

Подготовка к проектированию

Что такое каркас?

Каркас — это базовый чертёж, иллюстрирующий основную форму и функцию, которые можно найти на вашей веб-странице.

«Вайрфрейм» — это термин, пришедший в мир UX из мира архитектуры.

Цели и задачи

Цели:

1. Оценка структуры страницы;
2. Понимание того, как страница будет работать с другими страницами.

Каркасы выполняют несколько задач:

- Создание сайта согласно поставленным целям;
- Постановка акцента на удобстве использования;
- Подготовка поля для роста;
- Сбор отзывов и предложений и итерация без лишней головной боли.

Быстро создавать. Каркасы имеют минимальное количество визуальных деталей и могут быть созданы быстро;

Каркасы имеют только основные элементы дизайна, требуют использования воображения, чтобы понять, как будет выглядеть и работать дизайн;

Не применимы для тестирования удобства использования, вы должны быть готовы к предвзятым результатам.

Главные особенности

1. Добавить аннотации (каркасы являются руководством дизайнера и разработчика по созданию продукта);
2. Сделайте его функциональным, а не красивым;
3. Стремитесь получить контент на ранней стадии процесса;
4. Попросите обратную связь.

ВСЕ О КАРКАСАХ

Какие бывают виды?

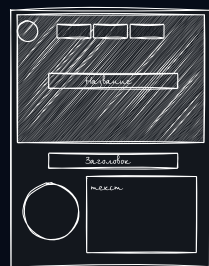
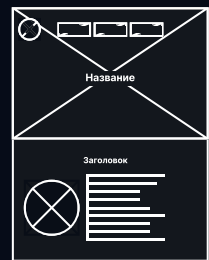


Рисунок на ранней стадии без особых деталей. Низкоточные каркасы часто представляют собой нарисованные от руки эскизы или линии и фигуры, представляющие идею.



Каркасы, которые начинают показывать больше деталей и ориентированы на макет контента и общую структуру страницы.



Поздние чертежи, изображают более детализацию и более высокий уровень визуализации компонентов и акцентом на макет контента.

Инструменты для проектирования

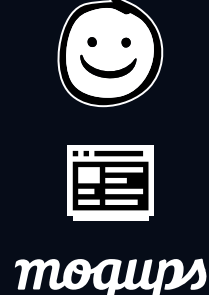
Как выбрать приложение или платформу для создания каркасов:

- Насколько важна реалистичность?
- Какую роль играет общий доступ?
- Каковы ваши предпочтения?
- Нужен ли вам офлайн-доступ?



Программы, в которых есть инструменты для создания каркасов различных видов и разработки дальнейшего дизайна.

Среди них наиболее удобна Figma, в ней сочетаются Дизайн + Прототипирование + Handoff Инструменты.



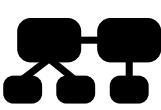
Программы, которые подходят только для создания каркасов без высокой детализации. В них дизайнер сосредотачивается только на создании вайрфрейма, не отвлекаясь прототипы.

Этапы проектирования



Вдохновение

Прежде чем перейти к деталям, посмотрите сайты и вайрфреймы созданные, другими. Так вы сможете получить общее представление и наглядные примеры того, как другие дизайнеры делают вайрфреймы и найти что-то новое, интересное для проекта.



Планирование и создание карты сайта

Дизайн - это живой процесс. Разные дизайнеры по-разному подходят к вайрфреймам и тому, как их превращать в макеты или код. Вы должны найти то, что подчеркнет ваши сильные стороны и будет наиболее удобно для вас. Карта сайта - это визуальное представление страниц сайта и их связи друг с другом.



Начальный этап каркаса

Настраиваем сетку, задаем расположение элементов при помощи блоков (продумайте порядок представления информации для ваших пользователей), задаем информационную иерархию при помощи типографики (используйте разный размер шрифта, чтобы начать выделять разные виды информации)



Добавление деталей и уточнение

После создания базового каркаса следующим шагом в процессе веб-дизайна является добавление большого количества деталей и уточнение дизайна. Это включает в себя добавление более конкретного контента, такого как заголовки, текст и изображения, а также уточнение размещения определенных элементов на странице.



Получение обратной связи

После создания подробного каркаса получение обратной связи от других является важным шагом в процессе веб-дизайна. Эта обратная связь может поступать из различных источников, включая клиентов, членов команды и потенциальных пользователей.

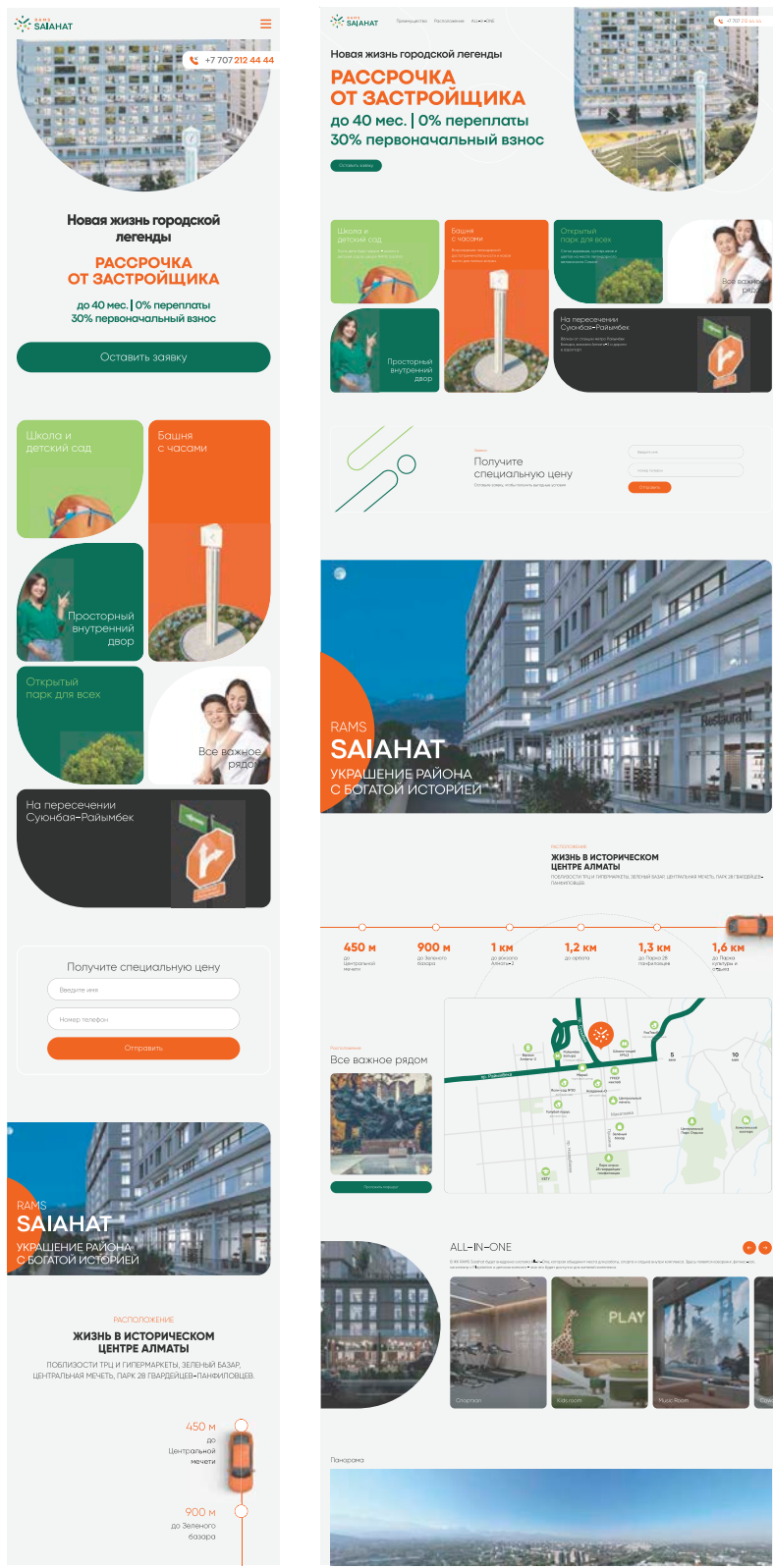
Что должно быть включено?

Графические и медийные элементы: изображения и видео являются неотъемлемой частью контента, который мы показываем на странице.

Интерактивные элементы: ваша цель — мотивировать посетителей совершить определенное действие — подписаться, купить что-то и т. д.

Элементы навигации: меню верхнего уровня, боковые и нижние строки меню, а также внутренние/внешние ссылки являются элементами, которые составляют навигационную систему веб-сайта.

Аннотации: вайрфреймы часто требуют уточнения. Если вы планируете показывать вайрфреймы другим, всегда лучше добавлять аннотации, потому что они помогут людям понять, на что они смотрят.



Механика адаптации страницы

Условные обозначения

Виды взаимодействий или интеракций пользователя с интерфейсом

Макет сайта резиновый и всегда привязан к кулисе, т.е. нигде нет пустых полей страницы. Блоки страницы адаптируются в двух точках минимальной ширины экрана: 1920 px и 576 px. Вся типографика также привязана к ширине кулисы (viewport) или окна браузера.

Набонные тексты

Медиа: фото или видео

Навигационная интеракция: контекстная (якоря), дополнительная и сервисная (подвал)

Целевая интеракция пользователя

Анимация при прокрутке

Текстовая якорная ссылка

Текстовая внешняя ссылка

Ссылка в форме текстовой или графической кнопки: на чертеже различается наличием говорящего о действии текста

Форма с полями ввода и кнопкой для отправки данных на сервер

Карусель с автоматической сменой фото без элементов управления

Карусель с элементами управления без автоматической прокрутки

Всплывающие подсказки по щелчку на иконку

