

УДК 004.51

Дворянин Д.М.

студент

4 курса, института «Инженерных Технологий и Естественных Наук»

Белгородский Государственный Университет

Россия, г. Белгород

Скубников К.С.

студент

4 курса, института «Инженерных Технологий и Естественных Наук»

Белгородский Государственный Университет

Россия, г. Белгород

К ВОПРОСУ О ПОНЯТИЯХ UX UI ДИЗАЙНА

В статье рассматриваются основные средства взаимодействия пользователя с функциональной и эстетической частью дизайна интерфейса предполагаемого программного продукта. Определены основные вопросы, решаемые UX дизайном и пользовательским интерфейсом (UI).

Дизайн, проектирование, веб-ресурс, UX, UI.

The article discusses the main means of user interaction with the functional and aesthetic part of the interface design of the proposed software product. The main issues solved by UX design and user interface (UI).

Design designing, web resource, UX, UI.

User Experience Design (UX) в переводе означает «опыт взаимодействия» и включает в себя различные UX-компоненты: информационную архитектуру, проектирование взаимодействия, графический дизайн и контент. В целом, UX дизайн подразумевает комплексный подход к взаимодействию пользователя с интерфейсом, будь то веб-сайт, мобильное приложение или любая другая программа. Человек, который занимается этой работой – UX-дизайнер – при разработке интерфейса должен по

возможности максимально учесть все мелочи, начиная от среды пользователя и типа электронного устройства и заканчивая способами ввода и отображения информации.

Основные вопросы, решаемые UX дизайном:

1. постановка целей и задач – чего в итоге необходимо достичь;
2. подбор подходящих UX инструментов для реализации целей;
3. разработка продукта, максимально удобного и легкого в восприятии целевой аудиторией;
4. анализ конечного результата – соответствует ли продукт ожиданиям заказчика и насколько высок уровень удовлетворенности пользователей.

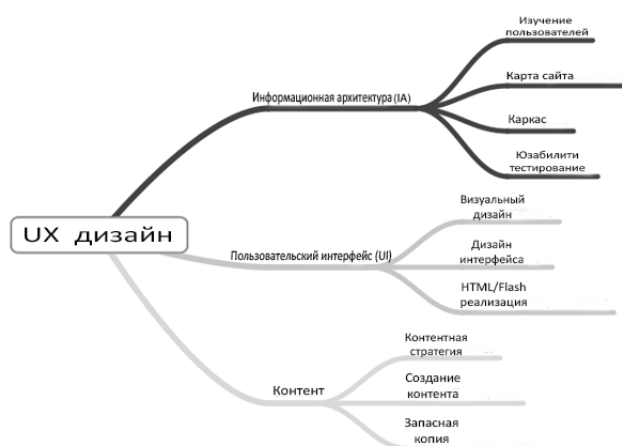


Рисунок 1 – Структура UX дизайна

User Interface Design (UI) или пользовательский интерфейс – это более узкое понятие, включающее в себя определенный набор графически оформленных технических элементов (кнопки, чекбоксы, селекторы и другие поля). Его задача – помочь пользователю организовать взаимодействие с программой/сайтом. На сегодняшний момент существуют некоторые правила UI дизайна:

1. Организованность элементов интерфейса. Это означает, что они должны быть логически структурированы и взаимосвязаны.

2. Группировка элементов интерфейса. Подразумевает объединение в группы логически связанных элементов (меню, формы).
3. Выравнивание элементов интерфейса. Сложно представить, что плохо выровненный интерфейс может быть для кого-то удобным.
4. Единый стиль элементов интерфейса. Стилевое оформление играет не последнюю роль, ведь именно оно сохраняется в памяти пользователя.
5. Наличие свободного пространства. Это позволяет разграничивать информационные блоки, сосредотачивая внимание на чем-то одном.

Полезный продукт удовлетворяет потребность, с которой еще не сталкивался рынок. Процесс исследования UX включает в себя конкурентный анализ, разработку персон, а затем создание минимально жизнеспособного продукта; продукта, который будет ценным для определенной целевой аудитории. Это подтверждается путем тестирования на протяжении всего жизненного цикла продукта.

После того, как потоки пользователей и вайерфреймы прототипированы и протестированы, в процесс внедряется UI – его задачей будет заставить всё это красиво выглядеть. Это включает в себя выбор цветовой схемы и оформления, которое будет и красивым, и простым в использовании. Тем не менее, выбор цвета, оформление и взаимодействия основываются не на личных предпочтениях дизайнера, а на четко сформулированных причинах, специфических для персон, разработанных UX дизайнерами. С их помощью UI дизайнеры реализуют визуальную иерархию, которая послужит для пользователей проводником, объясняющими им что и когда делать, чтобы достичь своей цели.

Хорошо продуманная иерархия будет выделять одну главную цель на странице давая пользователям понять, где на сайте они находятся, и что они могут сделать в любой данный момент времени. Иерархия справится с этим при помощи конвенций и шаблонов, уже знакомых пользователям. Эти шаблоны будут подсказывать пользователям направление.

Дизайн пользовательских интерфейсов направлен на проектирование графических интерфейсов для техники различного назначения. Это не означает, что он ограничен графическим пользовательским интерфейсом компьютеров, планшетов, и мобильных устройств. В наши дни интерфейсы можно встретить во многих других продуктах, таких, как часы, стиральные машины, приборные панели в автомобилях, торговых автоматах, и многом другом.

В сети во множестве разбросаны примеры цифровых веб-продуктов с хорошим UI и плохим UX.

Существуют веб-ресурсы, дающие посетителям некоторое представление о размещенном на них цифровом контенте с последующей просьбой о регистрации для просмотра всего содержимого электронной книги, журнала, статьи.

Некоторые ресурсы, предоставляющие информацию о проектировании интерфейсов UX/UI, обладают не лучшими интерфейсами, что когда-либо приходилось видеть. Эти сайты не следуют актуальным трендам в разработке и не стремятся к новейшим тенденциям в сфере веб-дизайна. Однако не смотря на эти недостатки, такие ресурсы предоставляют пользователю всю необходимую информацию, имеют понятную навигацию, являются источниками качественного контента. Примером служит UX Matters (Рисунок – 2).

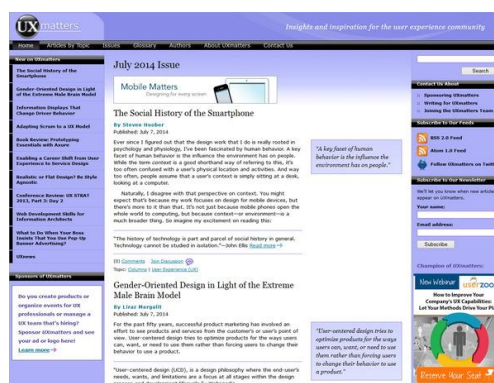


Рисунок 2 – плохой UI хороший UX

На некоторых таких целевых страницах действительно наличествует приятный визуальный дизайн, следующий новейшим тенденциям разработки UI. Но пользовательский опыт, который они предоставляют, иначе как негативный, отталкивающий.

Необходимость регистрации для чтения даже бесплатных электронных книг/статей выглядит как бесцеремонное принуждение. Подобный подход, игнорирует свободную волю посетителя, в виду этого, на некоторых интернет ресурсах вы никогда не узнаете, что находится последующих страницах, не заведя аккаунт.

Подходящим примером хорошего UI и отвратительного UX: является интернет-магазин с дружелюбным и приятным интерфейсом, однако посетителю придется нажимать визуальный блок определенных товаров, чтобы перейти на другую страницу и только там узнать цену заинтересовавшего продукта. Так же неудобство доставляет факт того, что переход на карточку товара может осуществляться под средством кнопки «Купить сейчас», что вынуждает пользователя выполнять дополнительные не нужные действия при работе с ресурсом.(Рисунок – 3).

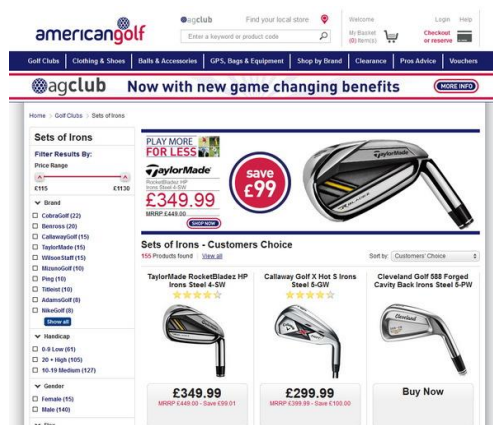


Рисунок 3 – хороший UI и плохой UX

В ходе исследования было определено, что UI и UX — разные понятия. Однако, в процессе разработки они используются в паре, для достижения общей цели: заинтересовать пользователей в готовом продукте и/или передать им определенную информацию. Было выявлено, что UX может существовать и работать очень эффективно с довольно простым пользовательским интерфейсом. Также встречаются приложения, которые выглядят невзрачно, но оказываются очень удобными в использовании (плохой UI, хороший UX). Было выявлено, что UI отвечает за визуальную составляющую предоставления информации пользователю, а UX в свою очередь отвечает за функциональное восприятие и взаимодействие пользователя с ресурсом.

Тем не менее, современные тренды, тенденции и технологии в области дизайна UI направлены на одну цель: сделать онлайн UX лучше, проще и понятнее.

Использованные источники:

1. Аарон Уолтер. Эмоциональный веб-дизайн. 2012.
2. Гарретт Д. Веб-дизайн: книга Джесса Гарретта. Элементы опыта взаимодействия = The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web. — Символ-Плюс, 2008. — С. 192