



когда интерфейс  
имеет значение  
userstory.ru

# UX и UI.

## Современные принципы дизайна веб-сайтов.

---

### **Пользовательский опыт (user experience) —**

ощущение и реакция человека, вследствие использования или предполагаемого использования продукта, системы или услуги.

ПРИМЕЧАНИЕ 1. Пользовательский опыт включает в себя все эмоции пользователей, убеждения, предпочтения, восприятие, физические и психологические реакции, поведение и достижения, которые происходят до, во время и после использования.

ПРИМЕЧАНИЕ 2. Пользовательский опыт является следствием имиджа, презентации, функциональности, производительности системы, интерактивного поведения и вспомогательных возможностей интерактивной системы, внутреннего и физического состояния пользователя в результате предыдущих опытов, установок, навыков и личности, а также контекста использования.

ПРИМЕЧАНИЕ 3 Удобство использования, когда оно интерпретируется с точки зрения личных целей пользователей, может включать в себя вид перцепционных и эмоциональных аспектов, обычно связанных с пользовательским опытом. Критерии удобства использования могут использоваться для оценки аспектов пользовательского опыта.

### **Удобство использования (usability) —**

степень эффективности, трудоемкости и удовлетворенности, с которыми продукт может быть использован определенными пользователями при определенном контексте использования для достижения определенных целей.

### **Контекст использования (context of use) —**

пользователи, задачи, оборудование (аппаратные средства, программные средства, материалы), физическая и социальная среда, в которых используют продукцию.

### **Информационная архитектура (information architecture) —**

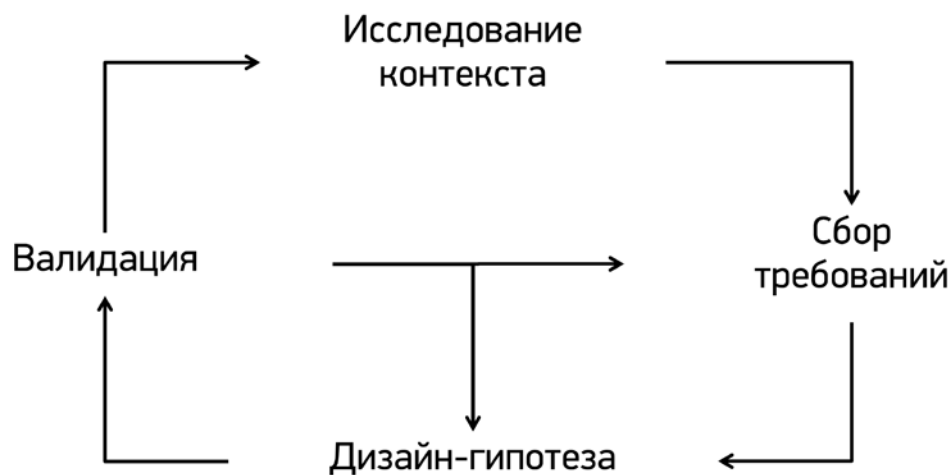
организация размещения информации, и совокупность принципов наименования заголовков, разделов и поисковых и навигационных систем в веб-сайтах и интранетах.

### **Проектирование (дизайн) взаимодействия (interaction design) —**

процесс проектирования взаимодействия пользователя и системы, продукта, услуги.



## Human-Centered Design (Человеко-ориентированное проектирование) ISO 9241-210



## Принципы работы с Целевыми группами

- Разбиваются на группы по поведению (обычно причиной разного поведения является мотив и контекст использования).
- Простые и понятные названия групп.
- Работаем только с ключевыми группами (ключевые определяются исходя из потребностей бизнеса).
- На этапе проектирования мы работаем с гипотезами.

## Принципы работы с контекстами

- Для каждой ЦГ могут быть свои контексты.
- Контексты — это не только платформы.
- Нужно понять, как «живут» представители (обычно причиной разного поведения является мотив и контекст использования).
- Подсказка: для разных платформ будет разный пользовательский опыт.

## Сценарии

- Сценарии отвечает за то, как веб-сайт встраивается в жизнь клиента.
- При проектировании UX рассматриваем сценарии как более широкое понятие, нежели стандартные сценарии использования (use cases), принятые в программной инженерии. Сценарии не ограничиваются использованием сайта.
- Сценарии не имеют формализованного представления.
- Лучше начать с множества линейных сценариев и оставить только главные.
- Сценарий заканчивается достижением целевого состояния.
- Шаг сценария – получение единицы информации.  
Если информация «пассивная», то обычно шагу соответствует вопрос, замешательство, проблема пользователя (раскрытие единицы информации разрешает это проблемное состояние).
- Результатом составления сценария, является последовательность раскрываемой пользователю информации.
- На основании знания этой последовательности разрабатывается информационная архитектура веб-сайта.

## UX-исследования прототипов

- Замолчите и слушайте!
- Не давайте руководства к действию.
- Не задавайте наводящие вопросы.
- Докапывайтесь до фактов.
- Дайте пользователю ошибиться.

## Ссылки:

- Human-Centered Design (Человеко-ориентированное проектирование) ISO 9241-210.
- <https://vimeo.com/5362550> Дмитрий Сатин и Андрей Сикорский разбирают новый стандарт качества «Human-centered design for interactive systems» (ISO/DIS 9241-210).
- <https://www.interaction-design.org>
- <http://www.jvetrau.com/> Юрий Ветров об интерфейсах.

## Где смотреть примеры работ:

- <https://www.awwwards.com/>
- <https://www.cssawards.net/>

### Российские отраслевые стандарты:

- <http://2016.goldensite.ru/>
- <http://awards.ratingruneta.ru/>