

Дизайн интерфейсов



Калашникова Татьяна Григорьевна

- к.т.н, доцент кафедры инженерной графики и компьютерного дизайна
- руководитель проектной деятельности интенсива ЮФУ.Про (SfeduNet) и акселератора SBS
- kalashnikovatg@sfedu.ru



Барвенко Виктория Ивановна

- к.философ.н, доцент кафедры инженерной графики и компьютерного дизайна
- член Союза художников, член Союза дизайнеров России, почетный член Международной академии современного искусства (МАСИ)
- barvenkovi@sfedu.ru

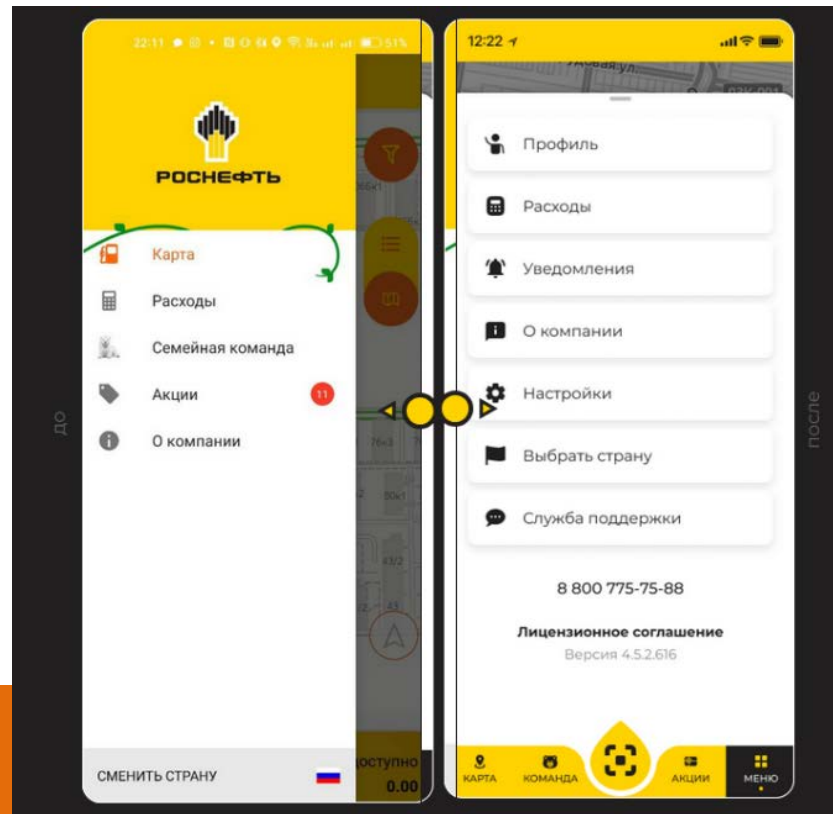
Интерфейс – механизм, обеспечивающий взаимодействие пользователя с приложением.

Рациональная конструкция интерфейса приложения, обеспечивает простоту работы и играет важную роль в создании приложений.

Интерфейс должен прежде всего учитывать **потребности конечного пользователя.**

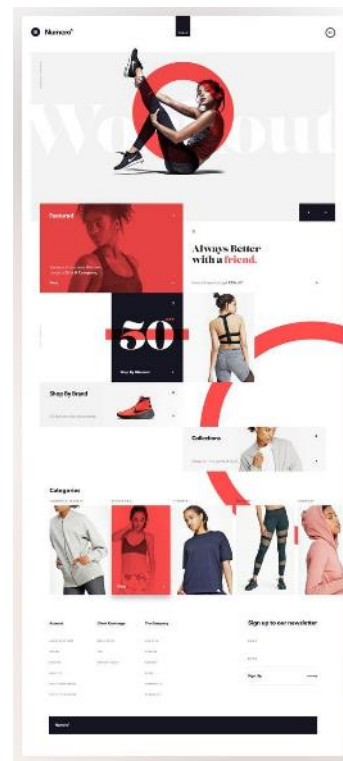
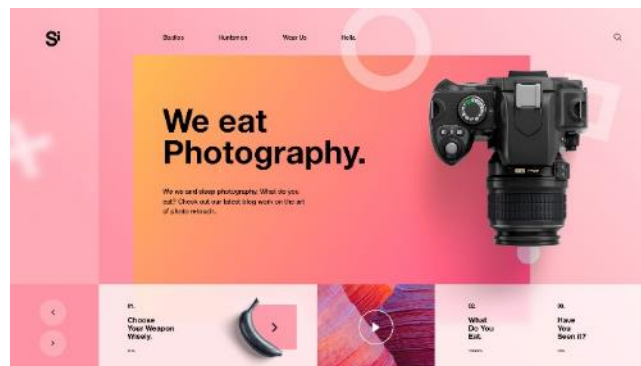
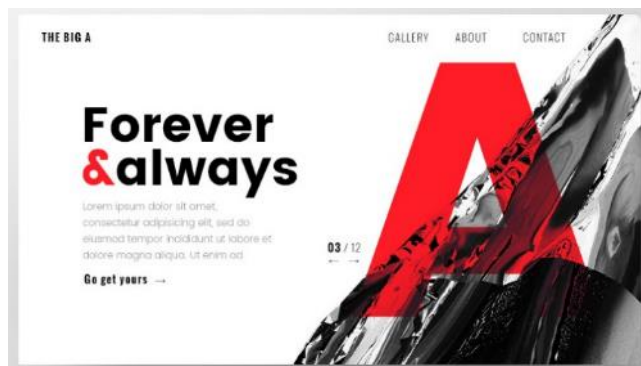
Неудачный интерфейс снижает эффективность работы с приложением, вызывает у клиентов разочарование.

Графический интерфейс предоставляет пользователям возможности удобной работы с приложением, **не требуя от них специальных навыков**



Под интерфейсом понимается любой
экранный информационный
или интерактивный интерфейс:

- сайты,
- мобильные приложения,
- приложения для стационарных компьютеров,
- презентационные панели (включая touch),
- информационные стационарные экраны.



Этапы разработки интерфейса

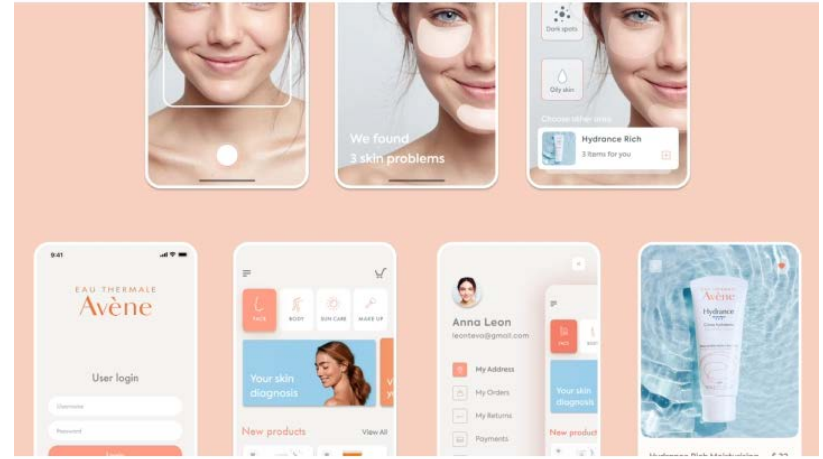
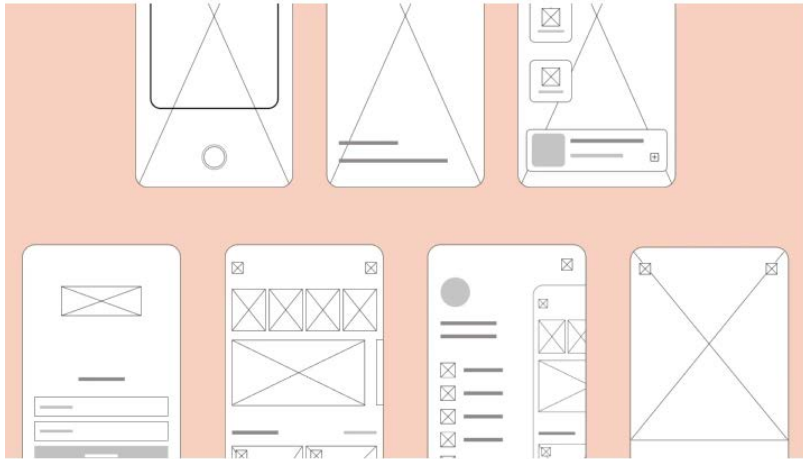


Для сокращения общего времени разработки, определение стилистики начинается после пользовательских сценариев.

UX & UI



UX & UI



Этап 1: Исследование

На этапе исследования проводится сбор информации:

- о продукте,

- клиенте,

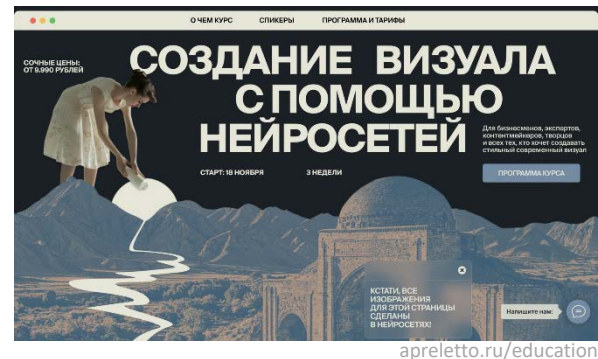
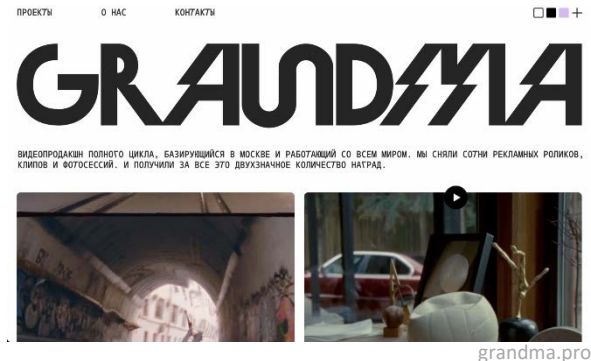
- его конкурентах или близких аналогах,

- сбор статистики использования текущего интерфейса (сайта или мобильного приложения),

- анализ устройств предполагаемой целевой аудитории.

Общение с разработчиками и выяснение их возможностей и ограничений.

ДЛЯ КОГО разрабатывается интерфейс,
ОГРАНИЧЕНИЯ (размеры экранов, интерактивность),
КАК НЕ СТОИТ ДЕЛАТЬ
(например, быть непохожими на конкурентов).



User eXperience «пользовательский опыт»

Анализ бизнеса

- Определение бизнес-целей
- Сбор и анализ требований
- Выявление технических ограничений

Анализ целевой аудитории

- Создание персон
- Интервью и наблюдение
- Пользовательские сценарии / CJM

Разработка и анализ стратегии

- Метрики и аналитика
- Анализ конкурентов
- Идеи и стратегия
- Сравнительный анализ

Разработка прототипов

- Информационная архитектура
- Проектирование взаимодействий
- Интерактивные прототипы

Концепция и дизайн

- Разработка дизайн-концепции
- Дизайн страниц сайта

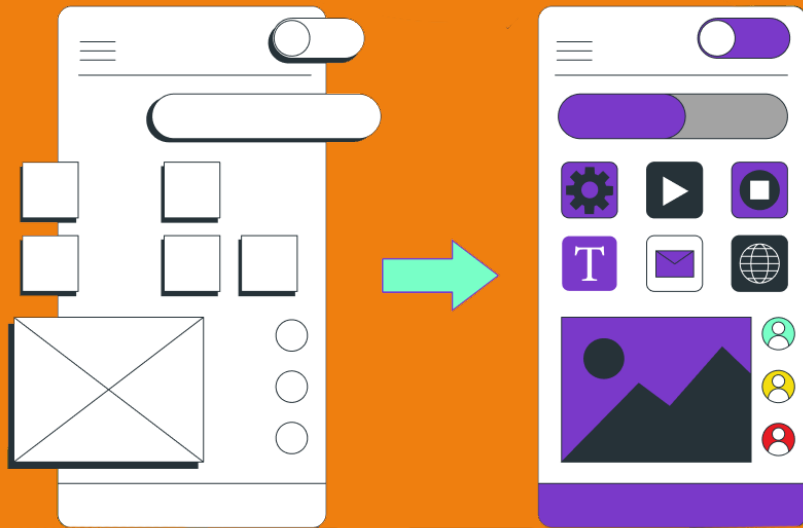
A/B тестирование

- Пользовательское тестирование
- A/B тестирование
- Анализ результатов

А также:

- UX-анализ сайта
- Внесение изменений с целью повышения конверсии

UX & UI



UI

UX



Этап 2: Пользовательские сценарии

Список задач – пользовательских сценариев, которые может выполнять пользователь в рамках интерфейса.

Все задачи расписываются по шагам, которые необходимо предпринять для решения задачи.

Например, обновить аватарку в профиле:

1. Зайти на сайт
2. Авторизоваться
3. Перейти в профиль
4. Нажать на аватарку
5. Выбрать файл
6. Подтвердить или изменить кадрирование изображения
7. Сохранить



Пример пользовательского сценария: Мобильное приложение такси

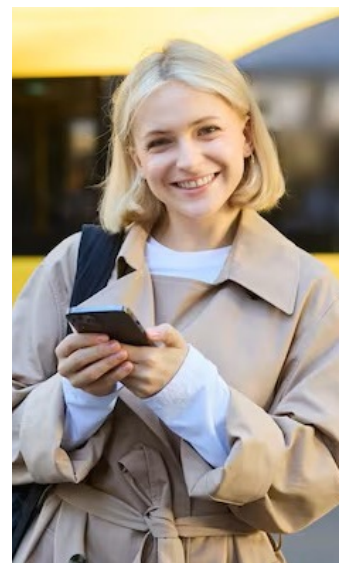
Цель: Доехать домой после рабочего дня.

Пользователь: Ольга, менеджер среднего звена, заканчивает рабочий день и решает вызвать такси домой.



1. Запуск приложения:
Открывает приложение на телефоне.
2. Выбор точки отправления и назначения:
Выбирает точку текущего местонахождения (автоматически определяется геолокацией) и вводит домашний адрес.
3. Выбор тарифа: **Видит** доступные тарифы и стоимость поездки, выбирает вариант.
4. Оформление заказа:
Нажимает кнопку «Заказать».
5. Отслеживание машины: **Получает** уведомления о прибытии автомобиля и **следит** за движением такси на карте.

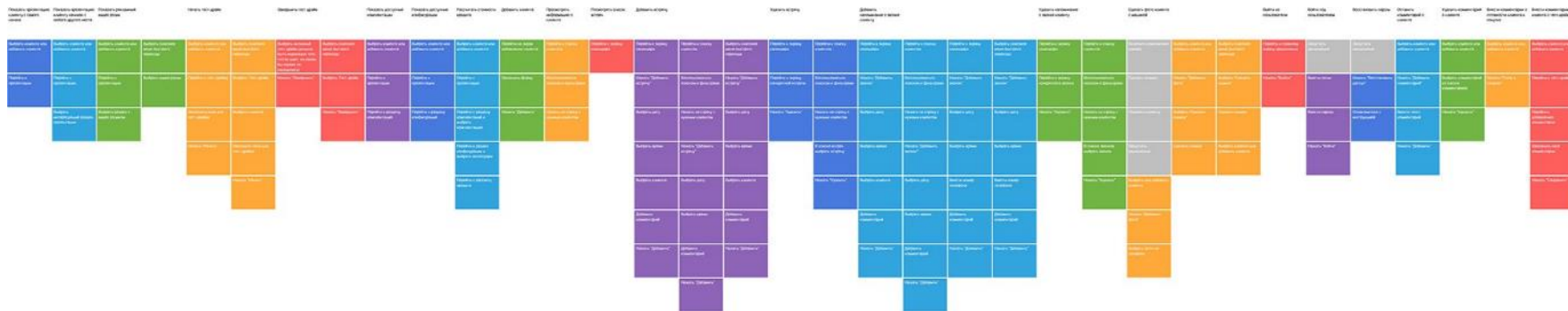
- Интерфейс должен быть простым и понятным.
- Удобство ввода и точность автоматического заполнения важны.
- Показать разные опции (эконом, комфорт, бизнес).
- Подтверждение заказа быстрое и удобное.
- Обратная связь помогает снизить тревожность ожидания.



Важность простоты, удобства и прозрачности взаимодействия с интерфейсом мобильного приложения.

Составленные списки шагов для каждой задачи помогают понять, где **путь для решения слишком долг** относительно остальных задач.

Этап пользовательских сценариев нужен **для сокращения пути решения задач** пользователей.



*Пример с аватаркой можно сократить на несколько шагов.
Сделать сохранение автоматическим, а обрезание изображения — опциональным.*

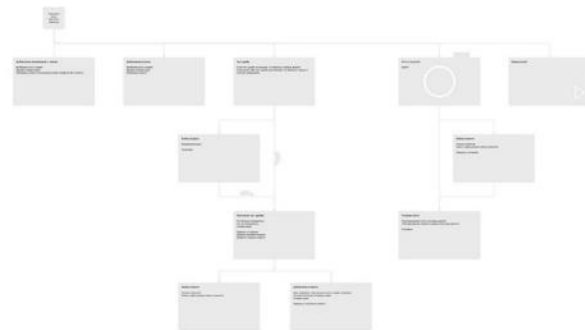
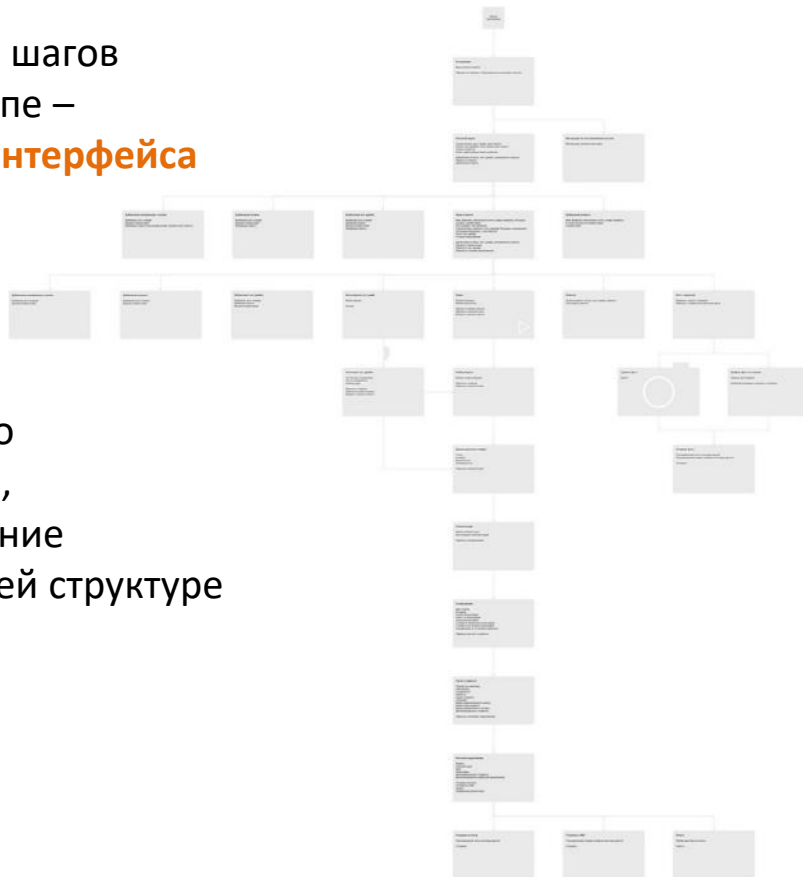
Отсканируйте QR-код ниже или используйте пароль,
указанный ниже, чтобы отметить вашу посещаемость
9g7umf



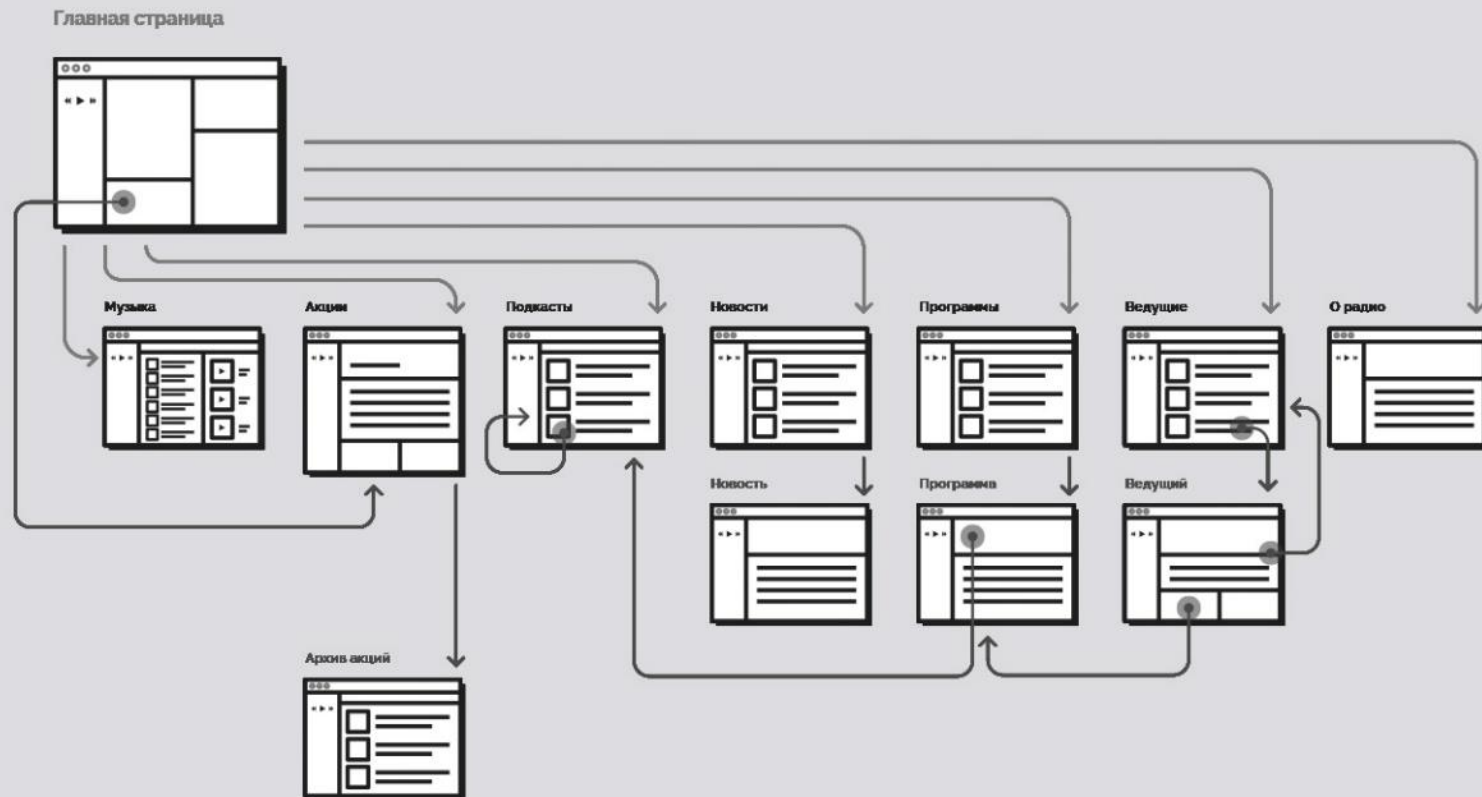
Этап 3: Структура интерфейса

Полученный список шагов
на предыдущем этапе –
основа структуры интерфейса

Становится известно
количество экранов,
их краткое содержание
и положение в общей структуре



КАРТА ПЕРЕХОДОВ



Этап 4: Прототипирование интерфейса

Обычно делают **два схематичных прототипа: черновой и финальный.**

Исключения составляют небольшие интерфейсы: простенькие мобильные приложения или маленькие сайты.

Черновой прототип

схематичные изображения экранов, связанные между собой через сервис прототипирования.

На схемах изображены зоны и описания этих зон.

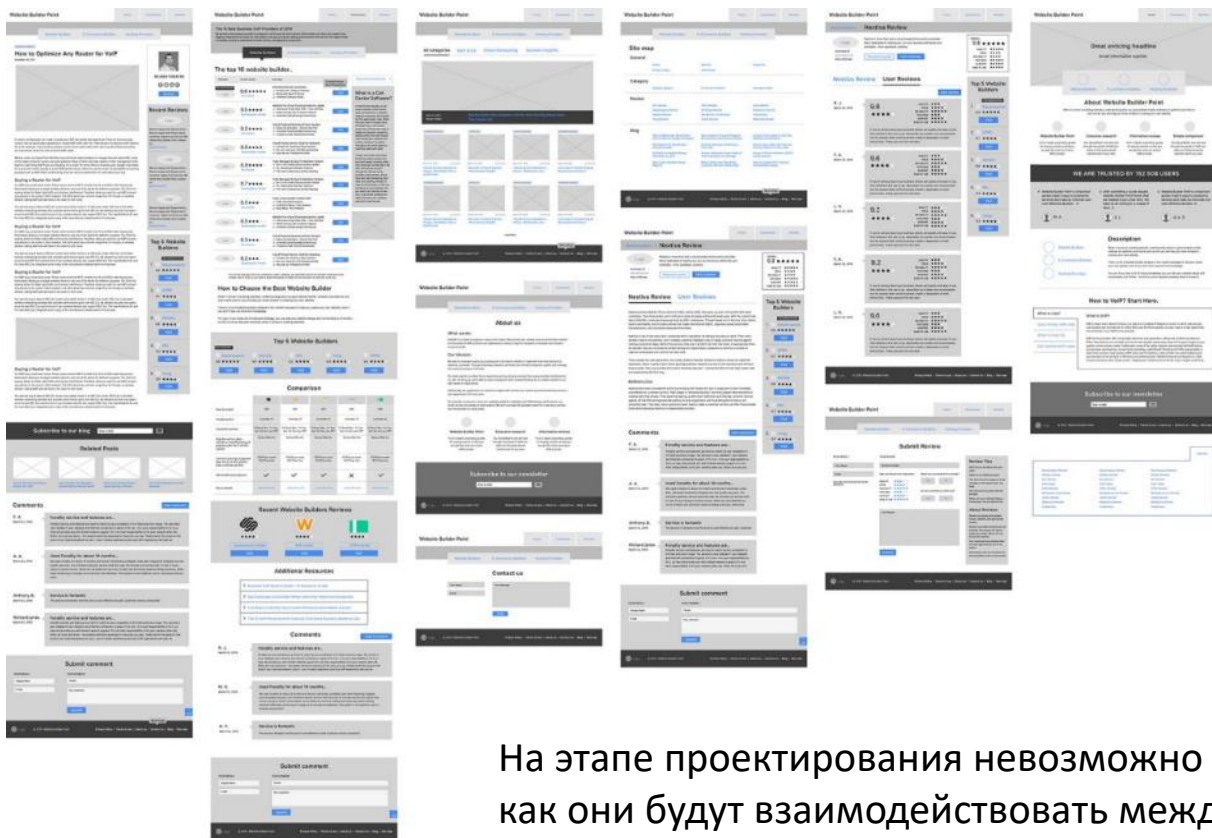
Например, список новостей или шапка сайта. Все без деталей.

Помогает более наглядно понять насколько объемным будет сайт, как много информации будет на каждом экране, как много нужно кликать, чтобы добраться до нужной страницы.

Финальный прототип

схемы страниц все еще остаются связанными друг с другом, но на страницах уже видны

все кнопки, тексты, чекбоксы, формы и прочие элементы.



В прототипах планируется функционал, расположение элементов страниц относительно друг друга, но не оформление.

Цвета, изображения, иконки — это все этап оформления.

На этапе проектирования невозможно сказать как они будут взаимодействовать между собой, как будут смотреться вместе, будут ли перекрикивать друг друга.

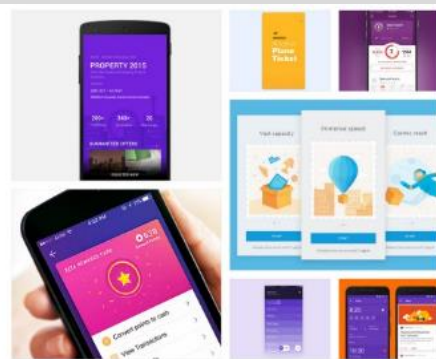
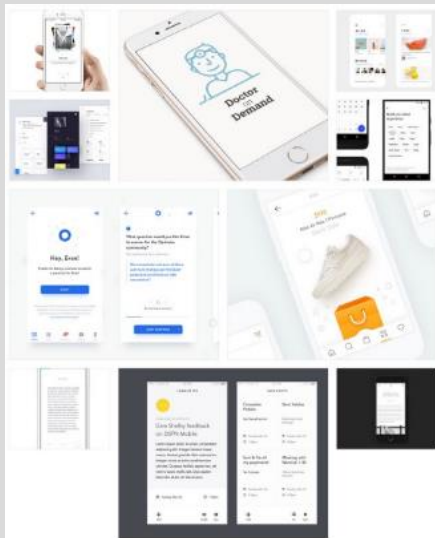
The collage displays 15 screenshots of the NPO Radio 101.0 mobile application interface. The screens are arranged in a grid-like fashion, showing various features of the app. Key elements visible include:

- Top Bar:** Consistently shows the station logo 'NPO 101.0' and navigation tabs: 'Главная', 'Новости', 'Программа', 'Музыка', 'Подкасты', 'Контакты'.
- News Section (Новости):** Displays a list of news items with titles, dates, and brief descriptions. Examples include 'Выиграй 2 билета на фестиваль «Трансмиссия»' and 'Новое Утро на Новом Радио - ЛУЧШИЕ МОМЕНТЫ'.
- Program Section (Программа):** Shows the current and upcoming radio program with details about hosts and segments.
- Music Section (Музыка):** Features a list of songs being played or scheduled, including artist names and song titles.
- Podcasts Section (Подкасты):** Displays a list of available podcast episodes with their titles and durations.
- Contacts Section (Контакты):** Provides information about the station's social media presence and contact details.
- Visual Elements:** The interface uses a clean, modern design with a light blue and white color scheme. It includes various icons, buttons, and text formatting to enhance readability.

Этап 5: Определение стилистики

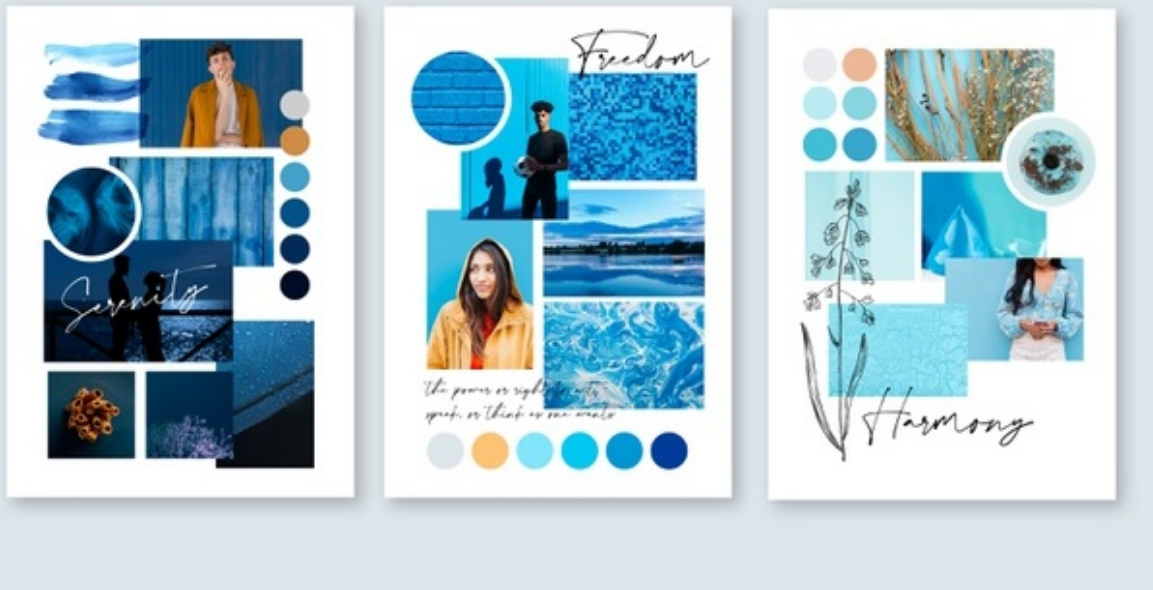
После этапа исследования и параллельно с этапами проектирования идет определение **будущей стилистики интерфейса.**

Готовятся
несколько
наборов
изображений
(мудборды)



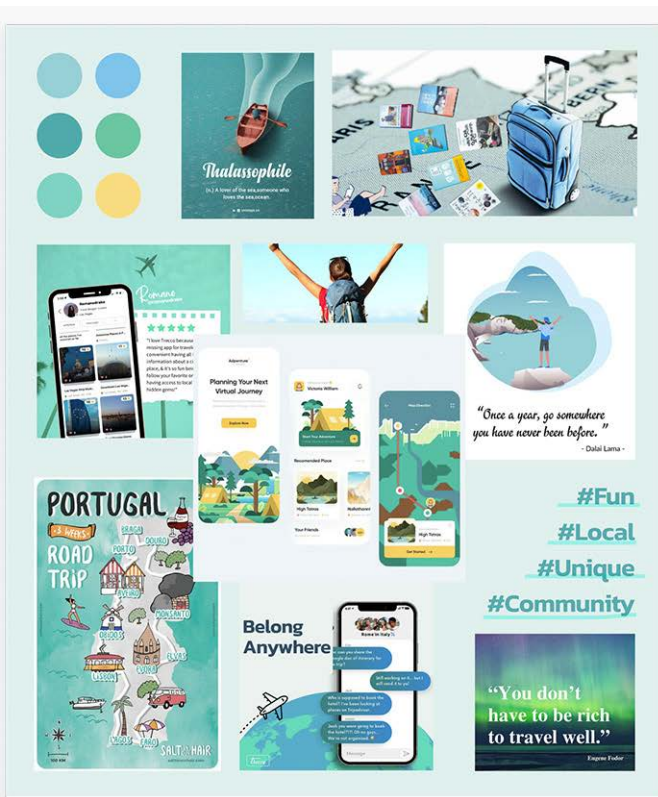
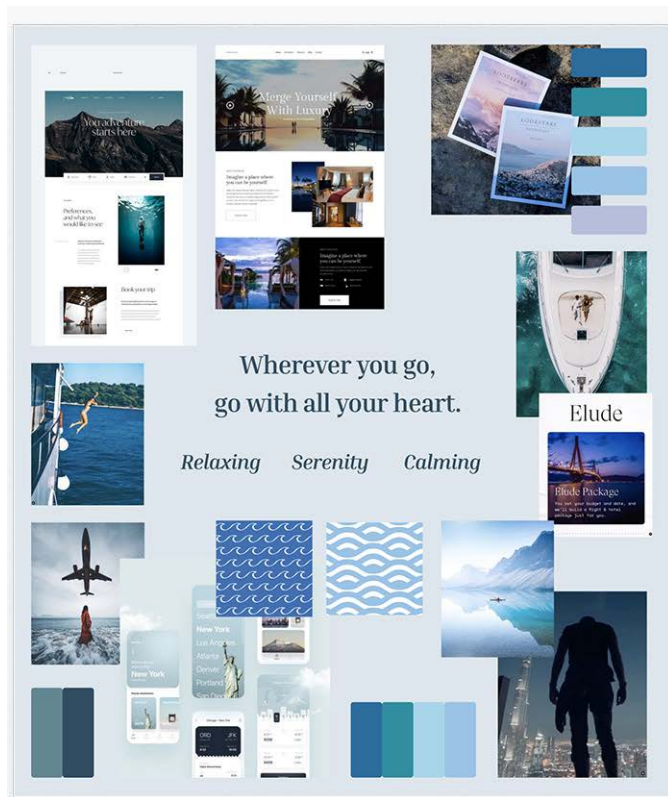
Один из них ляжет в основу **дизайн концепции**

Этап 5: Определение стилистики



Эти наборы представлены страничками сайтов, иллюстрациями, кнопками, шрифтовыми композициями, связанными между собой стилистически.

Этап 5: Определение стилистики



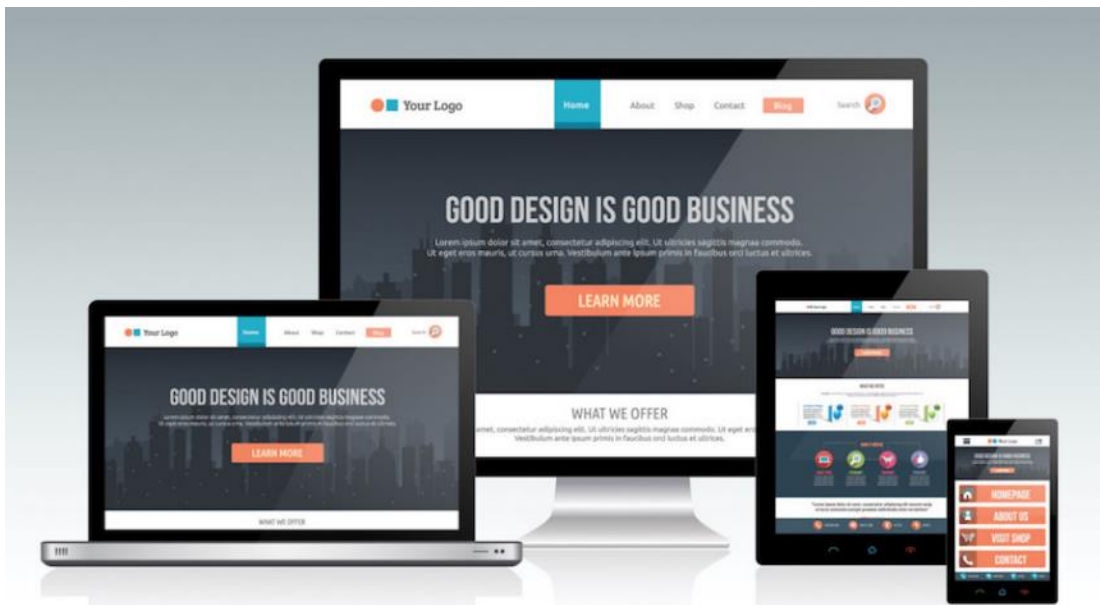
Этап 6: Дизайн концепция

Дизайн концепция – оформление сайта и дать понять будущий вид всего сайта.

Стилистика дает направление, а дизайн концепция должна объединить выбранное направление с имеющимся содержанием интерфейса.

Для сайта желательно показать вид одной и той же страницы для нескольких устройств.

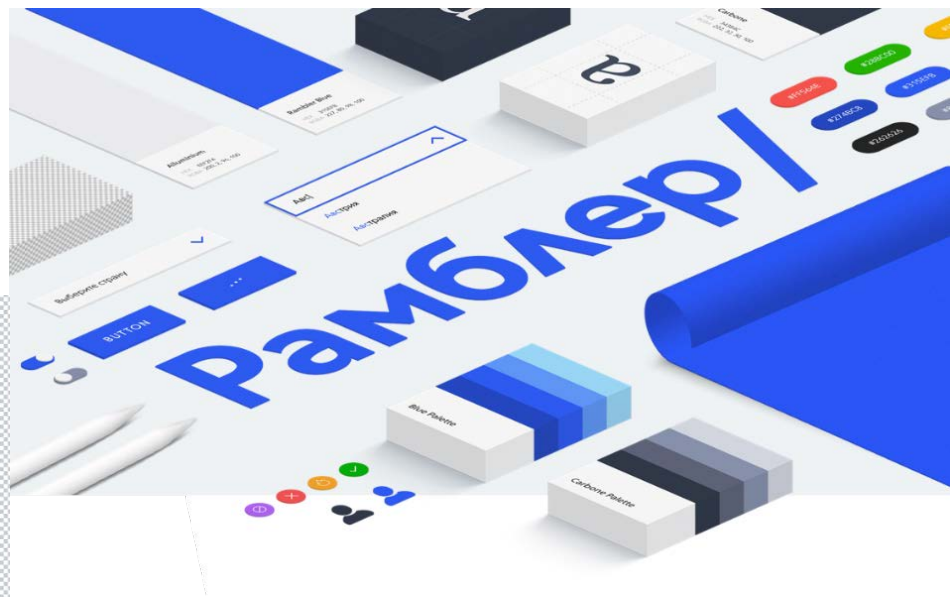
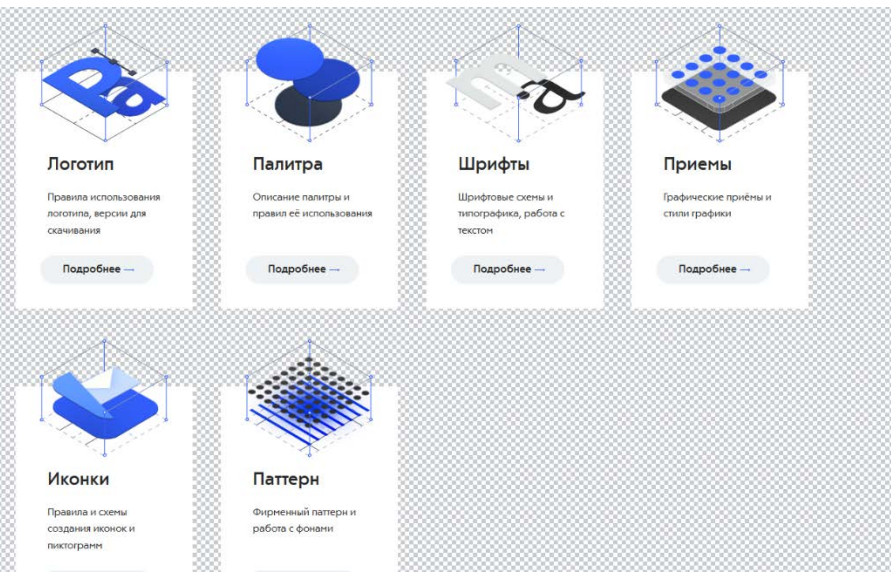
Если в интерфейсе предполагается анимация на экране, то показывают и ее.



Бренд Рамблера — это больше, чем логотип

<http://brand.rambler.ru/>

Визуальная система и графический язык, чтобы объединить множество продуктов и их элементы в единое целое и рассказать пользователям, чем является **Рамблер** сегодня и куда он стремится в будущем



Этап 7: Оформление всех экранов

Дизайн концепция – это предположение как может выглядеть весь интерфейс.

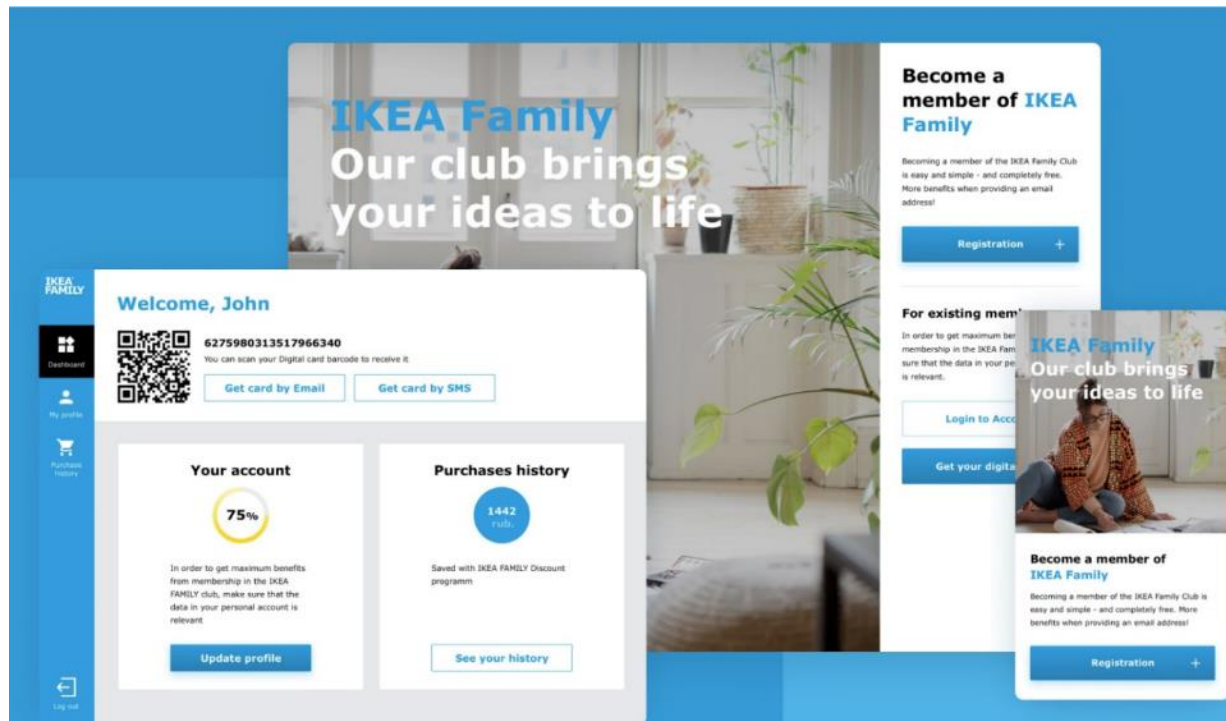
Оформления всех экранов – финализация внешнего вида:

- правильно ли подобран кегль или интерлиньяж,

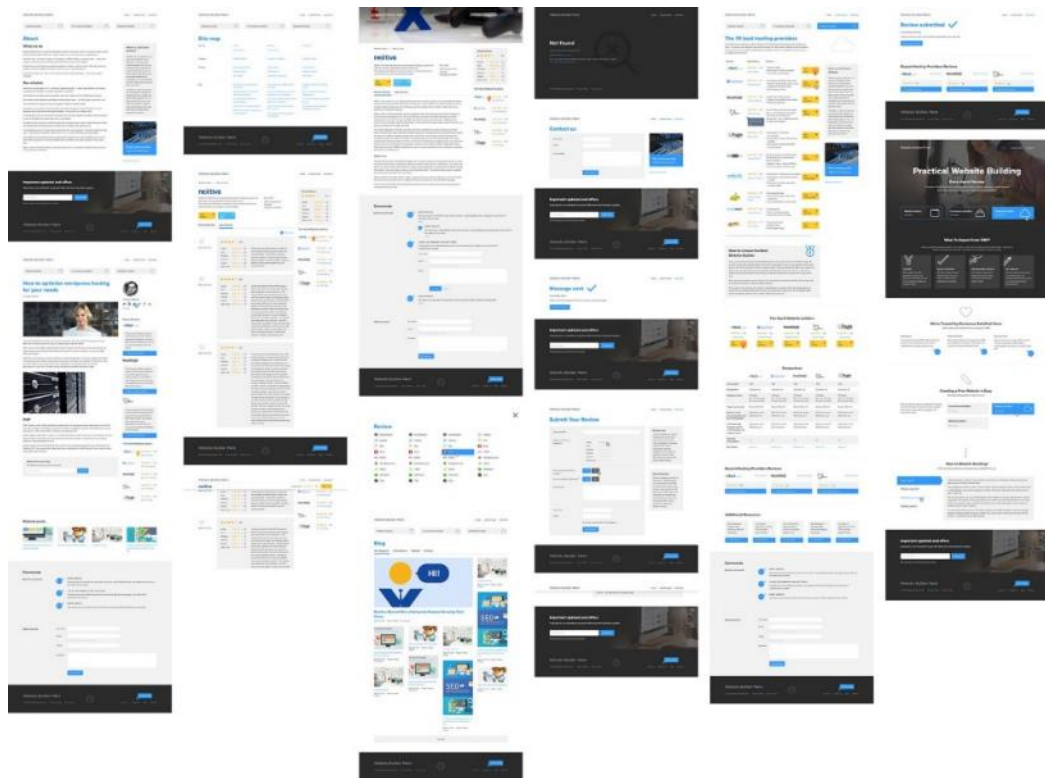
- хорошо ли сочетается толщина линий иконок с текстом,

- не конфликтует ли оформление форм (кнопок, полей ввода) с другими элементами,

- и многие другие случаи.



Все оформленные экраны собирают в **ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПРОТОТИП** – создаст максимально приближенный опыт использования интерфейса.



Планом для оформления всех экранов являются **структура и схематичный прототип интерфейса**.

Возможны отхождения от плана.

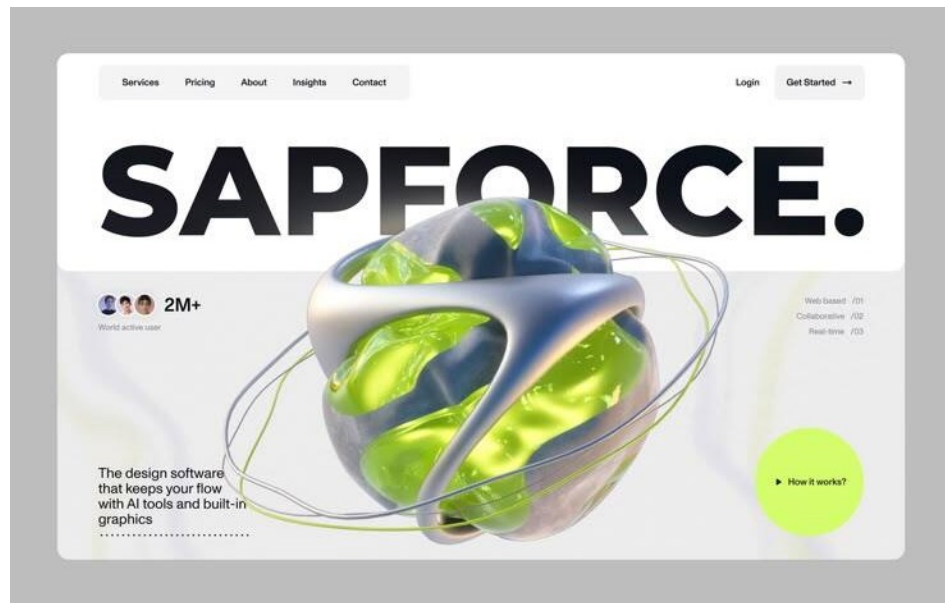
При оформлении может выясниться, что всплывающее окно будет намного нагляднее и эффективнее, чем разъезжающийся блок информации посреди экрана.

Этап 8: Анимация интерфейса

Этап начинается с момента дизайн концепции и продолжается на протяжении этапа оформления всех экранов.

Желательно показать только нестандартные случаи анимации интерфейса.

Нет надобности показывать с какой скоростью будет выезжать следующий экран в интерфейсе приложения под iOS.



В результате этапа появляются **видеоролики, показывающие анимацию интерфейса.**

Нужны клиенту и разработчикам, которые будут ориентироваться на эти ролики.

Этап 9: Подготовка материалов для разработчиков

Макеты интерфейса во всех состояниях.

Прототип, связывающий весь интерфейс воедино.

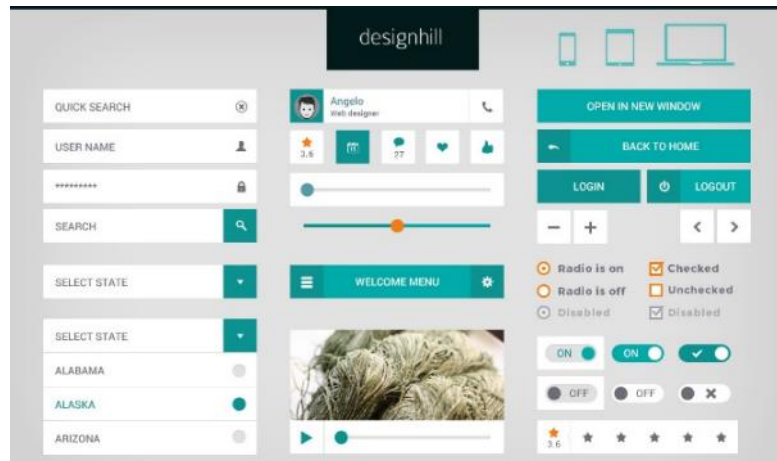
Видеоролики, показывающие анимацию.

Чтобы помочь разработчикам в реализации интерфейса, готовим все необходимые для этого материалы:

спрайты,

шрифт со всеми иконками,

UI Kit с элементами интерфейса и их состояниями.



Примеры кейсов

<https://inostudio.com/projects/>

<https://www.dunice.net/ru/projects>

<https://oggetto.ru/>

<https://chulakov.ru/work?category=all>

<http://piton-power.ru/>

<https://dilektwood.ru/>

shop.tastycoffee.ru

<https://selskietetri.ru/>

roshchino-residence.ru

idoooodoo.ru

