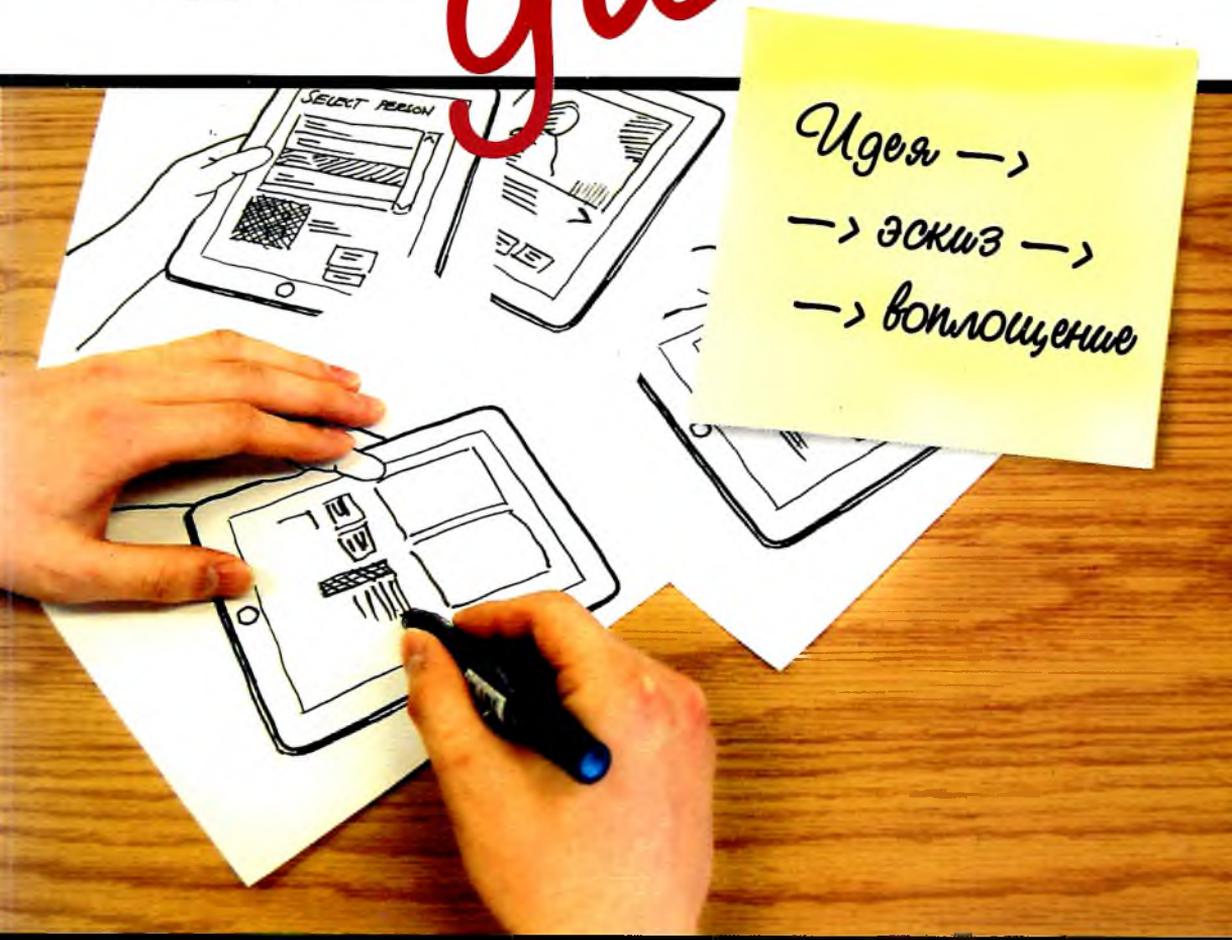


UX

дизайн



С. Гринберг
Ш. Карпендэйл
Н. Маркардт
Б. Бакстон

MK
MORGAN KAUFMANN



Содержание

Предисловие. Как мы собрались написать эту книгу	7
Благодарности	10
РАЗДЕЛ 1. НАСТРАИВАЕМСЯ НА НУЖНЫЙ ЛАД	11
1.1. Введение. Эскизы пользовательских интерфейсов	12
1.2. Зачем нужны эскизы? Выдержки из книги Бакстона Sketching User Experiences: Getting the Design and Right the Right Design	17
1.3. Альбом для эскизов. Ваш главный инструмент для фиксации, разработки, демонстрации и архивации идей	25
1.4. 10+10: спуск вниз по воронке. Разрабатываем 10 разных идей и совершенствуем избранные	32
РАЗДЕЛ 2. ЧЕРПАЕМ ИДЕИ ИЗ РЕАЛЬНОГО МИРА	45
2.1. Быстрые эскизы. Зарисовываем суть интересных идей в любых ситуациях ..	46
2.2. Фотофиксация. Фотографируем то, что «наводит на мысли»	51
2.3. Коллекции изображений и вырезок. Становимся почти дисциплинированными охотниками и собирателями.	61
2.4. Коллекции предметов. Собираем физические объекты.	68
2.5. Демонстрация коллекций. Знакомство с коллекциями других людей вдохновляет на дискуссии	82
РАЗДЕЛ 3. ОТДЕЛЬНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ.	87
3.1. Разминка. Упражнение, которое всегда на пользу	88
3.2. Рисуем то, что видим. Упражнение, которое поможет научиться делать точные рисунки.	94
3.3. Эскизный словарь. Рисуем предметы, людей и их занятия.	104
3.4. Простой эскиз. Основные составляющие эскиза: рисунок, аннотации, стрелки и примечания	112
3.5. Коллективные эскизы. Рисуйте эскизы во время мозгового штурма, генерации идей и обсуждений	117
3.6. Программы для создания презентаций. Выполняем эскизы с помощью программ для создания презентаций.	121

3.7. Эскизы из канцелярских принадлежностей. Создаем редактируемые эскизы из простых канцелярских принадлежностей.	127
3.8. Шаблоны. Заранее готовим неизменные компоненты эскизов — шаблоны, пригодные для многократного использования.	133
3.9. Контурные рисунки с фотографии. Создаем коллекцию контуров для составления эскизов.	141
3.10. Гибридные эскизы. Сочетаем эскизы с фотографиями.	151
3.11. Трехмерные эскизы. Создаем эскизы из листового пенопласта.	156
РАЗДЕЛ 4. РАСКАДРОВКИ: ВИЗУАЛЬНОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ.	165
4.1. Последовательные раскадровки. Иллюстрируем последовательность взаимодействий.	166
4.2. Диаграмма состояний и переходов. Визуально представляем текущие состояния, переходы и пути принятия решений, разворачивающиеся во времени.	172
4.3. Разветвляющаяся раскадровка. Иллюстрируем пути принятия решения в ходе человеко-машинного взаимодействия.	178
4.4. Повествовательная раскадровка. Показываем ход взаимодействия и контекст с учетом временного фактора.	186
РАЗДЕЛ 5. АНИМИРУЕМ ОПЫТ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ.	199
5.1. Анимированная последовательность. Анимлируем отдельную последовательность взаимодействий путем совмещения изображений.	200
5.2. Пути перемещения. Усиливаем иллюзию гладкости взаимодействия.	206
5.3. Анимация с разветвляющейся структурой. Анимлируем разные пути взаимодействия в ветвящейся последовательности.	211
5.4. Ключевые и промежуточные кадры. Создаем более сложную анимацию.	217
5.5. Линейное видео. Демонстрируем интерактивную последовательность с помощью видеокамеры и бумаги.	226
РАЗДЕЛ 6. ВОВЛЕКАЕМ ЛЮДЕЙ.	233
6.1. Первоначальная ментальная модель. Выясняем, как люди изначально воспринимают интерфейс, знакомясь с его эскизами.	234
6.2. Волшебник из страны Оз. «Волшебник» управляет тем, как эскиз системы реагирует на действия пользователя.	245
6.3. Мысли вслух. Выясняем, что думают люди, взаимодействуя с вашим интерфейсом.	252
6.4. Экспонирование эскизов. Делитесь своими эскизами, выставляя их на всеобщее обозрение.	259
6.5. Критический взгляд. Представляйте свои идеи окружающим и побуждайте их к критике.	265