



Навыки прототипирования

Урок 1 Что такое UX/UI?

2 Урок 2 Навыки прототипирования

3 Урок 3 Прототип для MVP

4 Навыки формирования дизайна

5 Урок 5 **Дизайн для МVР**

6 Урок 5 Обзор нестандартных интерфейсов







Что обсудим?

- Повторим, что такое UX/UI
- Прототип
- Сбор данных
- Юзкейсы
- Юзабилити тест
- Приоритезация
- Постулаты хорошего дизайна









Повторяем UX

Пользовательский опыт - то, какие впечатления пользователь получает от использования продукта

UX-дизайн - это проектирование структуры интерфейса на основе исследований пользовательского опыта и поведения







Повторяем UI

Пользовательский интерфейс - то, как выглядит и работает готовый продукт: шрифты, кнопки, иллюстрации, анимации и другие взаимодействия

UI-дизайн - это проектирование поверхностного слоя интерфейса - кнопки, цвета, шрифты









Прототип

быстрый черновой набросок основной функциональности для последующего обсуждения, анализа улучшения







Не начинаем работу над прототипом продукта без данных







Прототип

Может создаваться на разных этапах жизни продукта

- новый продукт
- существующий продукт (для нового функционала)









Сбор данных внутри компании

Саппорт, разработчики, дизайнеры, маркетологи, отдел продаж

Поговорите с командой! С чем они сталкиваются, что можно улучшить.









Сбор данных вне компании

"Данные бывают разными: сильными и слабыми"

- Сильные данные - поведение Что делает человек

- **Слабые данные** - мнение Что говорит человек







Какие исследования могут нам помочь?









Исследования

- Качественные

Почему люди делают то, что они делают (наблюдение, общение)

- Количественные

Можно измерить численно (метрики)





Качественные исследования

- **Глубинные интервью**Общение один на один с пользователем по заранее подготовленному сценарию
- Фокус группы Общение с группой пользователей по определенному сценарию





Количественные исследования

- Опрос/анкета

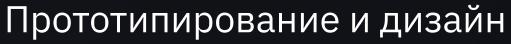
Список закрытых вопросов на большую группу пользователей

- А/Б тесты, метрики

Сравнение метрик двух версий реализации функциональности

- Статистика

Общедоступные данные статистики





Юзкейсы

Сценарии использования продукта







Юзкейс

Сценарий использования (англ. use case) — в разработке программного обеспечения это описание поведения системы, когда она взаимодействует с кем-то из внешней среды









Уровень детализации

- Низкий кейс применения
- Высокий Т3, спецификация

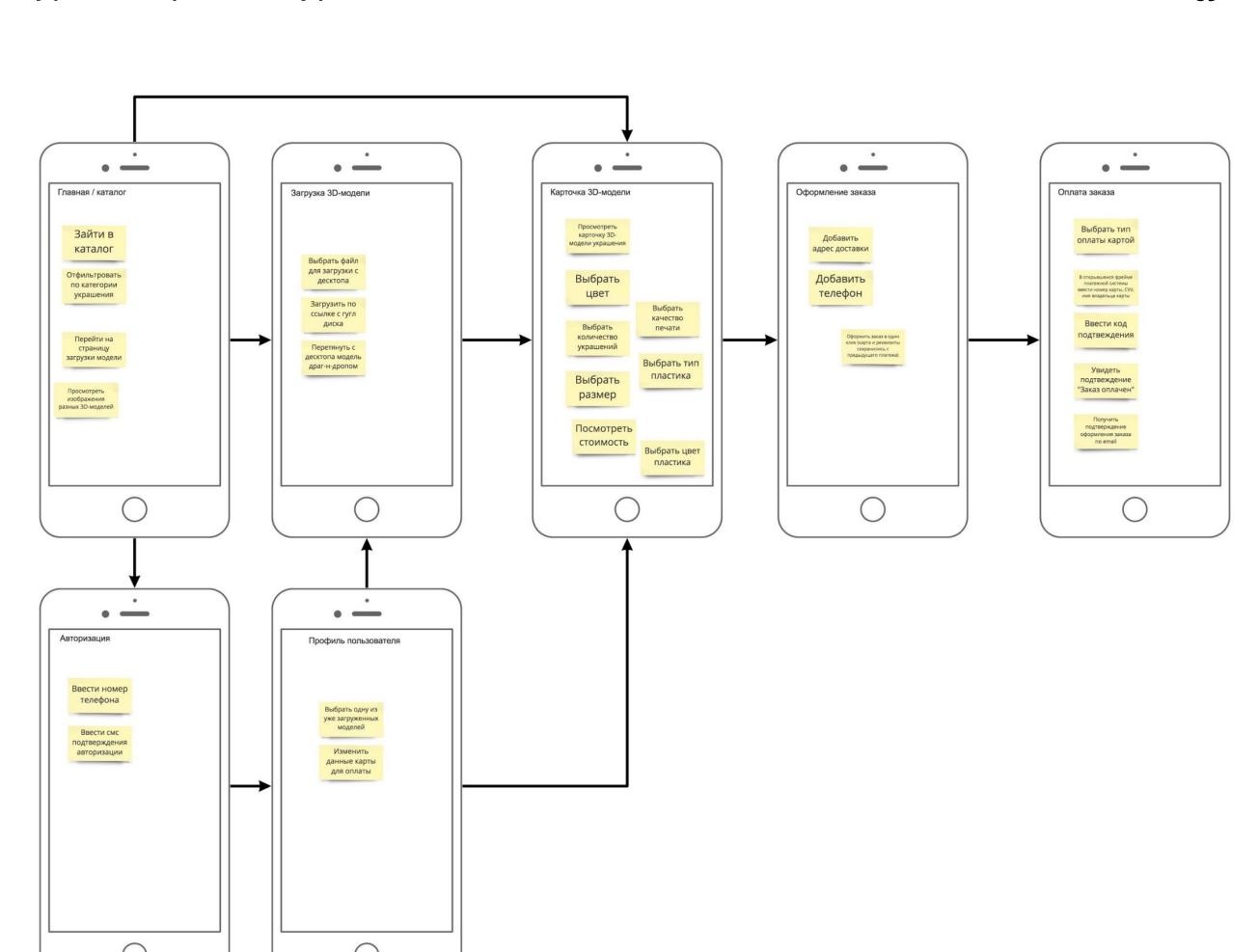


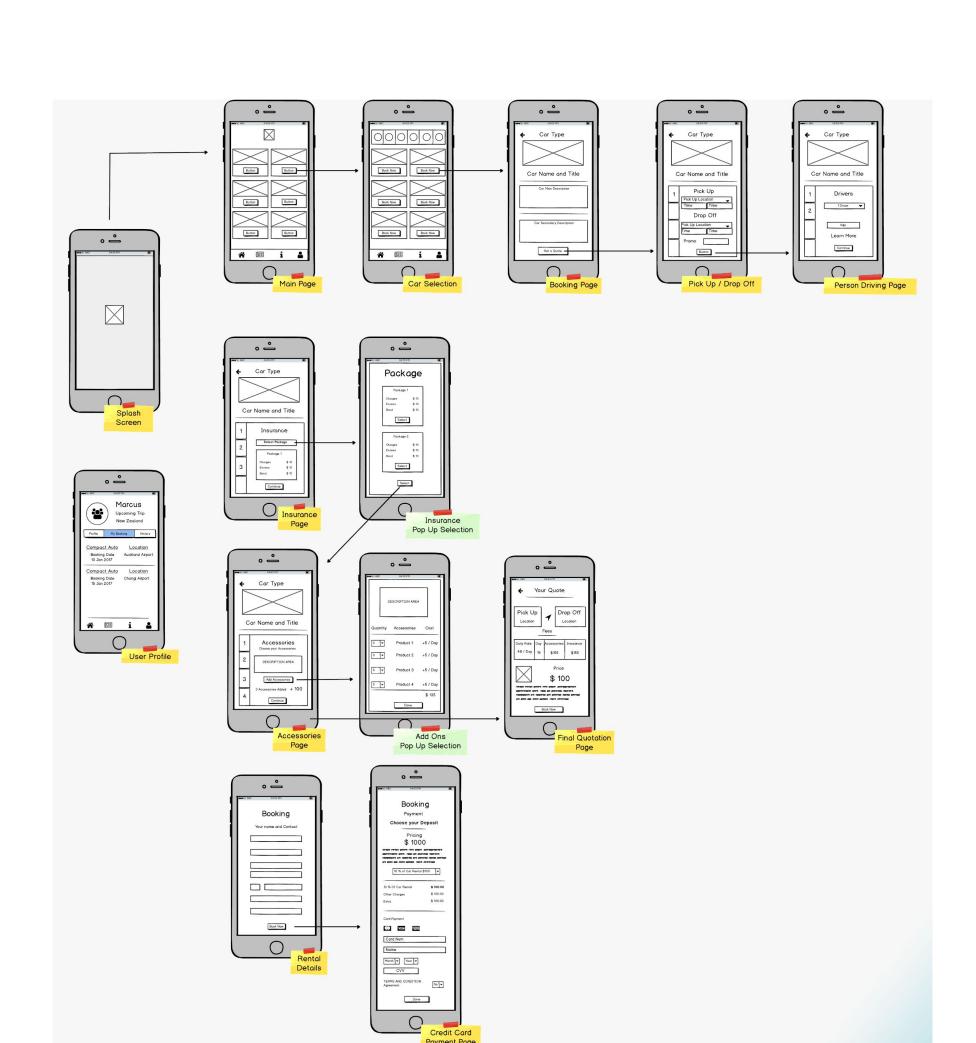




Создание прототипа и прототита и прототипа и прототита и прототипа и прототита и прототипа и прототита и прототит

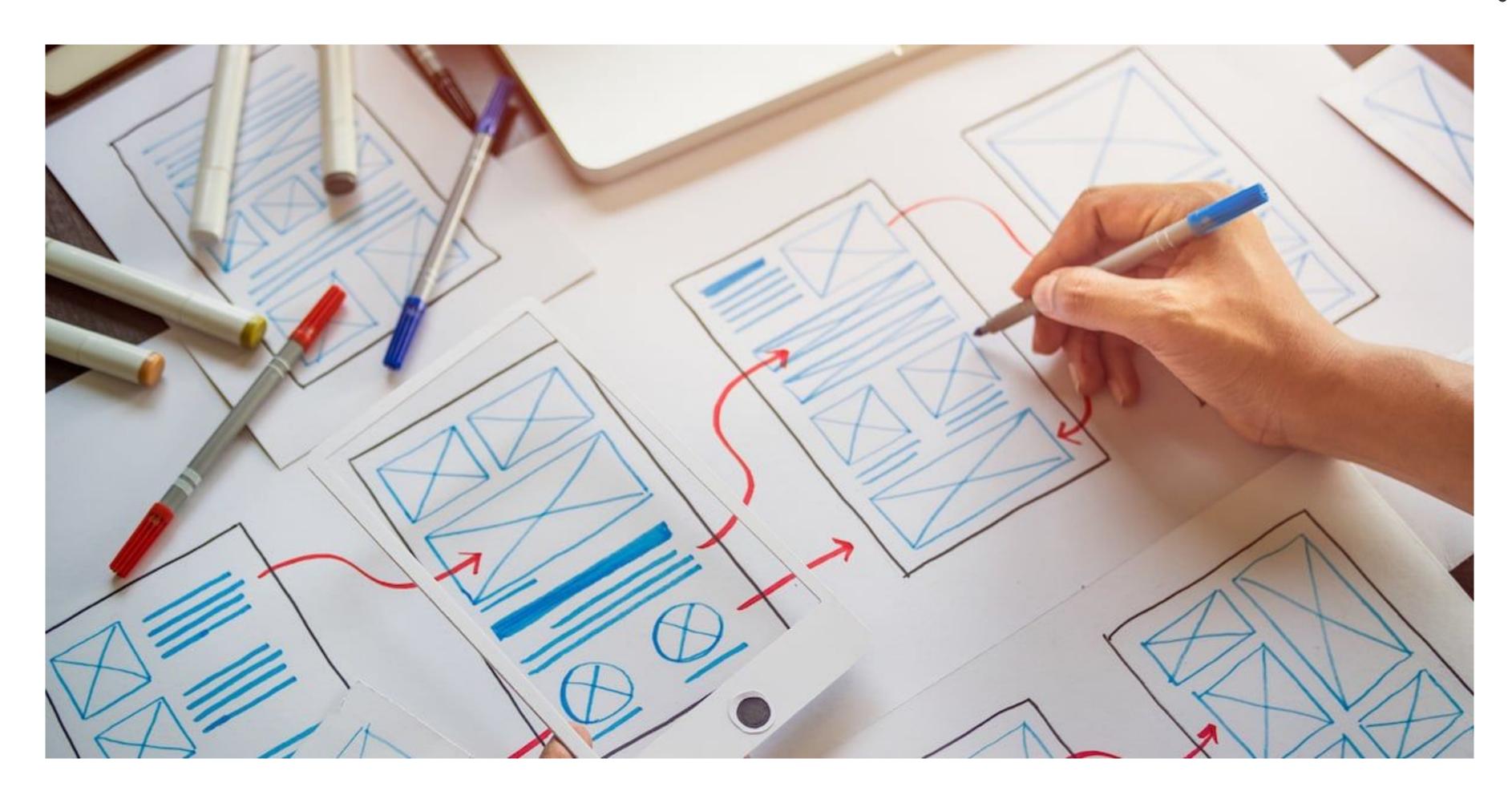




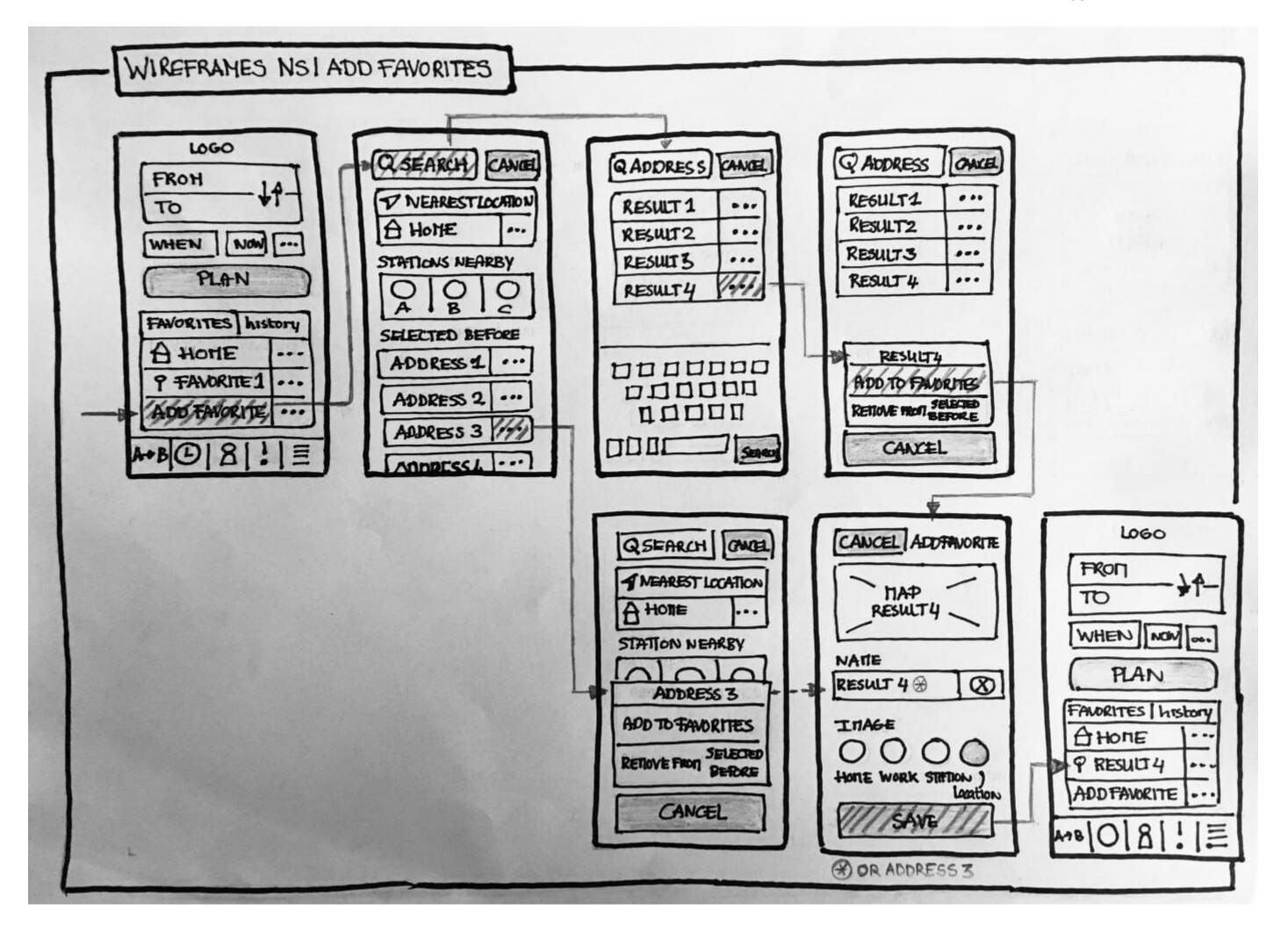
















НОЗАБИЛИТИ Тестирование









Юзабилити тест

Качественный метод исследования, который позволяет проверить прототип или готовый продукт на взаимодействие с живым пользователем







Юзабилити тест

Может применяться

- для нового продукта
- для существующего продукта









Виды юзабилити тестов

По сценарию

- По сценарию
- Без сценария

По месту

- Кабинетные
- Полевые







Какие документы нужны

- Описание ЦА
- Сценарий
- Опросник
- NDA (договор о неразглашении, если нужно)





Какое оборудование нужно

- Тихая комната
- Ноутбук модератора
- Монитор, на котором будет дублироваться экран респондента
- Девайс респондента
- Микрофон и веб-камера





Где найти и как выбирать респондентов

- Окружение
- Соцсети
- Рекрутинговое агентство





Дизаин

Базовые постулаты







Эффективность

Какая самая обыденная задача, которую решает пользователь ежедневно?

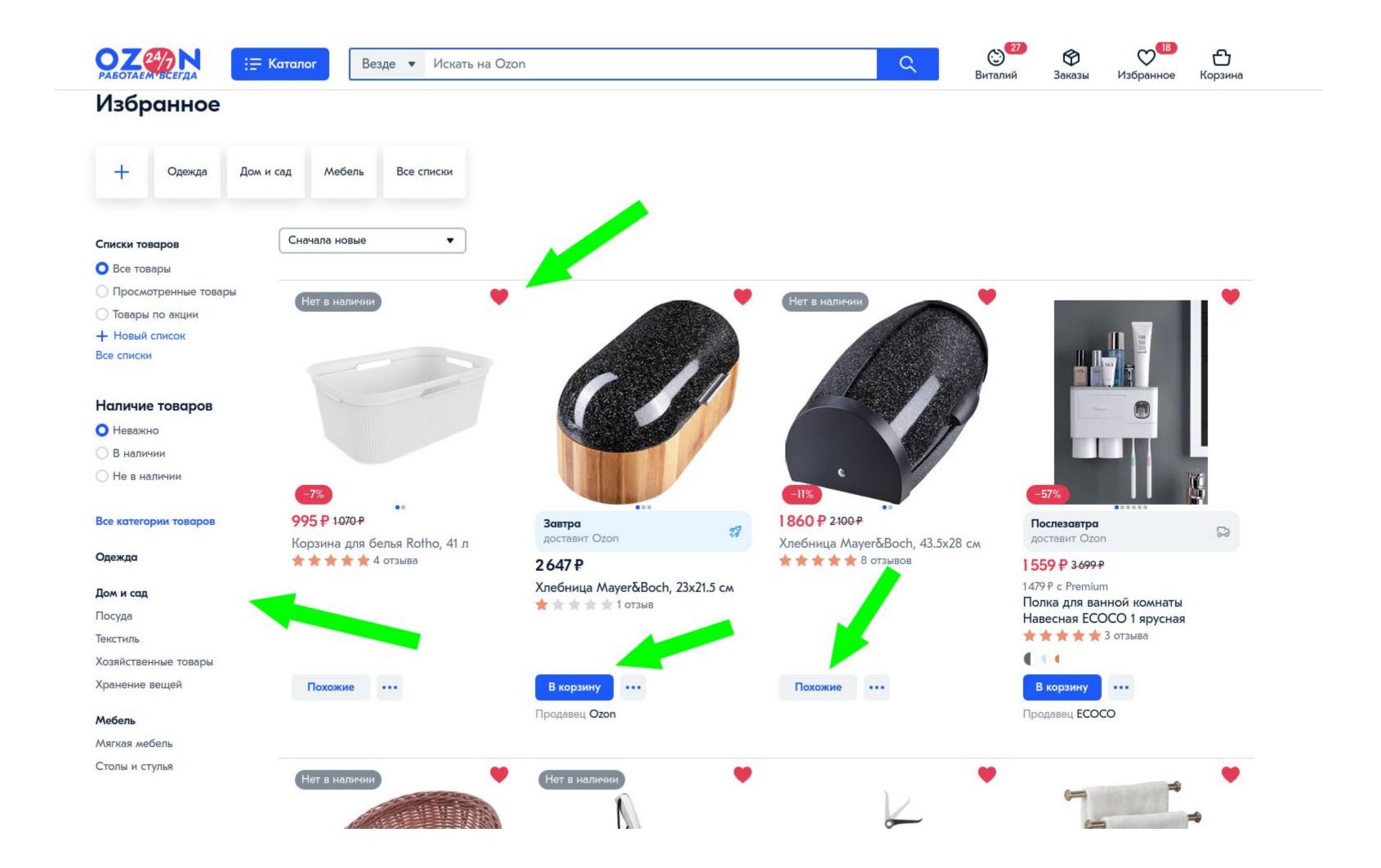
- Запись контента, редактирование или просмотр?
- Выполнение сложной последовательности действий?

Максимально облегчите эту задачу













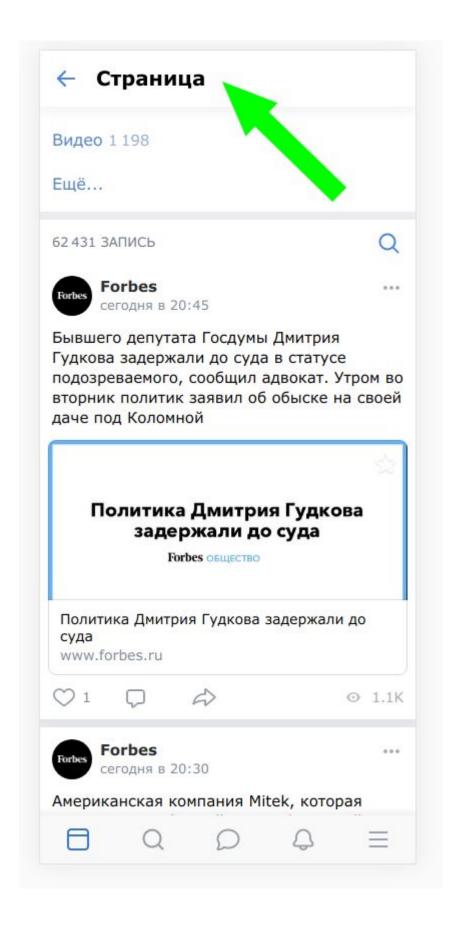
Ясность

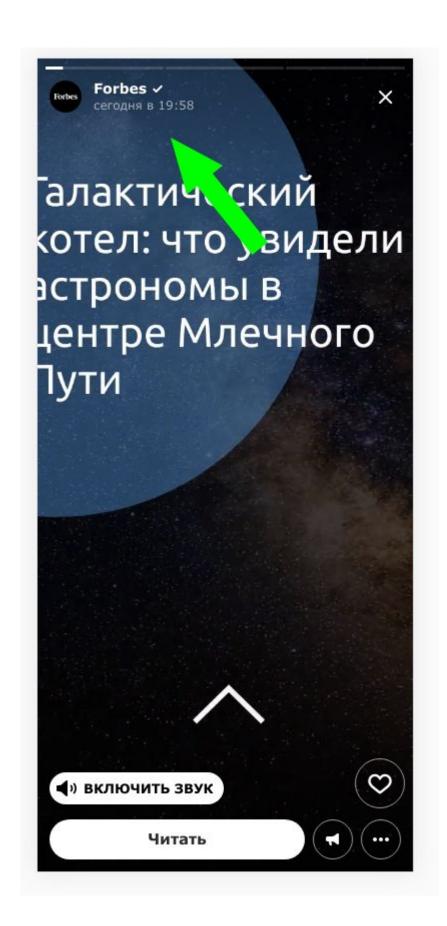
- Где я нахожусь?
- Что я могу сделать
- Что произойдет, когда я сделаю это?
- Что только что произошло?

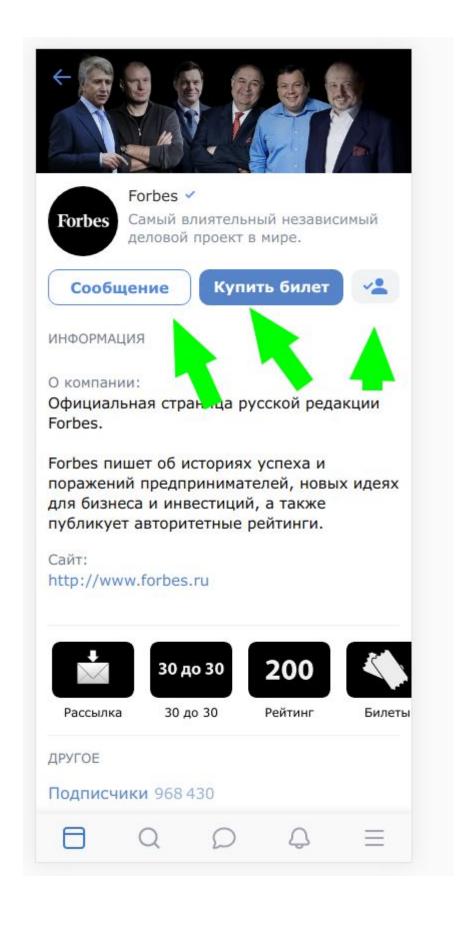
















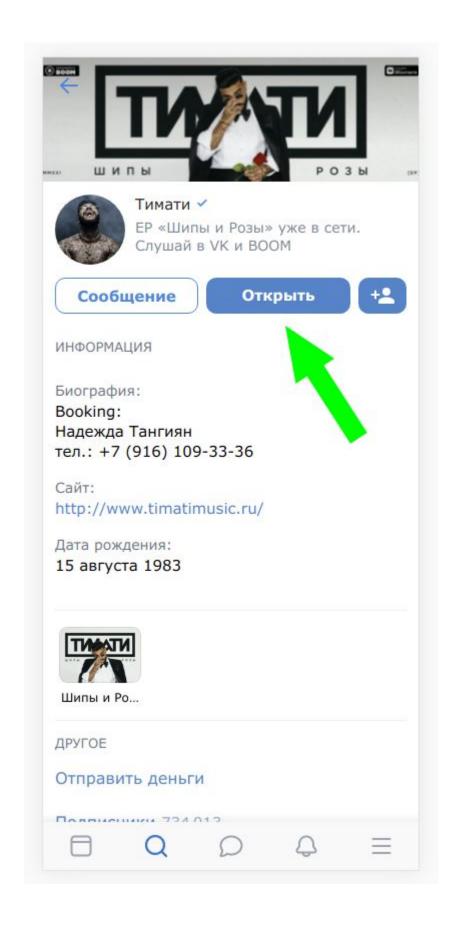
Согласованность и структура

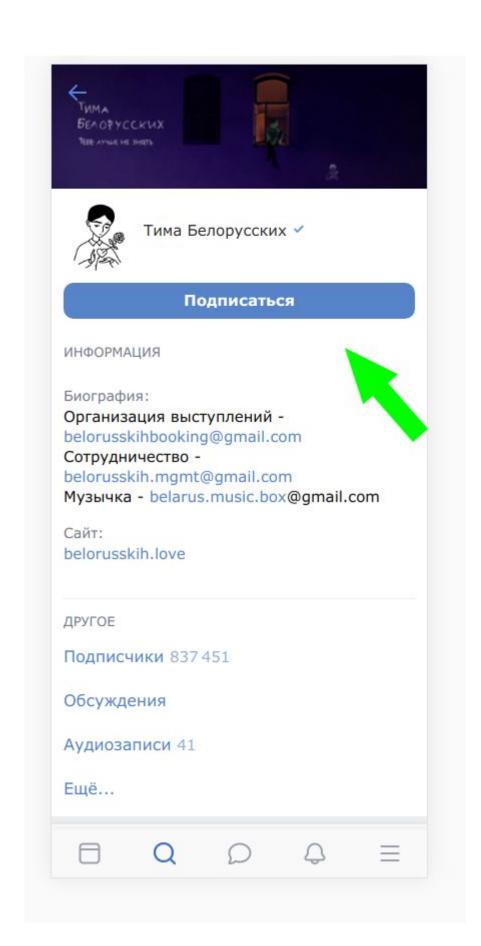
- Введите четкую визуальную иерархию, самые важные элементы больше и заметнее
- Согласованность навигации
- Повторяющиеся элементы (одно и то же действие отображаем одинаково)

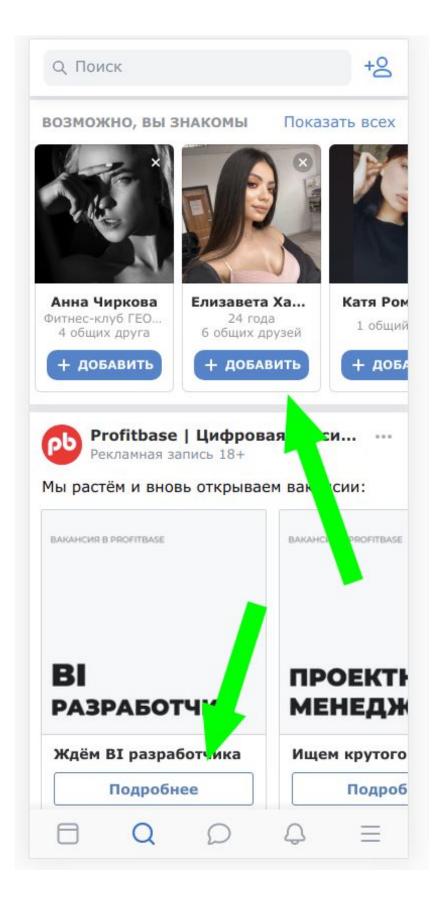












Узнаваемость

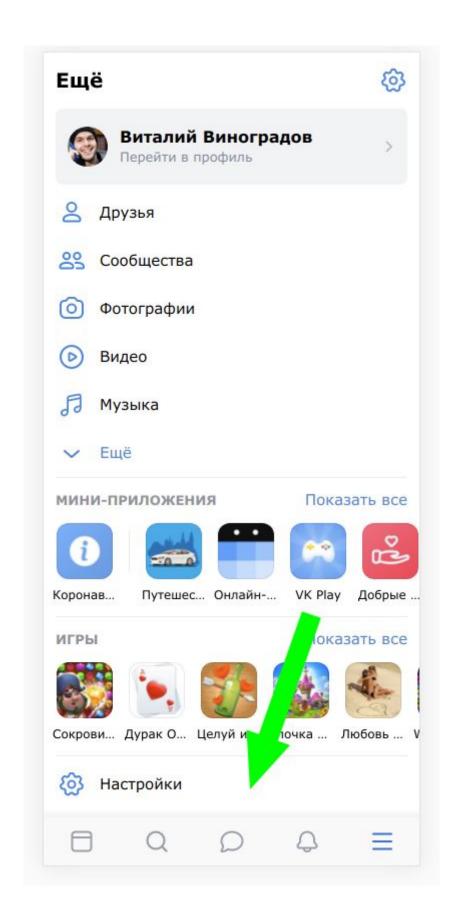
В различный продуктах есть базовые сценарии, которые реализованы похожим образом, такие паттерны можно перенимать и в своих продуктах, чтобы упростить пользовательский опыт.

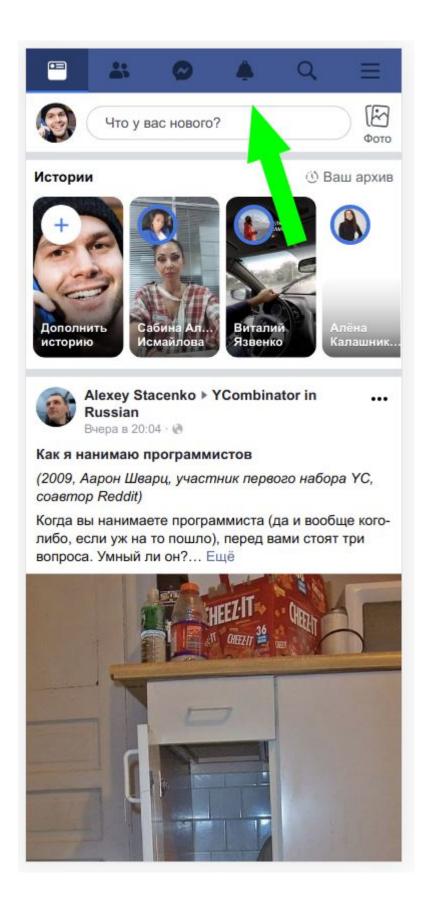
- Иконки (Сообщения, поиск)
- Навигация (Таб бар)
- Цветовые ассоциации

















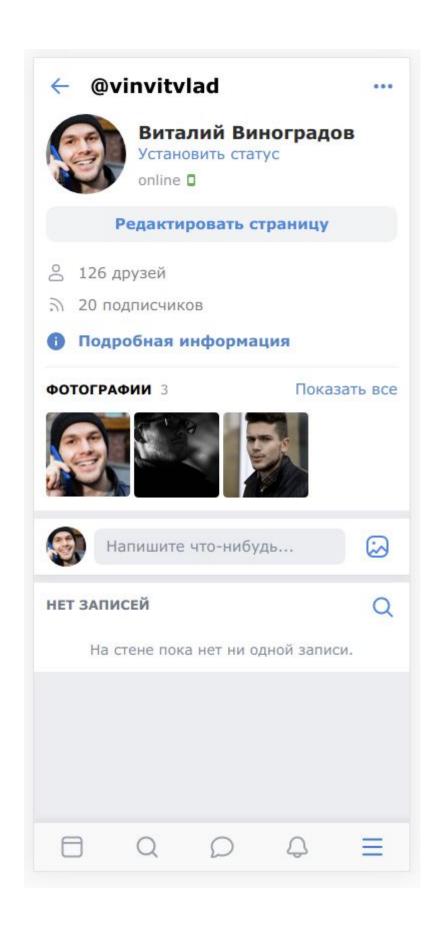
Гибкость

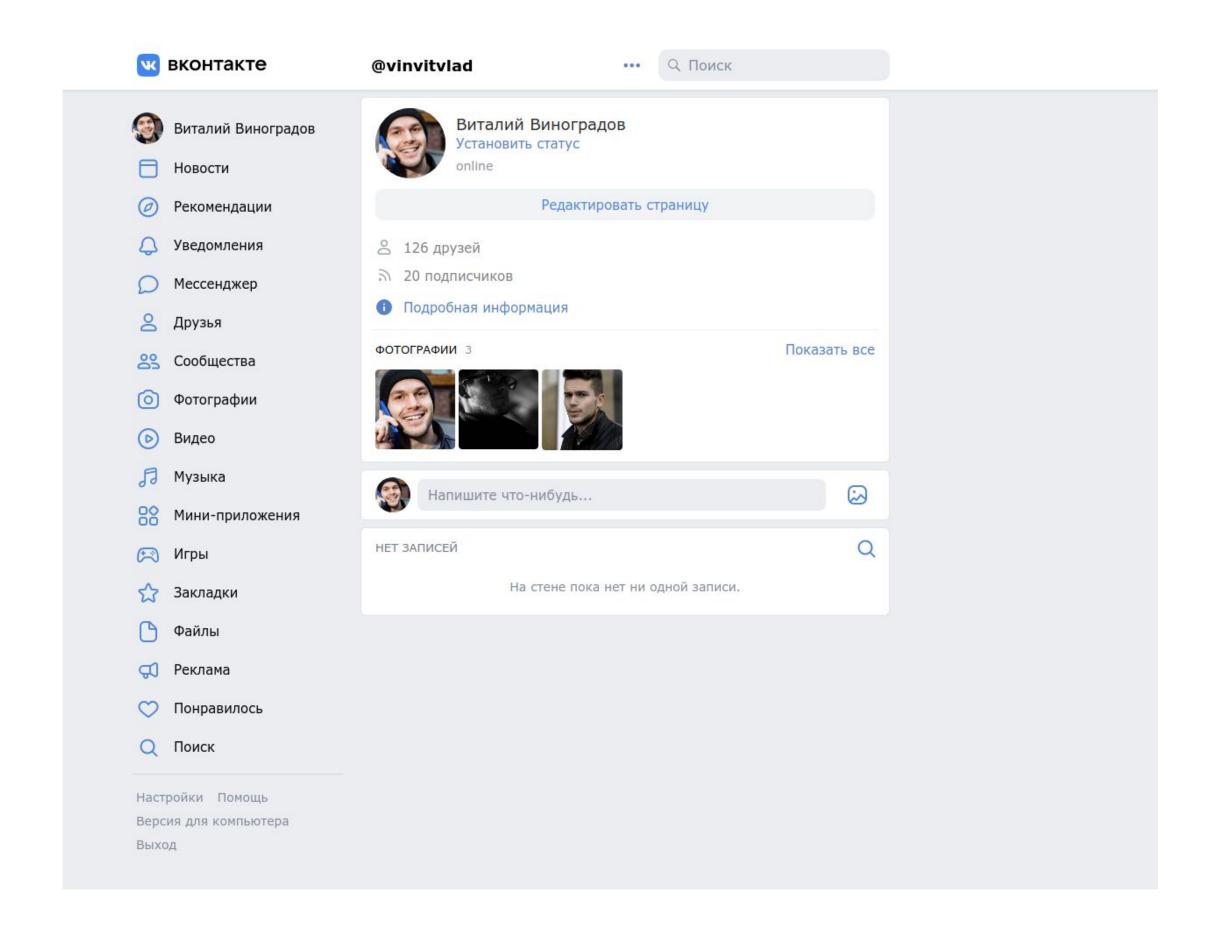
- **Учитывайте различные устройства и разрешения** Как минимум проверяйте основные платформы и разрешения
- Продумайте все возможные случаи (стейты) с контентом Разные локализации, много или мало текста, нет текста















Общии алгоритм



Алгоритм

- Сбор данных (цели, аудитория и тд)
- Выделение основного пользовательского сценария (юзкейс)
- Визуализация сценария в мокапах (wireframes)
- Юзабилити тест
- Дизайн интерфейса





Домашнее задание

Создайте карандашный драфт (от руки и загрузите фото в Google Drive или через онлайн редактор Loneti.ru) или мокап (Moqups.com) вашего продукта Добавьте описание продукта (обязательно!) Отправьте ссылку (не забудьте расшарить доступ!)







Спасибо! Ваши вопросы

