

UX/UI ДИЗАЙН ДЛЯ ПОЛНОГО И ИСЧЕРПЫВАЮЩЕГО ГИДА СОЗДАНИЯ ИДЕАЛЬНОГО ПРОДУКТА

Ярослав Шуваев

- факторы
- слои
- артефакты
- процессы uxd в примерах

ОГЛАВЛЕНИЕ

О книге	5
О себе	7
ВВЕДЕНИЕ	
Пользовательский опыт: основные определения	13
ГЛАВА 1	
Физиологические основы пользовательского опыта	21
Факт 1. Скорость получения результата улучшает качество пользовательского опыта	22
Факт 2. Когнитивная нагрузка влияет на скорость достижения результата и количество ошибок	23
Факт 3. Закрепляется более энергосберегающее поведение	25
ГЛАВА 2	
Связь User Experience и Customer Experience	27
ГЛАВА 3	
В чем разница между UX- и UI-дизайном?	31
ГЛАВА 4	
Факторы UX	35
Фактор 1. Брендинг	35
Фактор 2. Функциональность	39
Фактор 3. Техническая доступность	41
Фактор 4. Информационная архитектура	50
Фактор 5. Стиль повествования	62
Фактор 6. PR	64
Фактор 7. Пуш-уведомления	65
Фактор 8. Создаваемый пользователями контент	68
Фактор 9. Маркетинговые коммуникации	71
Фактор 10. Персонализация	73
Фактор 11. Репутация	76

Фактор 12. Модель ценообразования	79
Фактор 13. Дорожная карта продукта	83
Фактор 14. API	87
Фактор 15. Контент	89
Фактор 16. Экосистема	91
Фактор 17. Описание приложения в магазине приложений	92
Фактор 18. Глубокие ссылки	95
Фактор 19. Связь с операционной системой	96
Фактор 20. Интеграция с голосовыми ассистентами	99
ГЛАВА 5	
Слой UX	107
Плоскость стратегии (Strategy Plane)	109
Плоскость скоупа (Scope Plane)	114
Плоскость структуры (Structure Plane)	129
Плоскость компоновки (Skeleton Plane)	133
Плоскость поверхности (Surface Plane)	140
Слой UX и гибкая разработка	143
ГЛАВА 6	
Артефакты UXD	145
Исследования	148
Прототипы	196
Дизайн-системы	208
ГЛАВА 7	
Процессы UXD	225
Дизайн-мышление и его производные	228
Jobs to Be Done (JTBD)	232
Data Mining	235
Заключение	238
Примечания	239