Проектирование интерфейсов

Критерий оценки

В течение курса студент должен выполнить домашние задания, чтобы получить допуск к экзамену.

1. Moodboard
2. Первичное исследование
3. Персонажи
4. Storymap
5. User Walkthrough
6. Wireframe
7. Дизайн-концепция

Оценки выставляются ~ раз в 2 недели (1-4 задания быстрее, 5-7 задания дольше).
Каждое задание оценивается по 5-бальной шкале.
Итоговая оценка за ДЗ ставится как среднее арифметическое.

Экзамен проходит в формате защиты курсовой работы.
Презентация проекта в день экзамена оценивается по 5-бальной шкале.

Оценка за курс – среднее арифметическое из оценки за ДЗ и за экзамен

Структура курса

Курс рассчитан ~ на 14 недель лекций и 7 недель практик.

Лекция 1. (Введение)
Об интерфейсе и проектировании интерфейсов.
Основные этапы работы над дизайн-проектом. Модель Гаррета. Design Thinking 101
Виды UX исследований. Обзор методов

Лекция 2. (UX Исследования)
Первичные методы исследований. Интервью, анкетирование, наблюдение, Usability тестирование. A/B тестирование.
Вторичные методы исследований. Анализ конкурентов и рынка, анализ статистики, эвристический анализ Нильсена.
Фокусировка исследования.

Практика 1.
Best practices интервью, опросов, анкетирования. Создание moodboard.
Методы генерации идей. Mindmap, мозговой штурм, ТРИЗ.

Лекция 3. (Фокусировка. UX Стратегия)
Уровень UX стратегии. User-centered design, activity-centered design, data-driven design.
Эмпатия и Design Thinking 101
Персонажи и архетипы. Классы пользователей

Лекция 4. (Функциональность) 27 сентября
Эмоциональный дизайн по Норману. Виды целей пользователей. Пользовательские сценарии.
Уровень функциональности. User story, Job story. Storymaping.
Анализ объектов и действий. Выделение MVP проекта (cupcake solution)

Практика 2.
Разбор процесса проработки функциональности. Переход от проблемы к стори.
Описание целей пользователей. Написание User Story, Job Story. Создание сторимапа
Разбор кейсов с различными подходами к сторимаппингу.

Лекция 5. (Информационная архитектура)
Виды и способы прототипирования. Артефакты
Уровень структуры. Sitemap. Нисходящий и восходящий подход категоризации.
Ментальные модели.
Информационная архитектура. User Flow. User Journey Map.

Лекция 6. (Прототипирование)
Классификация прототипов по скорости, детализации и интерактивности.
Storytelling. Storyboards. Bodystorming
Бумажные и digital скетчи. Wireframe. Mockup

Практика 3.
Обзор инструментов и возможностей
Инструменты низкой детализации, высокой детализации, дизайн-мокапов.
Подбор программного пакета.
Прототипирование кодом. Альтернативы. Фреймворки для дизайна без дизайнера.

Лекция 7. (Принципы хороших интерфейсов)
Теория близости. Основы типографики. Модульные сетки.
Якорные объекты и базовые элементы верстки.
Визуальная иерархия. Паттерны сканирования экрана.

Синтаксис элементов интерфейса. Закон Хика. Закон Фиттса.
Техники быстрого тестирования интерфейсов.

Лекция 8. (Принципы хороших интерфейсов)
Технозависимость. Человечность. Информативность.
Кастомизация и персонализация в интерфейсах.
Accessibility. Требования к дизайну и коду.
Интерактивность и анимация в интерфейсах. 12 принципов Диснея. Основы motion дизайна.

Практика 4.
Создание интерактивных интерфейсов.
Презентация интерактивных прототипов на различных устройствах.
Внедрение анимации в прототипы. Экспорт анимации

Лекция 9. (Психофизиология в интерфейсах)
Когнитивное сознательное и бессознательное.
Локус внимания. Закон Миллера
Привычки.

Лекция 10. (Принципы хороших интерфейсов)
Тренды и примеры best practices.
Различные методы ввода информации. Shortcuts. Локализация интерфейсов
Онбординг и пустые состояния.

Практика 5.
Сторителлинг в интерфейсах. UX Pin interaction design best practices. Анализ трендов
UX чеклисты для хороших интерфейсов

Лекция 11. (Виды интерфейсов и гайдлайны для популярных платформ)
Принципы Windows, Mac OS, Web.
Web (Material Design, Flat 2.0, IBM Design);
Responsive и Adaptive интерфейсы
Mobile (iOS/Android). Tablets;
VR Interface Manifesto. AR;
Интерфейсы вендинговых аппаратов
Паттерны и шаблоны поведения пользователей для разных платформ

Лекция 12. (Основы Digital дизайна)
Теория цвета. Правила типографики и шрифта. Основы композиции.
Функциональные элементы и основы верстки страниц.
Flat-иллюстрация и иконки.

Практика 6.
Инструментарий создания презентации интерфейсов.
Введение в векторные редакторы. Основные аспекты экспорта.
Рекомендации по оформлению портфолио.

Лекция 13. (Основы маркетинга. Брендинг и айдентика в интерфейсах)
Сергей Василевский, сооснователь Fullfort.

Лекция 14. (Компонентный подход)
Процесс внедрения дизайна в разработку. Спецификация интерфейсов.
Версионирование дизайна. Использование UML, ICONIX, BPMN нотаций;
UI Kit. Компонентный подход и Atomic design. BEM.
Дизайн система как основа дизайн процесса.

Практика 7.
Внедрение компонентного подхода в дизайн. Создание дизайнерского UI Kit.
Основные элементы дизайн-системы. Менеджмент цветовой палитры.
Разбор популярных дизайн-систем Shopify, Mailchimp, Airbnb.

Экзамен
Презентация проектов