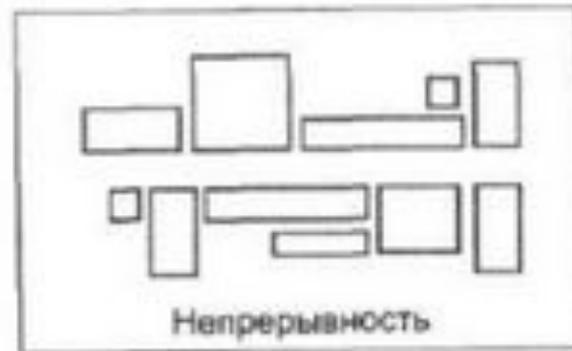
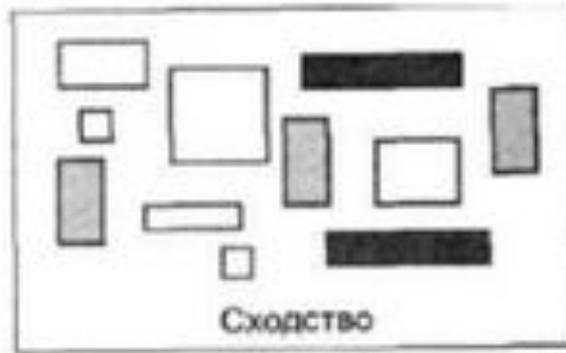
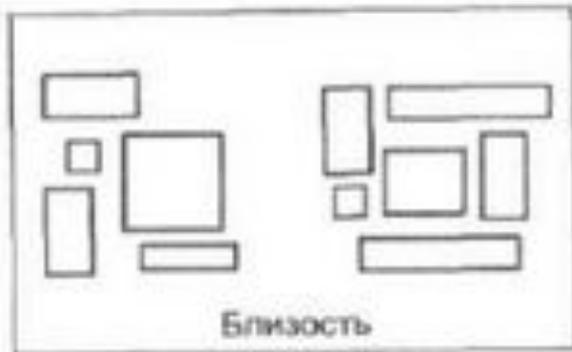


Особенности восприятия:

- Поиск знакомых образов
- Незнание разрешается ожиданиями и опытом
- Восприятие целостных объектов (Гештальт-восприятие)



Ограничения визуального восприятия

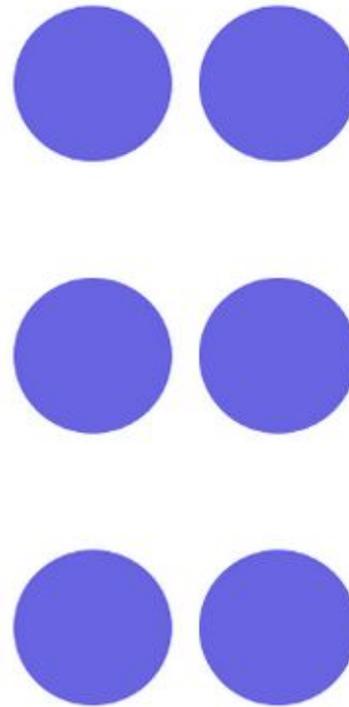
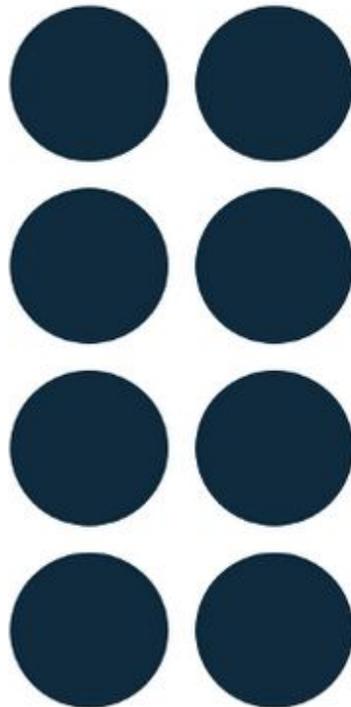


Гештальт-восприятие



Гештальт-принципы восприятия: близость

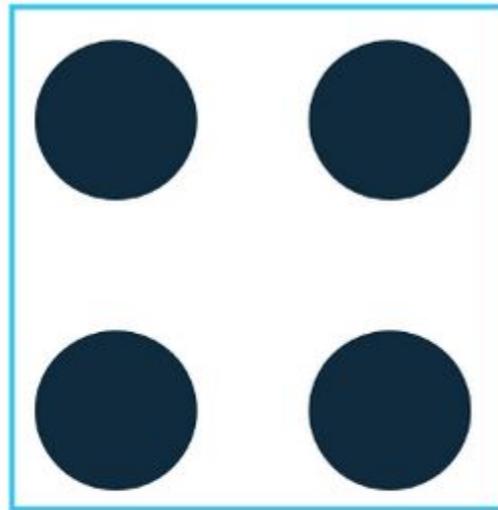
- ❖ Элементы, расположенные близко друг к другу, воспринимаются как более связанные, чем те, которые расположены дальше друг от друга





Гештальт-принципы восприятия: общие области

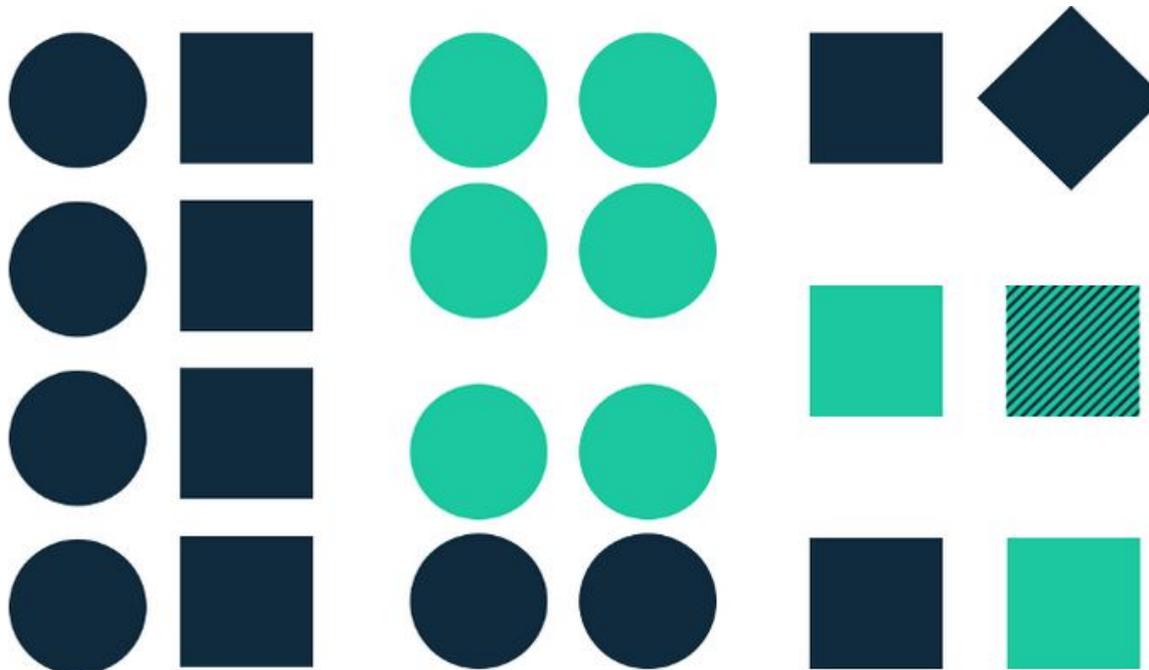
- ❖ Элементы, расположенные в одной и той же замкнутой области, воспринимаются как сгруппированные





Гештальт-принципы восприятия: СХОДСТВО

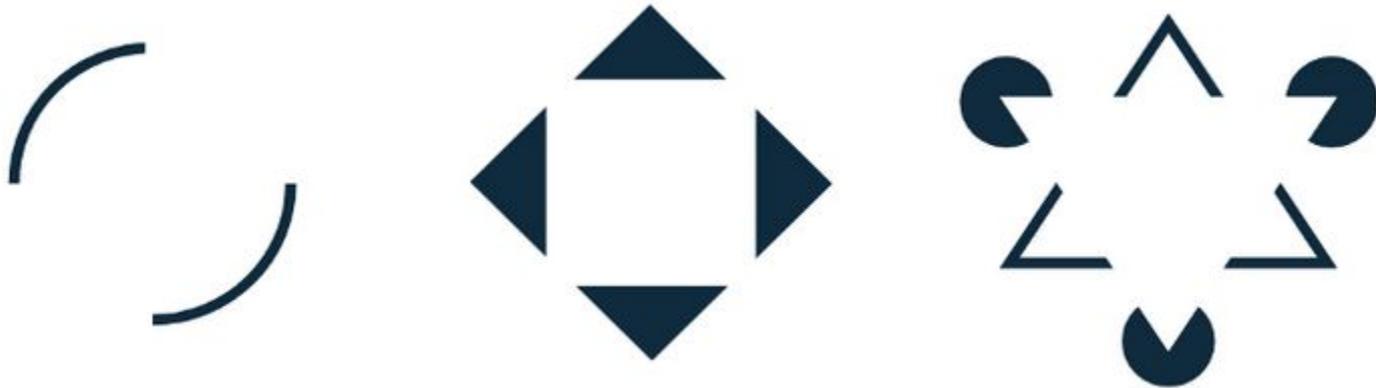
- ❖ Элементы, имеющие сходные визуальные характеристики, воспринимаются как более связанные, чем те, которые не имеют сходных характеристик





Гештальт-принципы восприятия: завершение

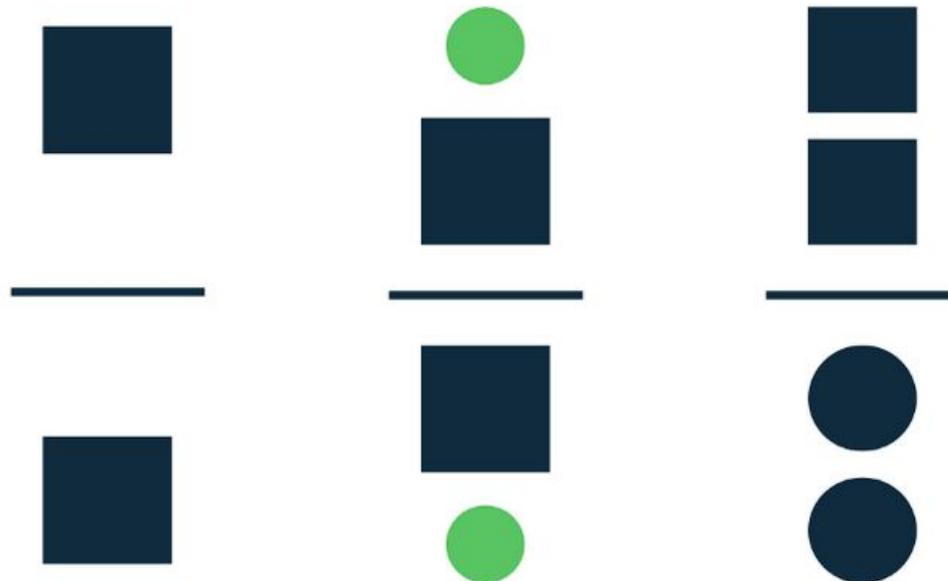
- ❖ Группа элементов часто воспринимается как одна узнаваемая форма или фигура





Гештальт-принципы восприятия: симметричность

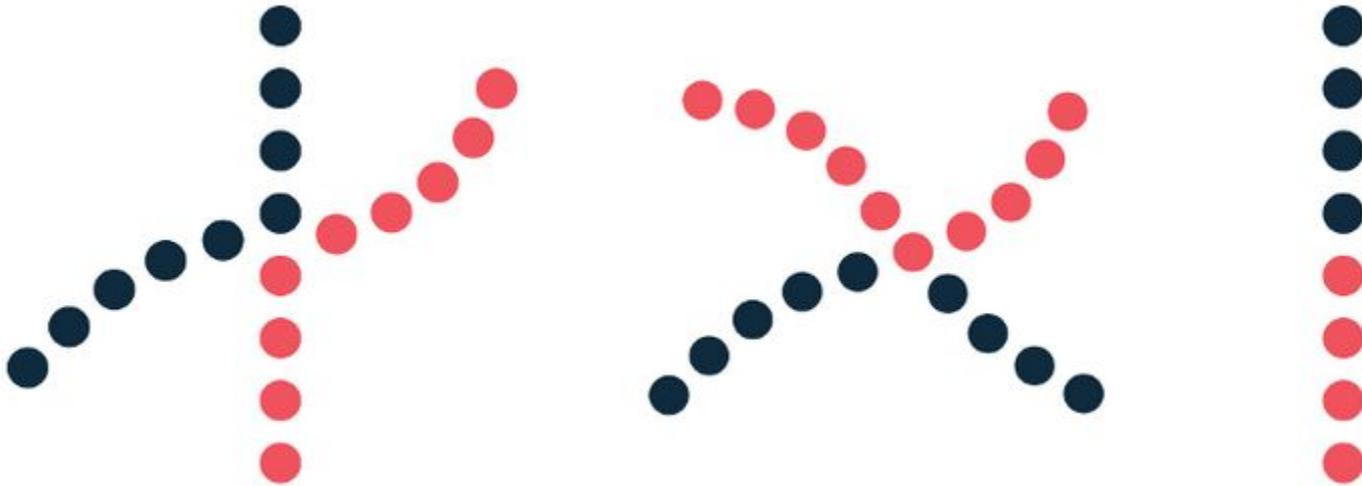
- ❖ Симметричные элементы, как правило, воспринимаются как принадлежащие друг другу, независимо от расстояния между ними, давая ощущение цельности и порядка





Гештальт-принципы восприятия: продолжение

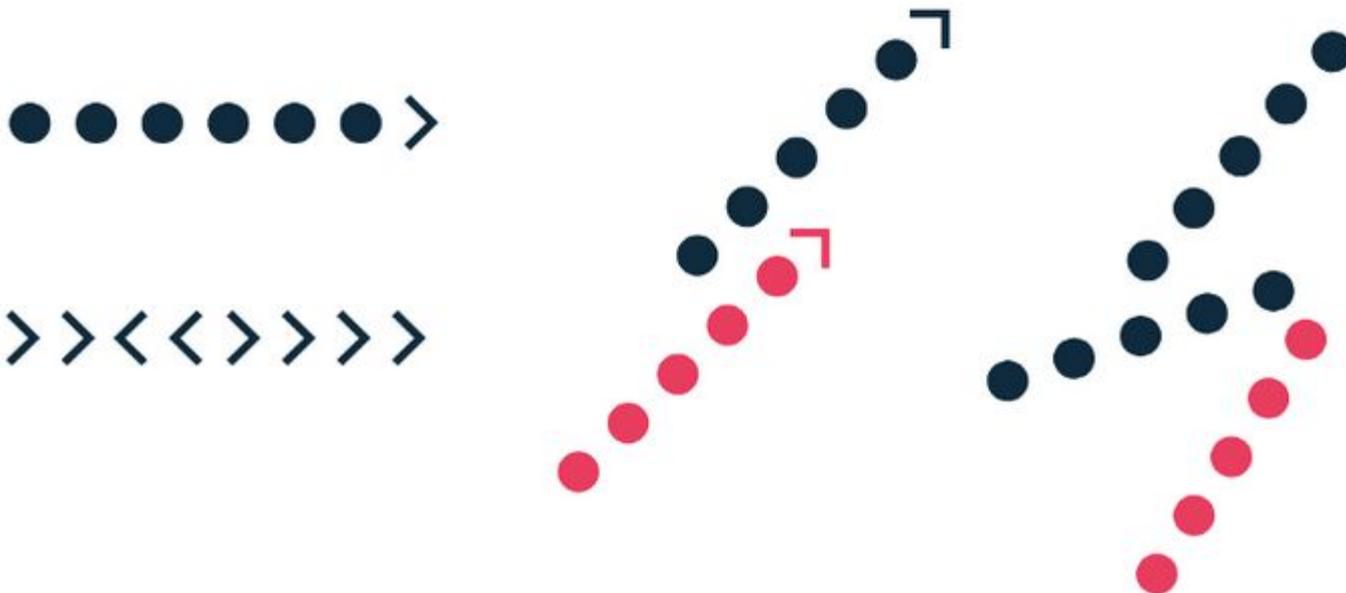
- ❖ Элементы, расположенные в линию или на гладкой кривой, воспринимаются как более связанные, чем упорядоченные случайным образом





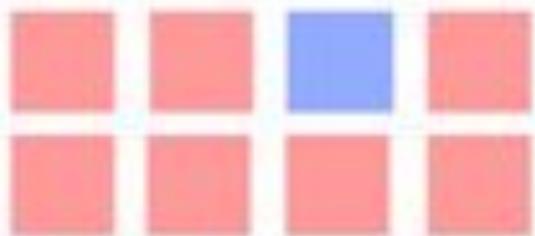
Гештальт-принципы восприятия: общее поведение

- ❖ Элементы, движущиеся в одном направлении, воспринимаются как более связанные, чем движущиеся в разных направлениях или вообще не движущиеся

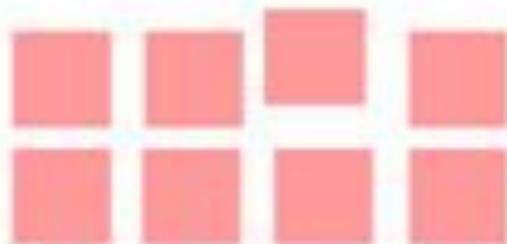




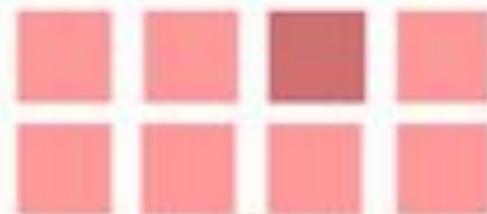
Ограничения визуального восприятия



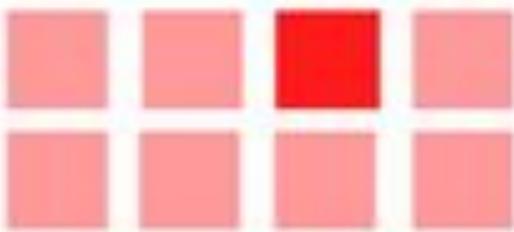
Цветовой тон



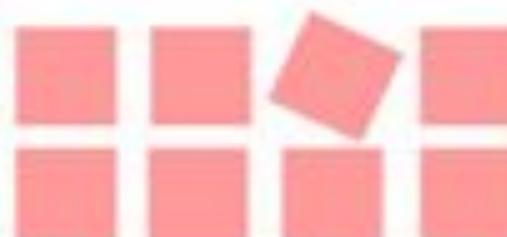
Позиция и выравнивание



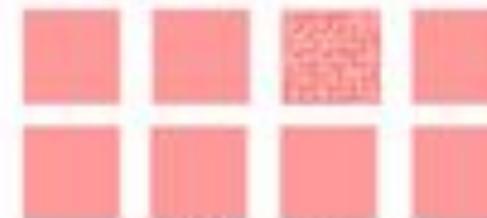
Насыщенность цвета



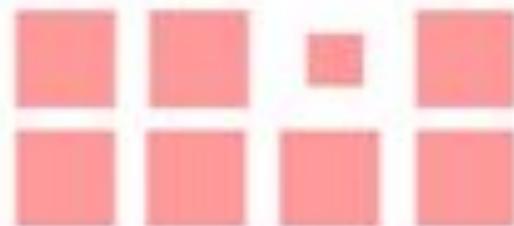
Яркость цвета



Ориентация



Фактура



Размер



Форма

Что еще?

Ограничения визуального восприятия



Южно-Уральский
государственный
университет

Национальный
исследовательский
университет

SUSU in Project
5100

Поиск

English

Версия для слабовидящих

Университет ▾ Образование ▾ Наука и инновации ▾ Международная деятельность ▾ Университетская жизнь ▾

В ЮУрГУ объявлен конкурс на поддержку участия в научных мероприятиях

Абитуриентам ▾ Студентам ▾ Аспирантам ▾ Выпускникам ▾ Сотрудникам ▾ Для прессы и гостей ▾

Версия для слабовидящих людей

НОВОСТИ



30.03 Форум «Коммуникационный лидер XXI века» – уникальная



30.03 В ЮУрГУ прошел отборочный тур Межрегионального



30.03 Кафедра бухгалтерского учета, анализа и аудита ЮУрГУ выиграла грант



Южно-Уральский государственный университет

Университет ▾ Образование ▾ Наука и инновации ▾ Международная деятельность ▾ Университетская жизнь ▾

Абитуриентам ▾ Студентам ▾ Аспирантам ▾ Выпускникам ▾ С

Поиск

- Русский
- English
- 简体中文

Новости



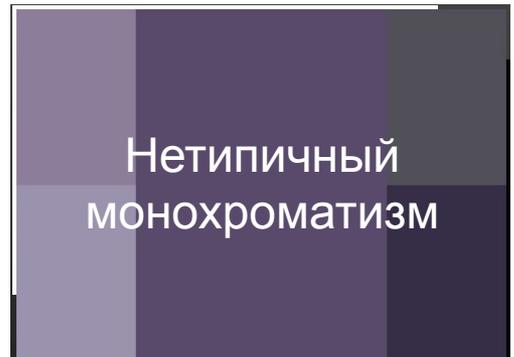
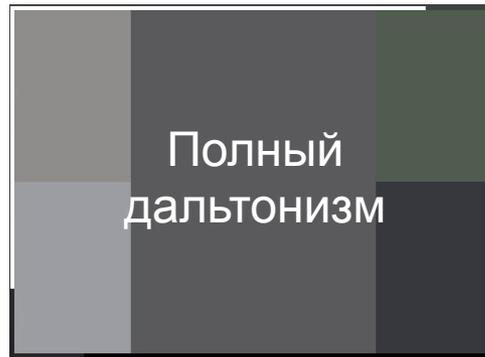
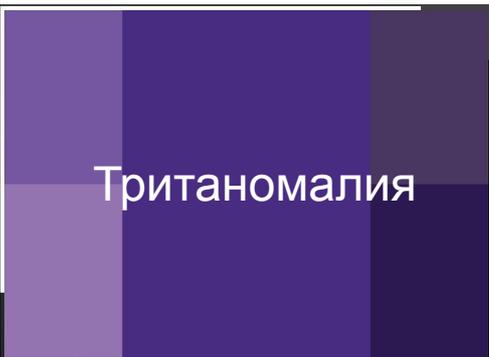
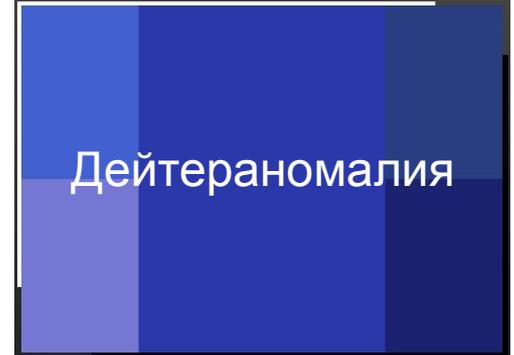
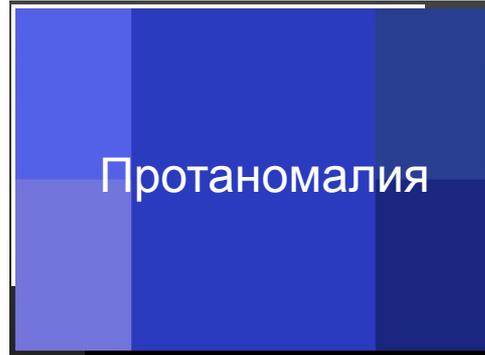
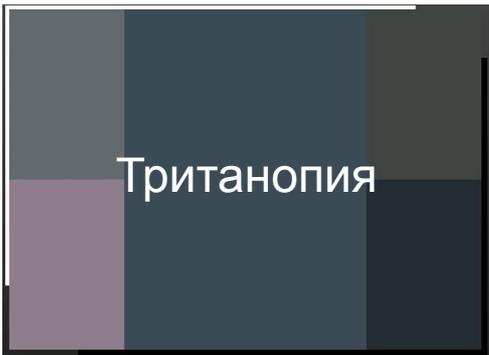
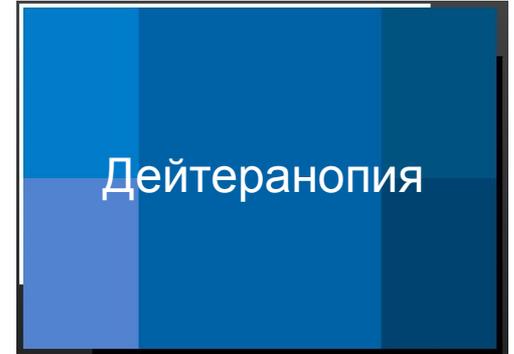
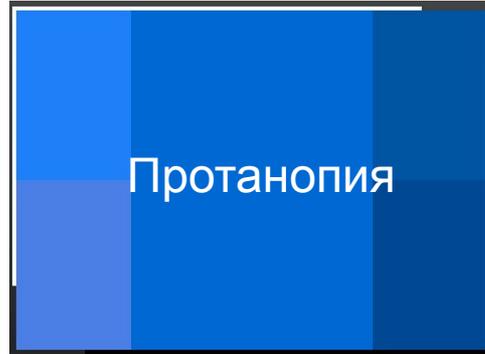
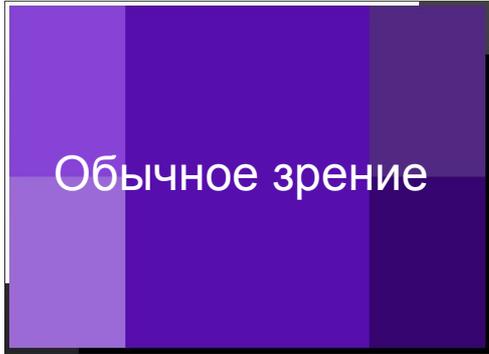
Начался приём заявок для участия в IV Всероссийской премии «За верность науке»



Форум «Коммуникационный лидер XXI века» – уникальная площадка для встреч с профессионалами

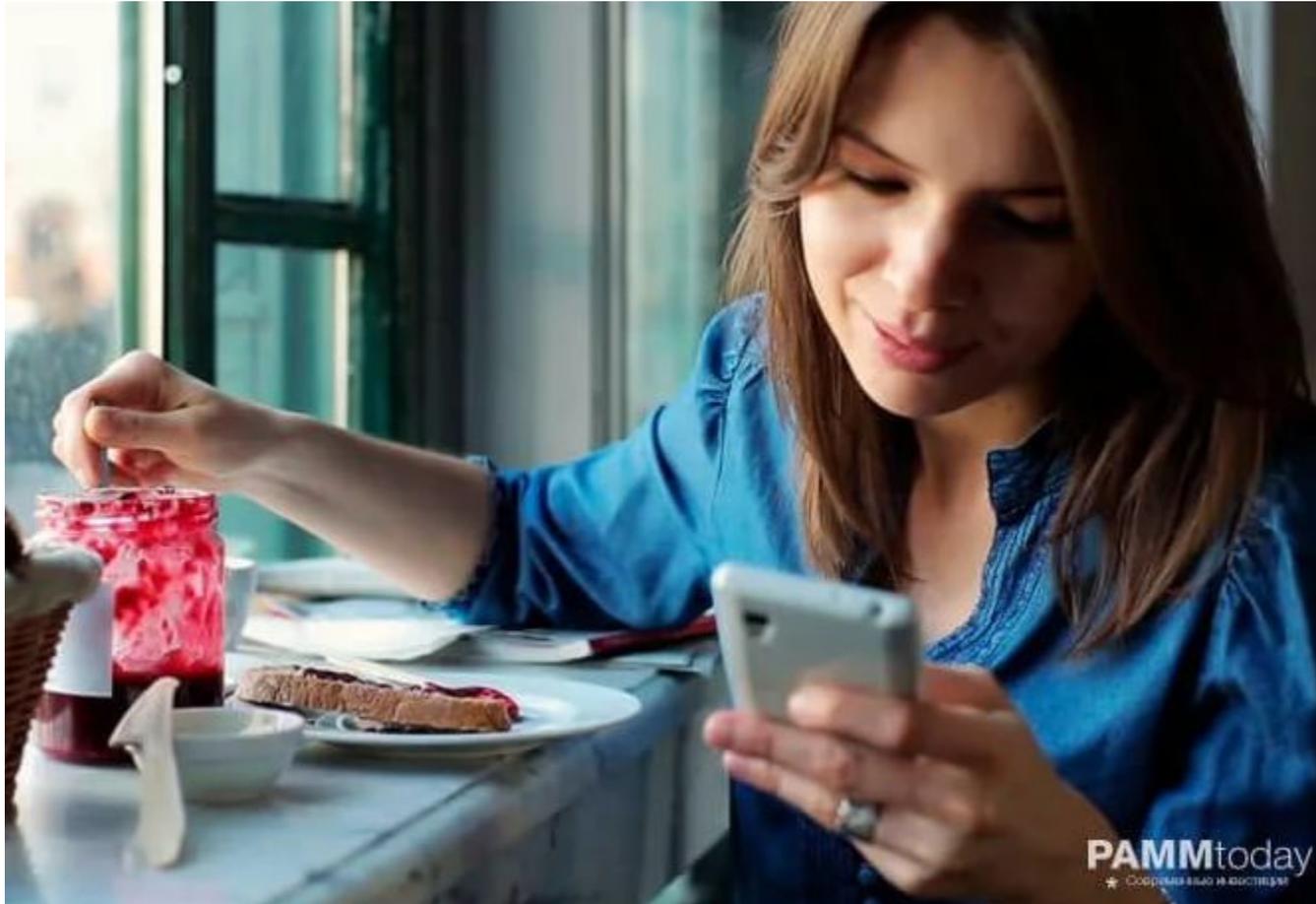


Ограничения визуального восприятия





Ограничения визуального восприятия



Зоны сенсорного устройства



Размер иконки приложения

Apple:
Минимум –
44 пт * 44 пт
(9 мм * 9 мм)



Microsoft:
Минимум –
26 пт * 26 пт
(7 мм * 7 мм)



Взаимодействие с телефоном



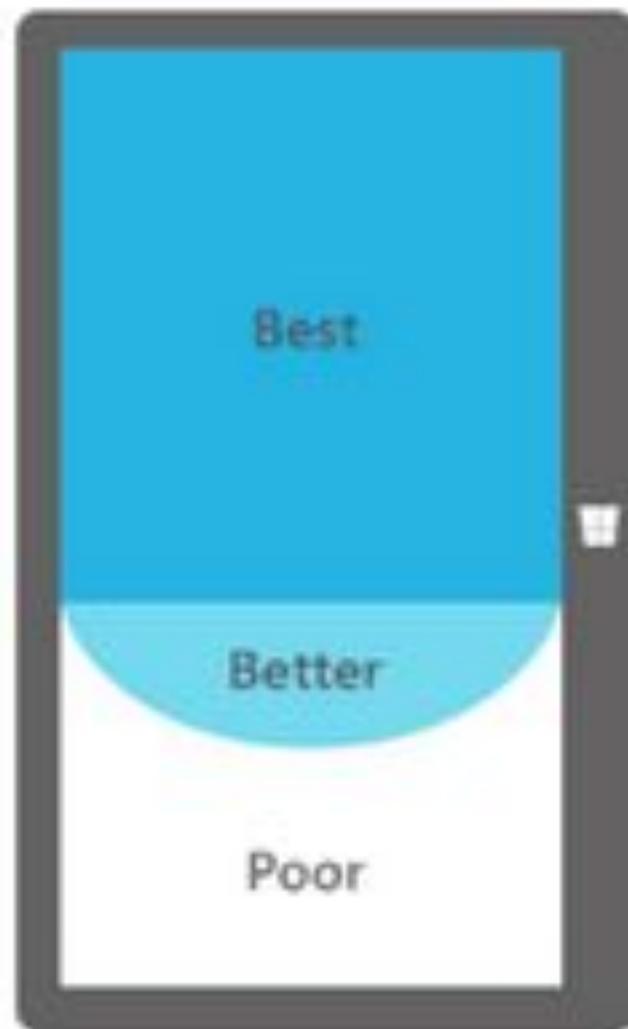


Взаимодействие с планшетом





Чтение с устройства





Виды нарушений

- ❖ Нарушения зрения
- ❖ Нарушения слуха
- ❖ Тактильная дисфункция



Что делать?

- ❖ Увеличение контрастности и яркости
- ❖ Экранное увеличение (лупа)
- ❖ Звуковые синтезаторы
- ❖ Сканеры
- ❖ Распознавание естественной речи
- ❖ Устройства ввода: педали, световые перья, мыши в форме ручки, альтернативные клавиатуры и т.д.



Поправка на возраст





Поправка на возраст

2
ГОДА

Затрудненная ориентация более, чем в 3-х элементах на экране

плохо развитая моторика, неустойчивое внимание

3
ГОДА

Сложности в перетаскивании мелких деталей

4-5
ЛЕТ

Не умеет читать

6-7
ЛЕТ

Плохо читает

умеют читать, развитая моторика

8-9
ЛЕТ

Плохо знает английский язык



Должно быть два интерфейса:
для читающего ребенка
и для нечитающего ребенка





Интерфейсы для детей

FROLIK

НЕЧИТАЮЩИЙ РЕБЕНОК (2-5 ЛЕТ) СМОЖЕТ САМОСТОЯТЕЛЬНО СПРАВЛЯТЬСЯ С УПРАВЛЕНИЕМ, ЕСЛИ:



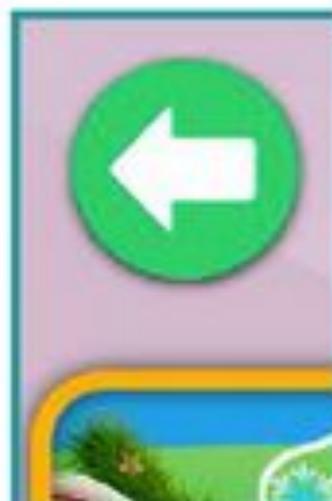
Папки
заменены
каруселью



Количество
элементов на
экране не более
9, в группе по 3
элемента



Картинки и звук
вместо текста



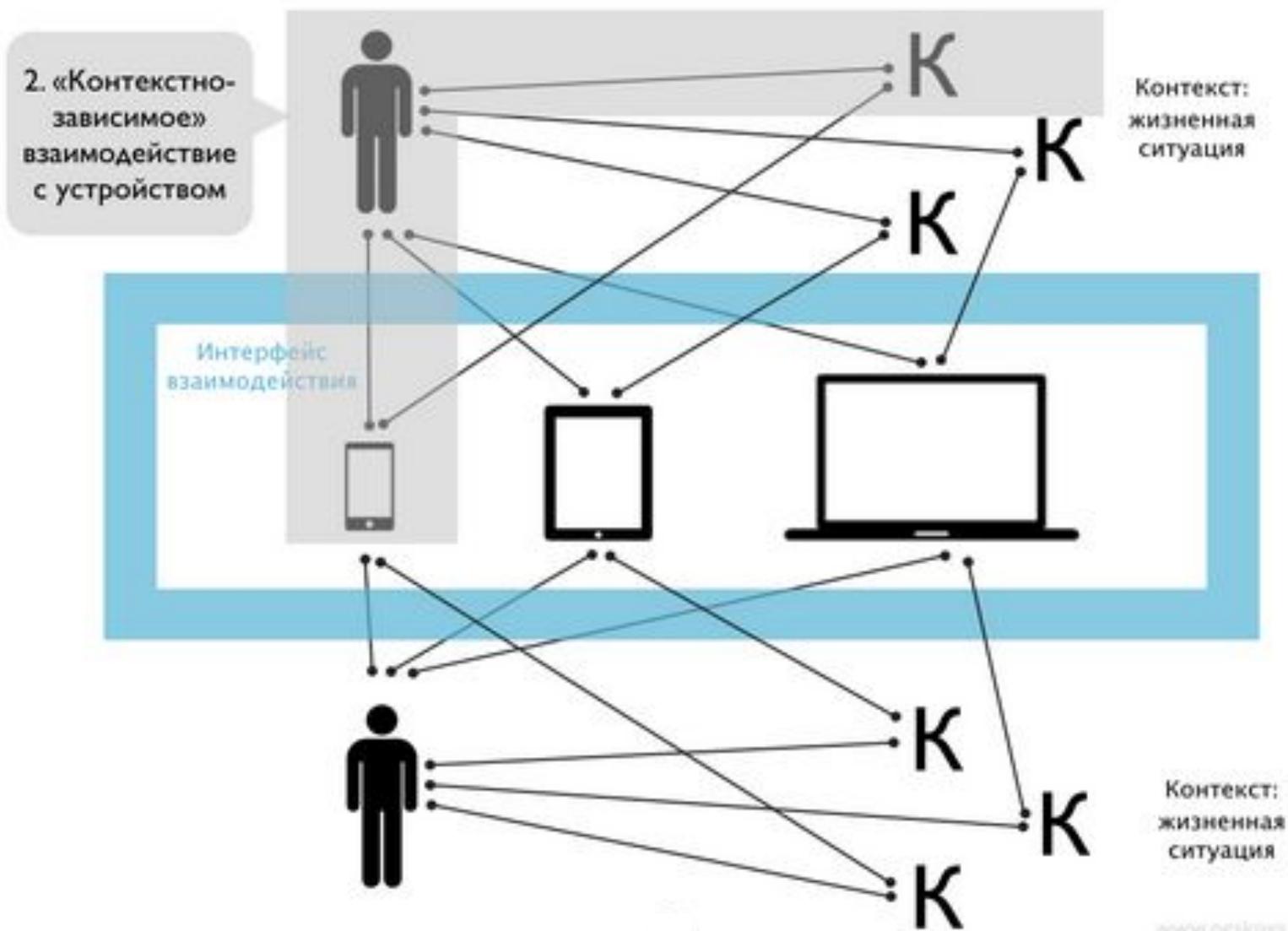
Центральная
компоновка
навигационных
элементов



Перетаскивание
а не нажатие



Контекстно-зависимое взаимодействие



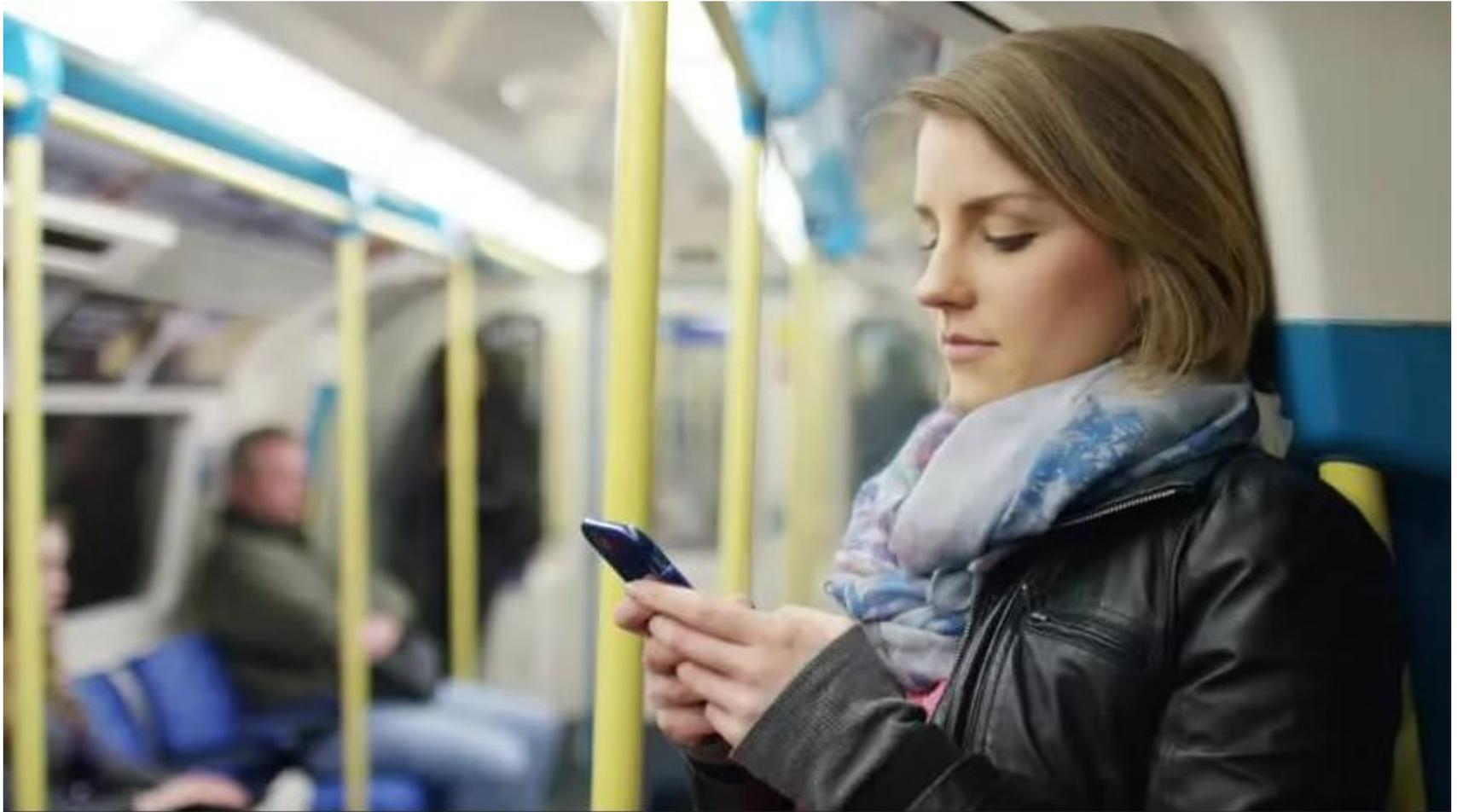


Ограничения восприятия и ввода





Технологические ограничения (неожиданный оффлайн)





Неожиданное прерывание





Социальное окружение, эмоциональный фон





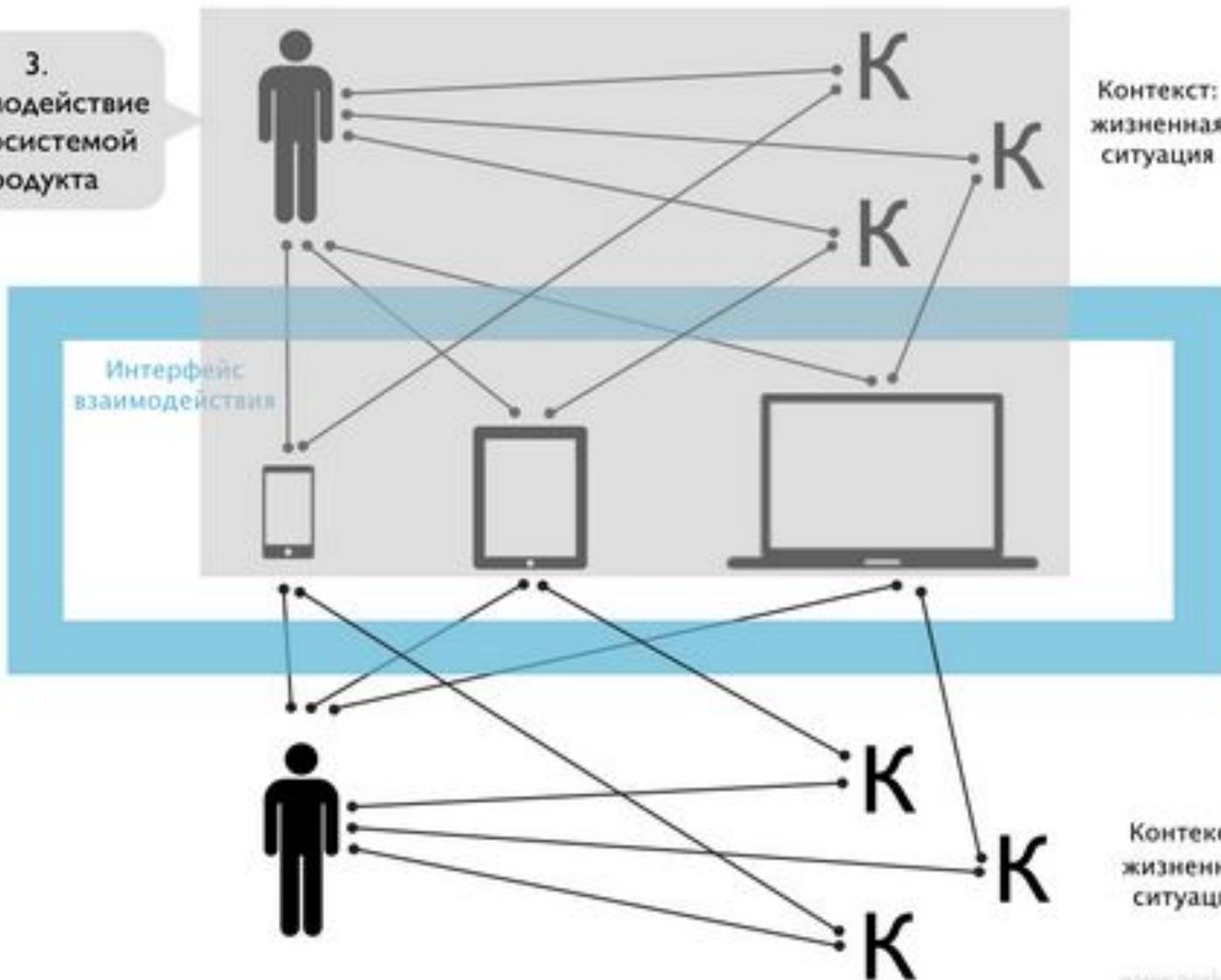
Повышенная когнитивная нагрузка





Взаимодействие с экосистемой продукта

3.
Взаимодействие
с экосистемой
продукта





Взаимодействие с экосистемой продукта



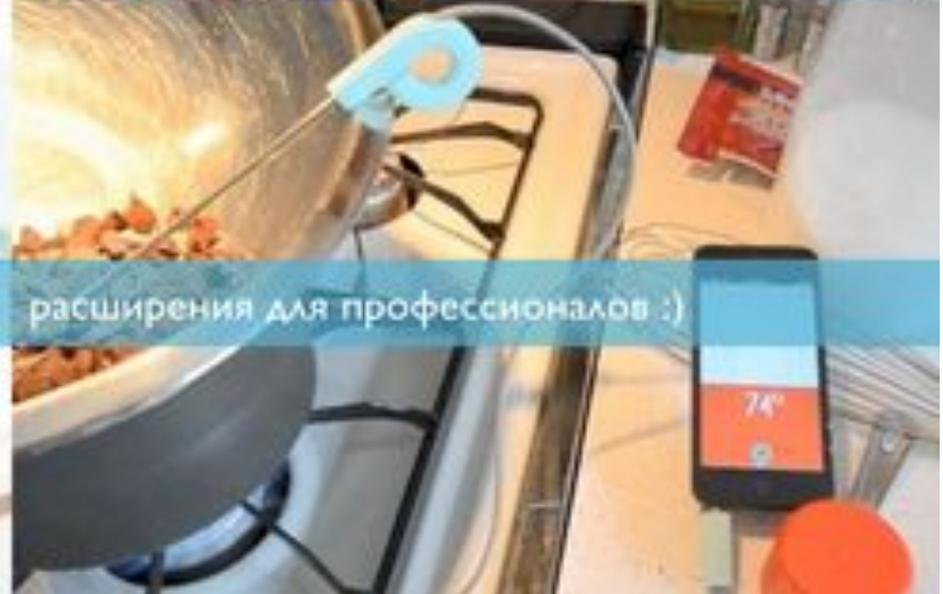
планирование



подготовка



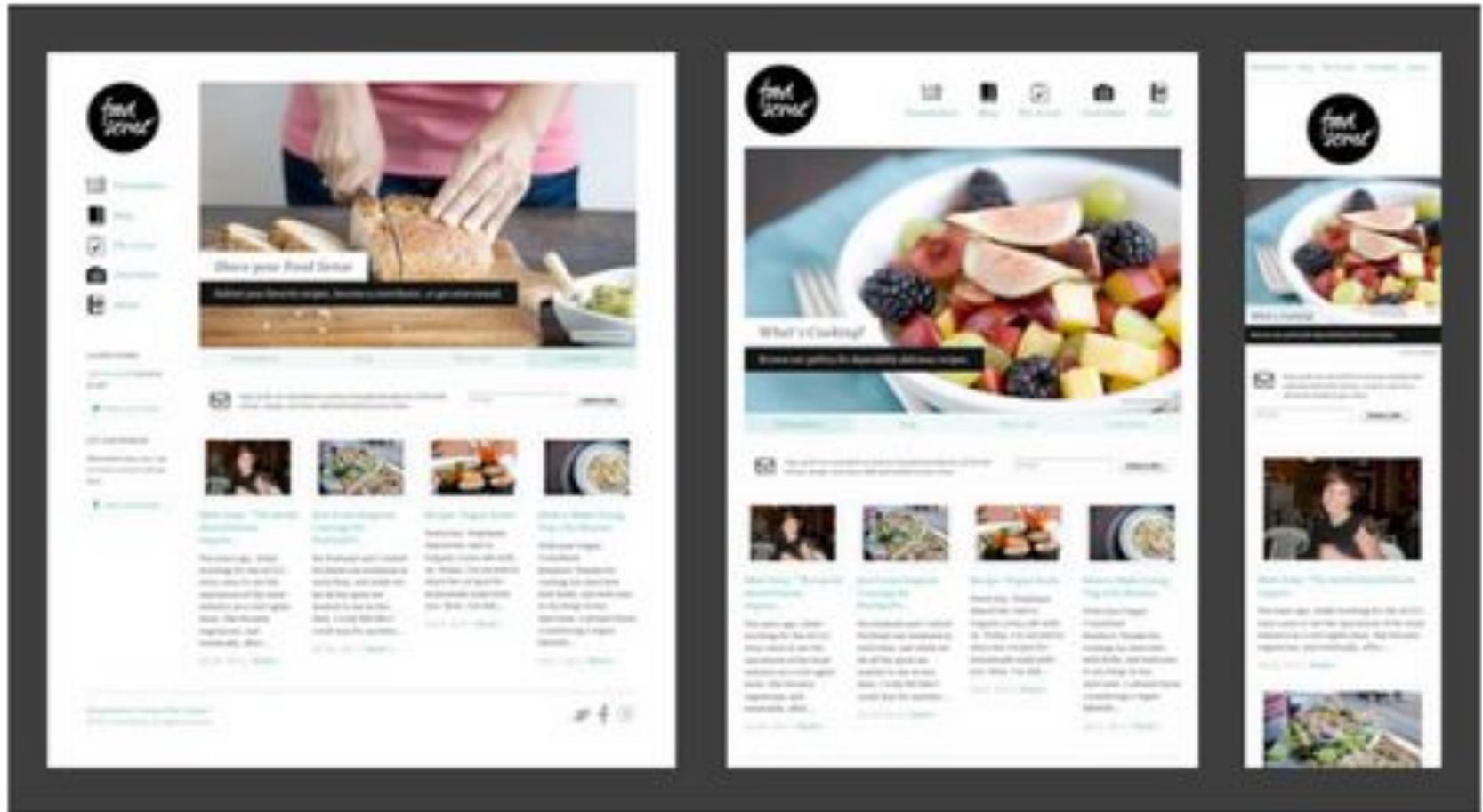
производство



расширения для профессионалов :)



Взаимодействие с экосистемой продукта

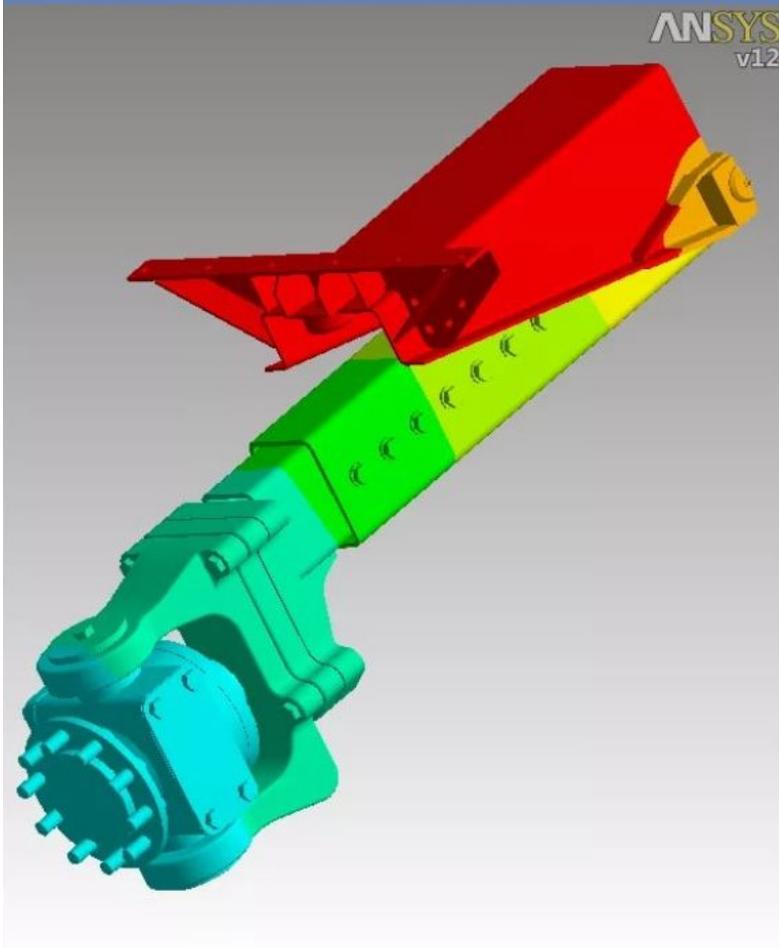


Всегда один и тот же

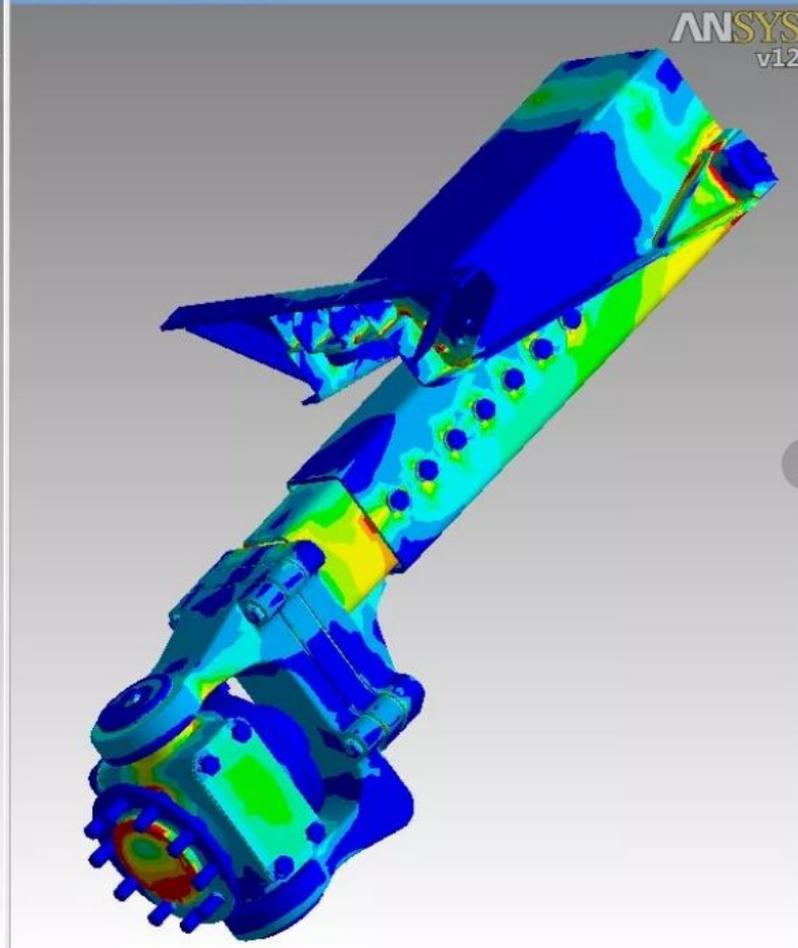


Взаимодействие с экосистемой продукта

Temperature



Equivalent Stress



Интерфейс разный в зависимости от контекста и решаемых задач



Взаимодействие с экосистемой продукта

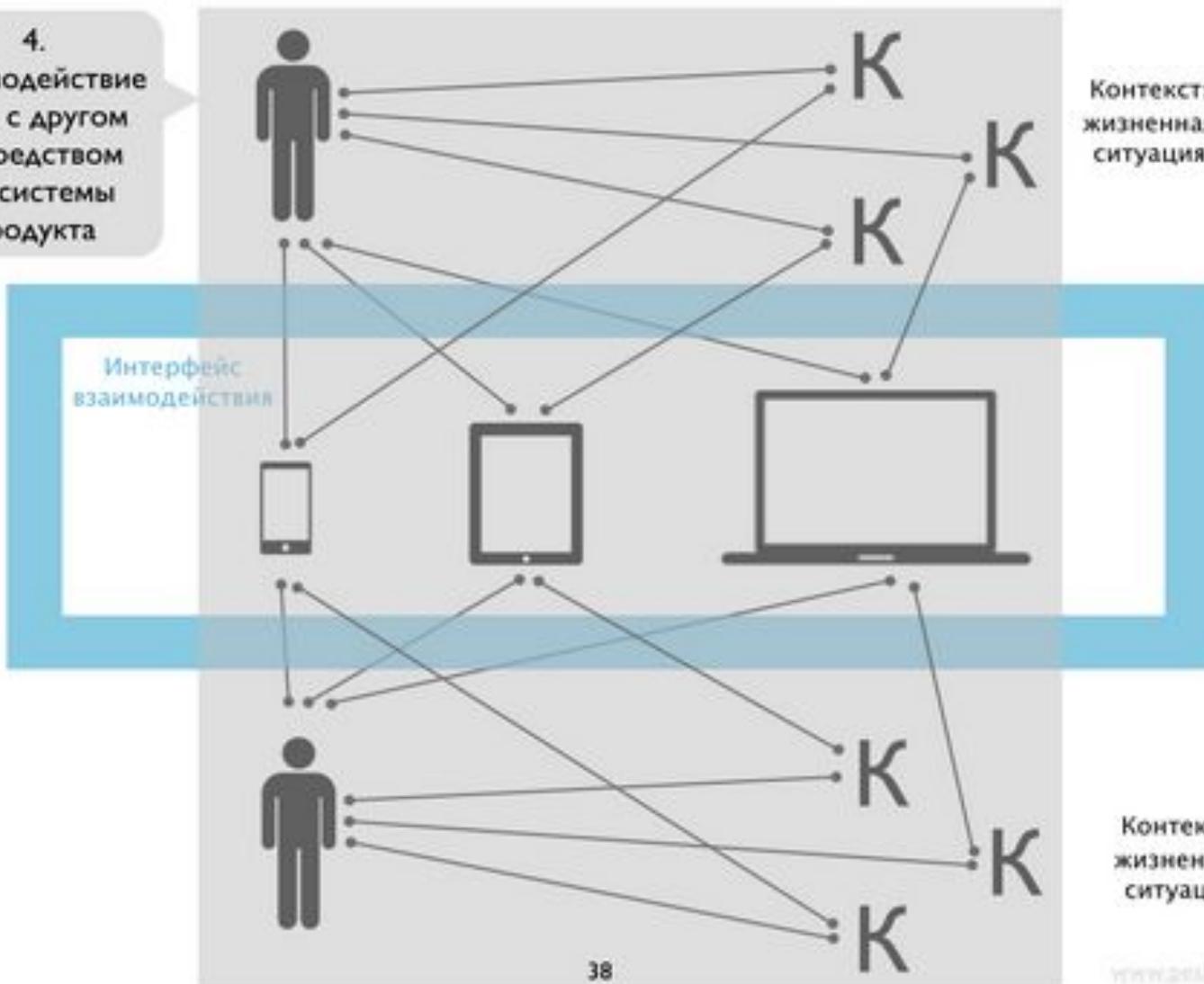


Дополняют друг друга



Взаимодействие друг с другом посредством продукта

4.
Взаимодействие
друг с другом
посредством
экосистемы
продукта





Взаимодействие друг с другом посредством продукта





Вопросы для самостоятельной подготовки

1. Проиллюстрируйте на одном или разных приложениях выполнение гештальт-принципов (+1 балл за каждый принцип)
2. В своем индивидуальном проекте примените гештальт-принципы при проектировании интерфейса (+1 балл за каждый принцип)