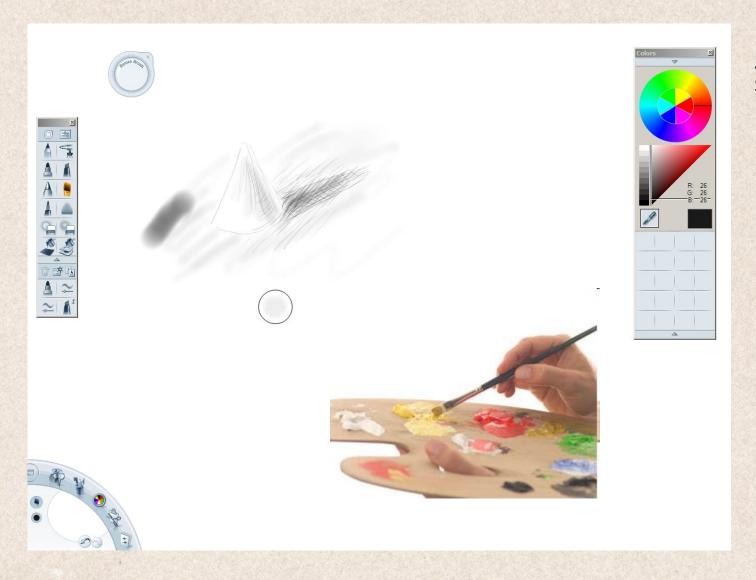
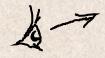


Пояснение к режимам



Autodesk Sketchbook Pro 2

Процесс проектирования



- Видение и осознание продукта



 Изучение пользователей: опыт, мотивы, цели, задачи, сценарии



– Проектирование



- Тестирование спроектированного



- Прототипирование



Тестирование прототипов и реальных систем



 Проектирование и тестирование в процессе итерационной разработки

План занятия

- Домашка
- Шесть шляп мышления
- Типы интерфейсов: временные и монопольные
- Принципы тяготения и плотности
- Элементы опыта взаимодействия Гарретта

Организация проверки задания

- Остаточные вопросы, 10
- 2 лучших решения, 20
- Мысли о процессе, «как», 10
- Улучшение лучшего решения, 10
- Перерыв, 10

Шесть шляп мышления Эдвард Де Боно

Белая информация

Красная эмоции

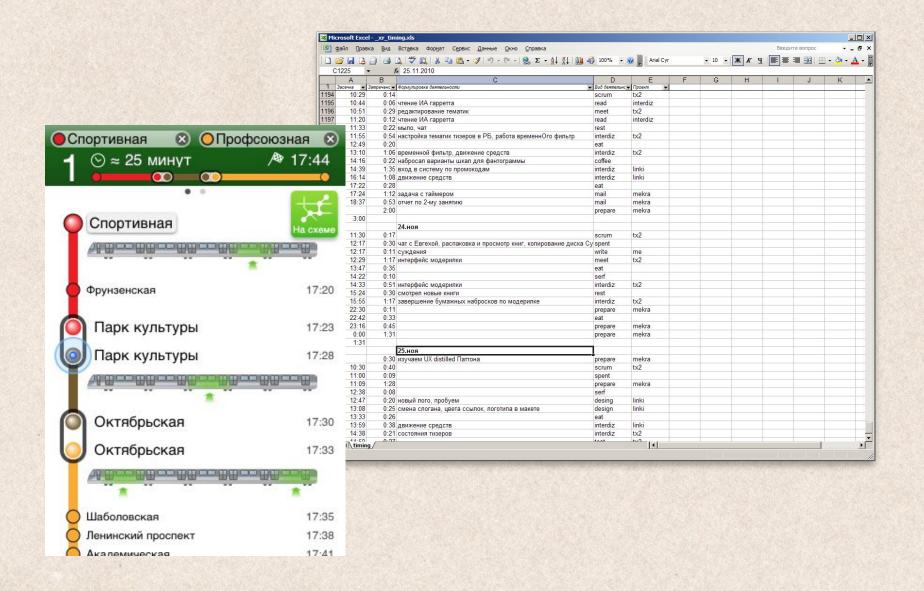
Черная критика

Желтая преимущества

Зеленая идеи, возможности

Синяя над-мышление

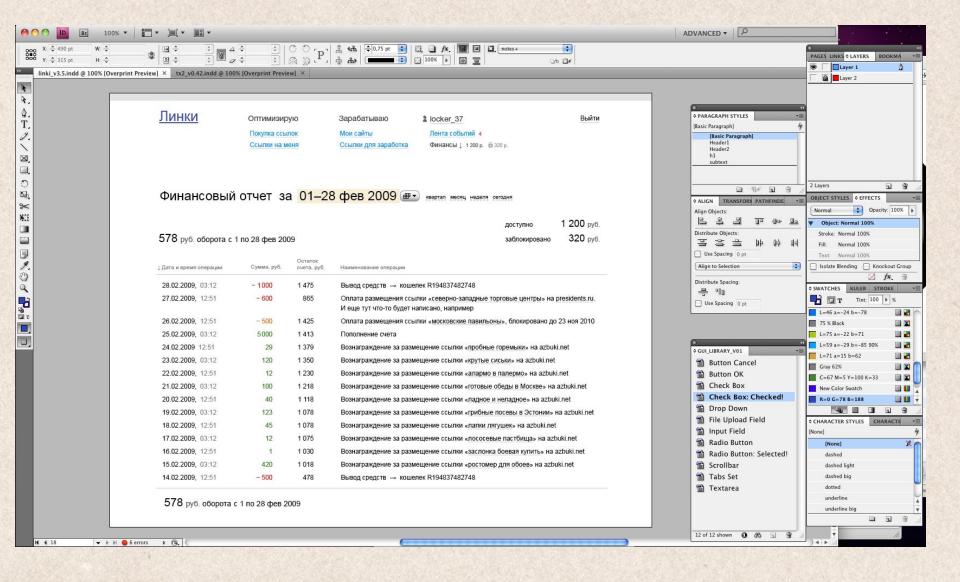
Временные и монопольные



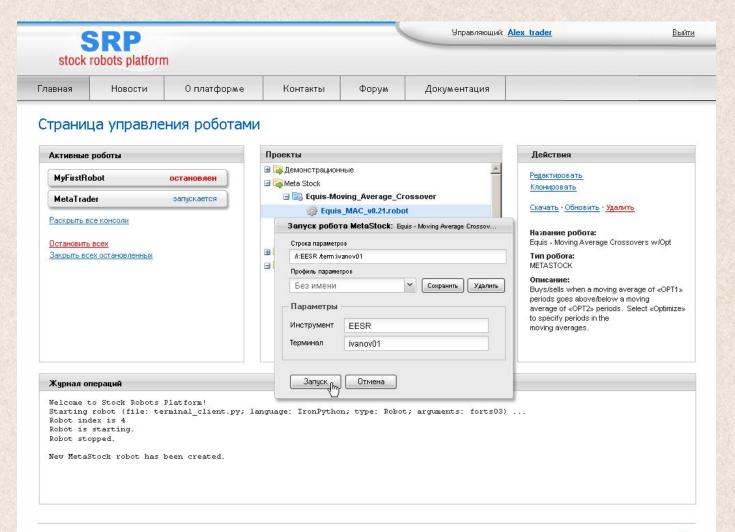
Монопольные



Монопольные



Монопольные



Временные











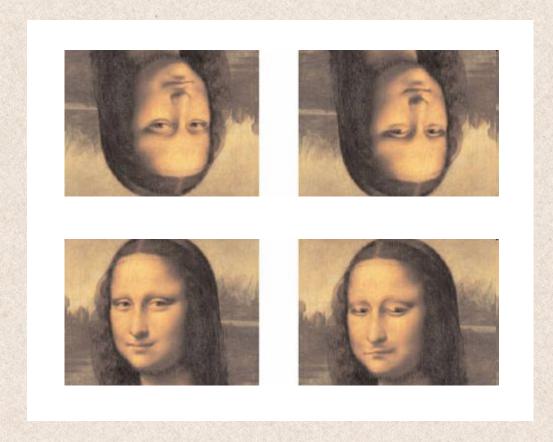


Принципы тяготения и плотности

Принцип тяготения

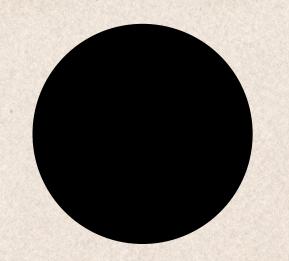
A Bepx

Haz



Артем Дэп, «Стереотипная сетка. Часть первая. Принцип тяготения в дизайне»



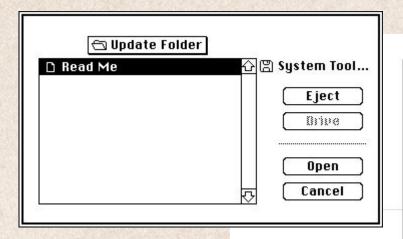


Артем Дэп, «Стереотипная сетка. Часть первая. Принцип тяготения в дизайне»

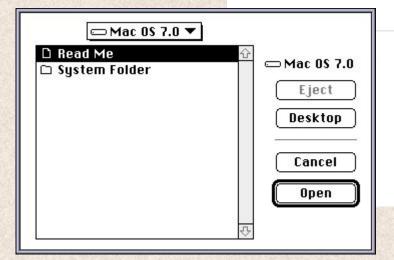


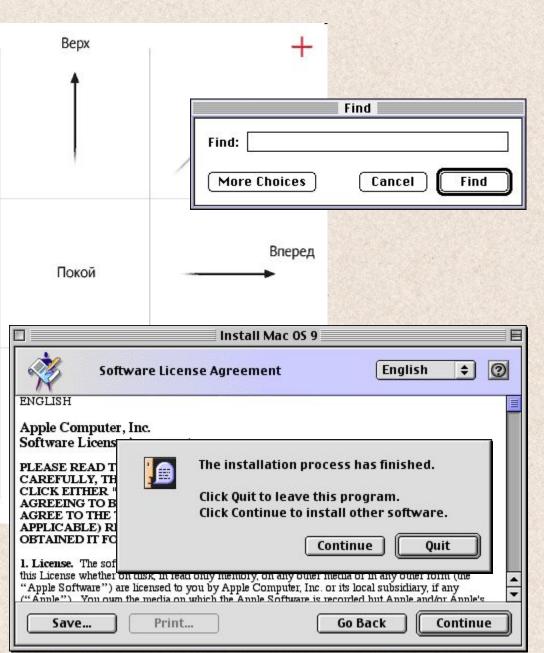
Артем Дэп, «Стереотипная сетка. Часть первая. Принцип тяготения в дизайне»







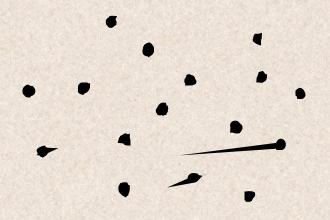






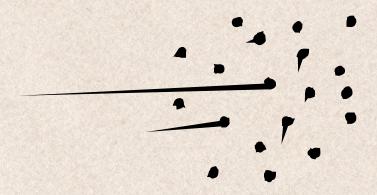
Принцип плотности

относительности



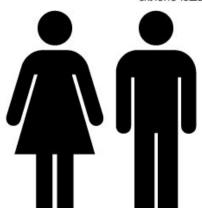
Принцип плотности

относительности



М л о о д иди 3 Н и пос не и с ярип х н н ой вери. е с ш с ш к о е ж е сл д ть ч ух п $\frac{6}{5}$ ар $\frac{6}{3}$ б о с ой тоба а и мятой тели, н Ч мял есс зи н й мете У мн

Мне слышится скрип неухоженной двери. Не уходишь? Закрой, чтоб не слышать печали... Со мной посиди на измятой постели, Что измяла бессонница зимней метели. Артем Дэп, «Стереотипная сетка. Часть вторая. Принцип плотности» — Девушка, можно вас на танец пригласить?

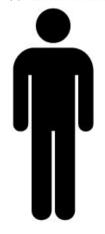


 Ща в е*альник схлопочешь!

частный случай

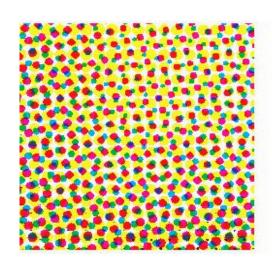
Артемий Лебедев, «Ководство», § 136. Теория близости

— Дети, мама зовет обедать!

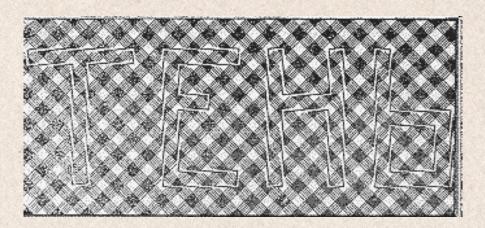




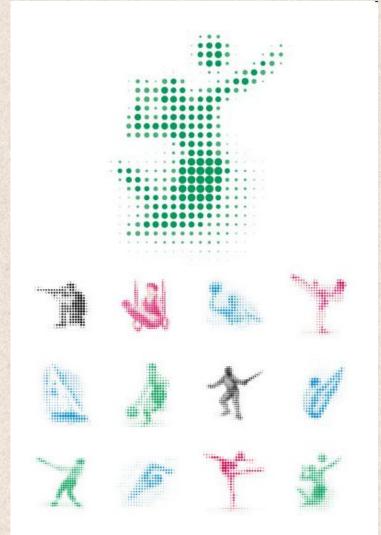




Растрирование эквивалентных плотностей



относительность



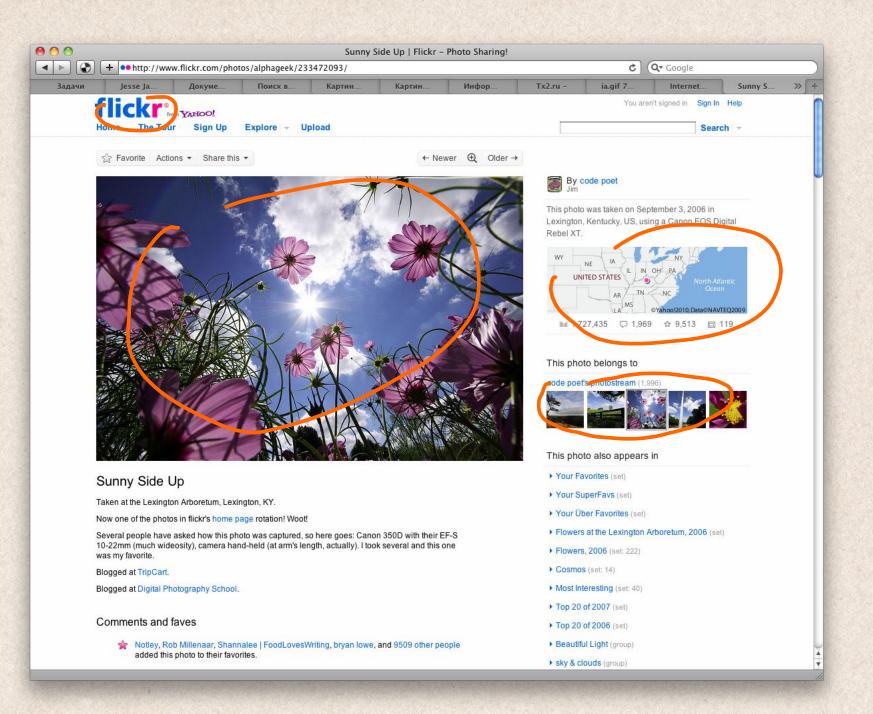
Контраст Ритм Выравнивание Схожесть

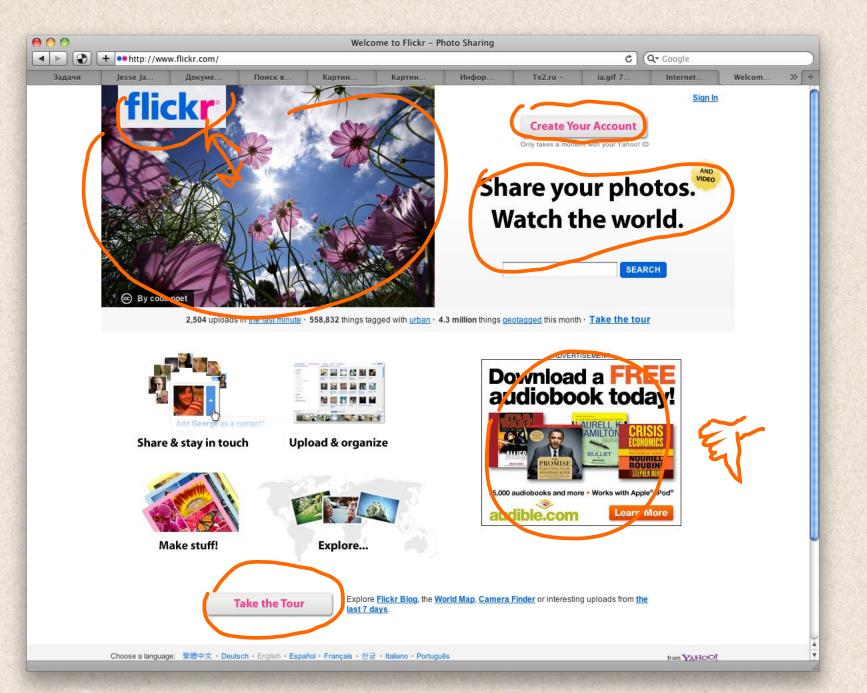
по мотивам презентации Джеффа Паттона «User Experience Distilled»

agileproductdesign.com/presentations

Контраст

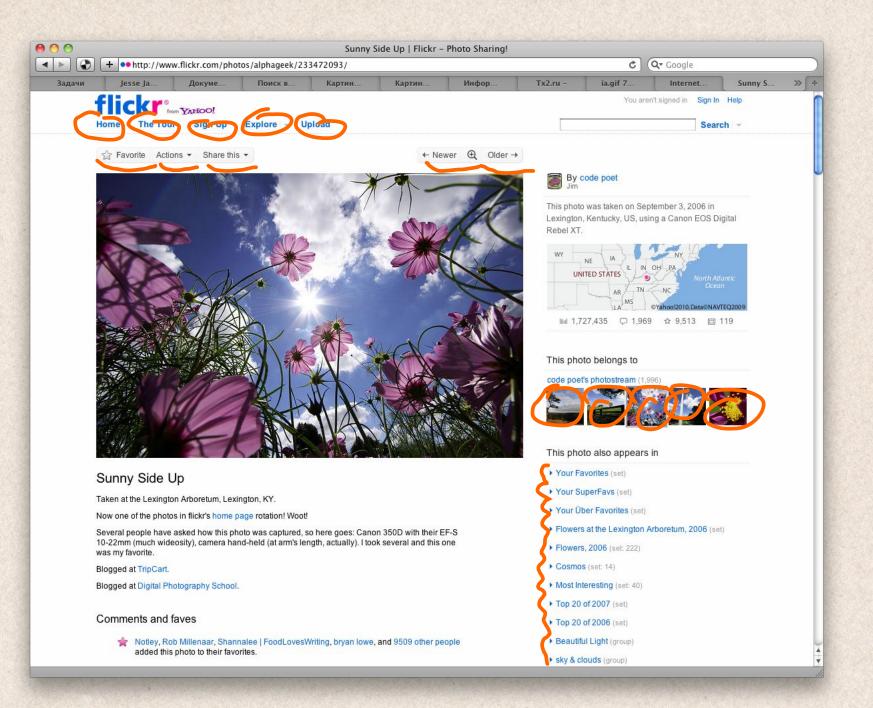


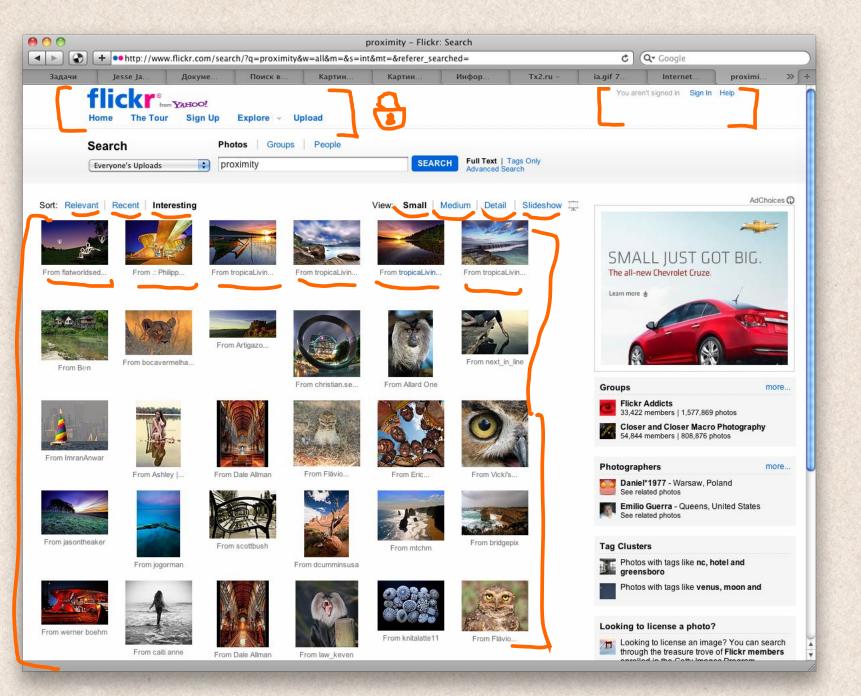




Ритм, повторение







Выравнивание

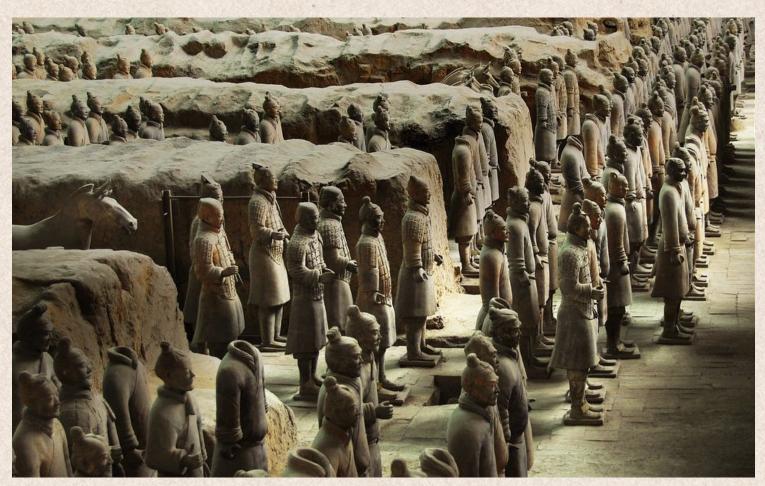
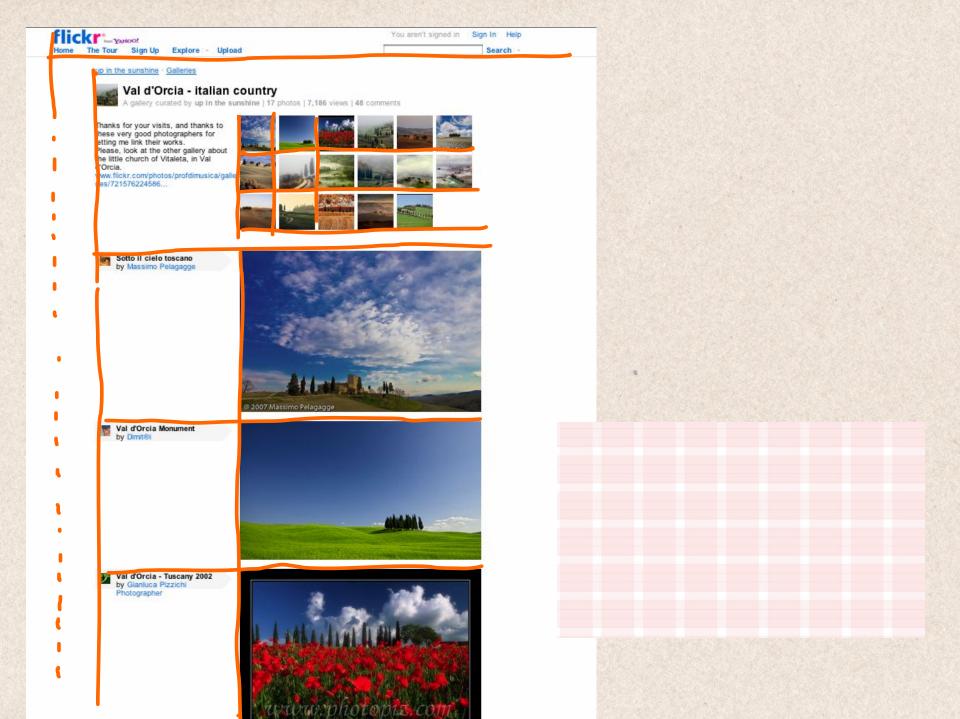


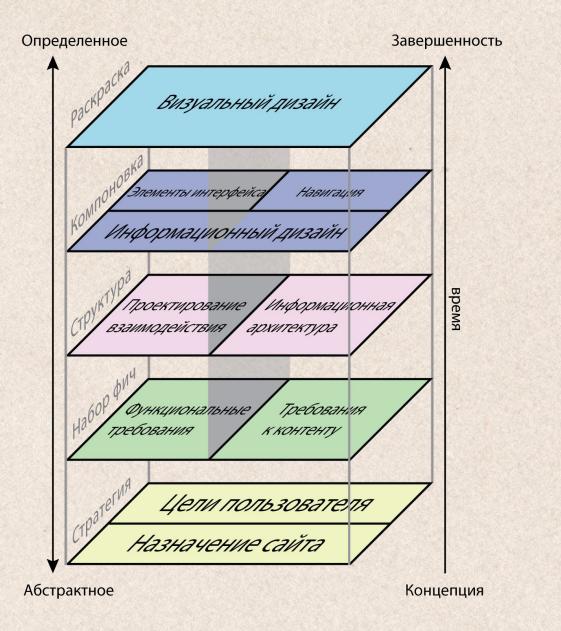
фото — tofu minx

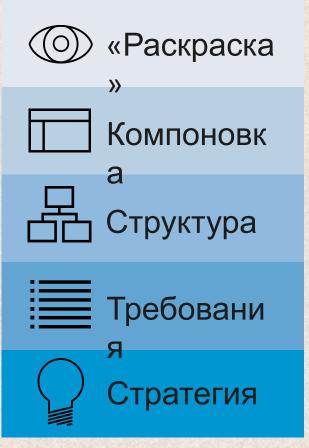


Схожесть



Элементы опыта взаимодействия





Jesse James Garrett's **Elements of User Experience**http://www.jjg.net/elements/

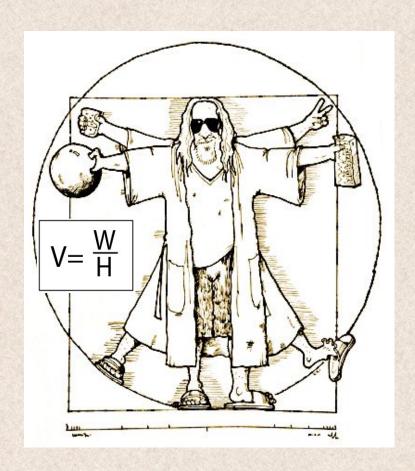
Dude's Law

Value = Why / How

Ценность = Зачем / Как

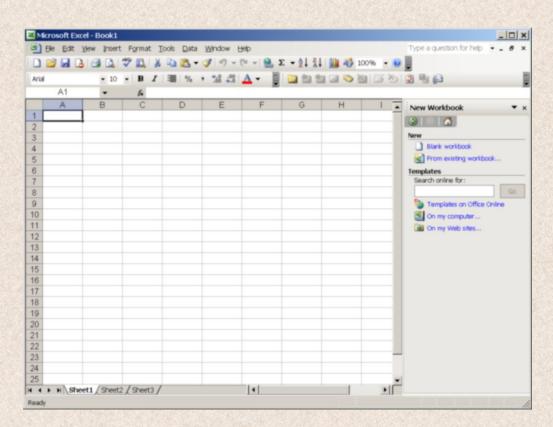


David Hussman, dude, software antropologist

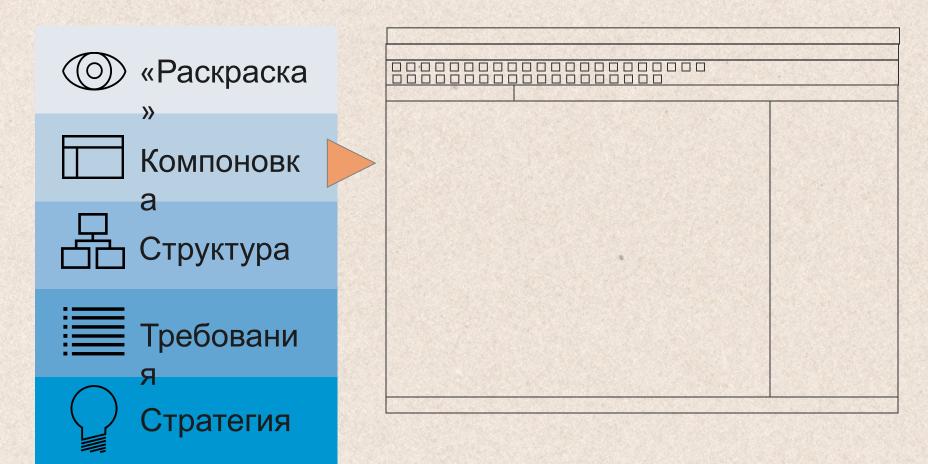


«Раскраска»

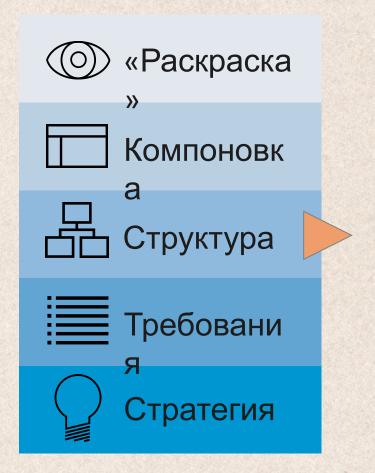


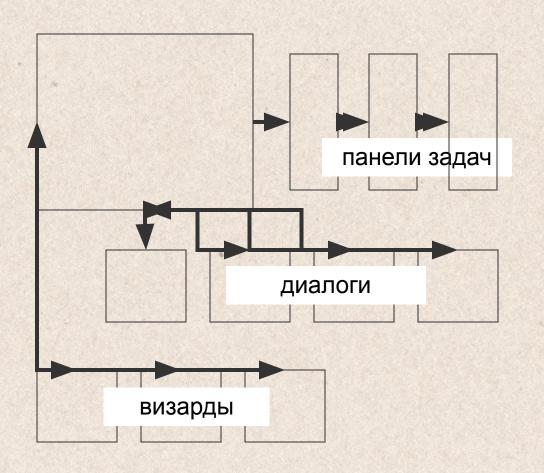


«Раскраска»

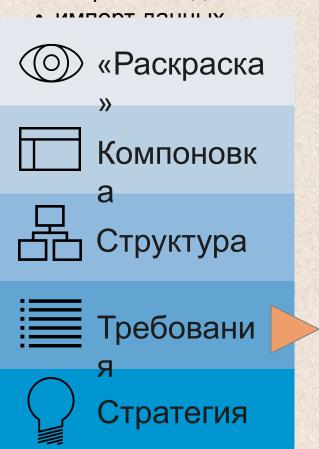


панели задач





- форматирование ячейки
- сортировка
- фильтрация
- построение графиков
- сохранение данных



Задачи пользователя:

- ввод чисел
- ввод текст
- ввод формул
- форматирование ячейки
- сортировка
- фильтрация
- построение графиков
- сохранение данных
- импорт данных
- экспорт данных
- печать
-

Потребители

- бухгалтеры
- бизнесмены
- домохозяйки

«Раскраска в офисе Компоновк Структура Требовани Стратегия

Цели бизнеса

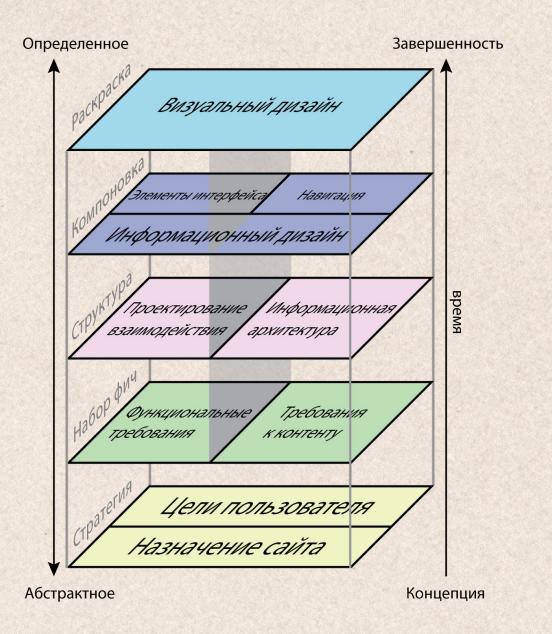
- вытеснить конкурирующие продукты
- побудить к покупке других интегрированных продуктов
- сделать xls-формат основным форматом обмена
- ..

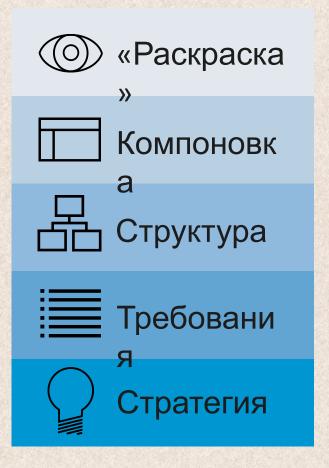
Потребители

- бухгалтеры
- бизнесмены
- домохозяйки
- •

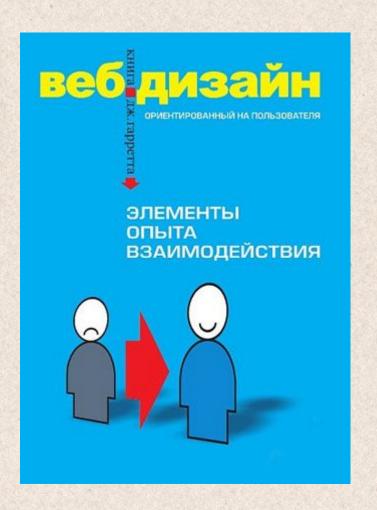
Среды использования

- настольный компьютер в офисе
- ноутбук в самолете
- PDA в автомобиле
- ..





Jesse James Garrett's **Elements of User Experience**http://www.jjg.net/elements/



Статьи Артема Дэпа

Стереотипная сетка. Часть первая. Принцип тяготения в дизайне. http://artem-dap.livejournal.com/6110.html

Стереотипная сетка. Часть вторая. Принцип плотности. http://artem-dap.livejournal.com/6198.html

Стереотипная сетка. Часть вторая. Принцип плотности второго порядка. Графическая рифма. http://artem-dap.livejournal.com/7593.html

Стереотипная сетка. Часть третья. Принцип перспективы. Выкладки. http://artem-dap.livejournal.com/68464.html

Диджитальный подход к перспективе (в частности в интерфейсной среде)

http://artem-dap.livejournal.com/163258.html

В поисках альтернативной сетки (диджитальная сетка) http://artem-dap.livejournal.com/274990.html

Диджитальный подход к текстовому набору http://artem-dap.livejournal.com/173891.html

Домашка

Тестовое задание проектировщику интерфейсов «Рамблер»

http://dzimin.ru/rambler/vacancy_test.html

Ретроспектива занятия Troxo, Hyxho yryzmuis Monpadurocp, Honesso, BANCHO TIPOSNEMPI Peulenhe

На связи

Группа — <u>groups.google.com/group/mekra</u> Файлы — ...

Вопросы лично — <u>andrew@ashapiro.ru</u>