

Дизайн для разработчиков

СТЕФАНИ СТИМАК

Предисловие Аарона Густафсона



Санкт-Петербург • Москва • Минск

2024

Оглавление

Предисловие	12
Введение	14
Благодарности	16
О книге	18
Кому адресована эта книга	18
Структура издания	19
От издательства	20
Об авторе	21
Иллюстрация на обложке	22

ЧАСТЬ I. ОСНОВЫ ДИЗАЙНА

Глава 1. Преодоление разрыва между дизайном и разработкой	24
1.1. Почему разработчикам полезно знать основы дизайна и проектирования пользовательского опыта	25
1.1.1. Улучшение взаимодействия и коммуникации	27
1.1.2. Понимание причин, лежащих в основе дизайнерских решений	28
1.1.3. Написание лучшего кода благодаря пониманию основ визуального дизайна	30
1.1.4. Более качественный код (и дизайн) благодаря меньшей зависимости от сторонних фреймворков	31
1.1.5. Пользовательский опыт и разработка	33

1.2. Путь к пониманию лучшего дизайна и пользовательского опыта.....	34
1.2.1. Процесс разработки дизайна, рассматриваемый в книге.....	35
1.2.2. Профессиональные дизайнеры против умного дизайна.....	38
1.2.3. Объединяем все вместе.....	38
Резюме.....	39
Глава 2. Основные принципы дизайна.....	40
2.1. Принципы дизайна.....	42
2.1.1. Близость.....	42
2.1.2. Выравнивание.....	53
2.1.3. Повторение.....	62
2.1.4. Контраст.....	69
2.1.5. Баланс.....	77
2.2. Основы дизайна для проектирования пользовательского опыта и не только.....	83
Резюме.....	83

ЧАСТЬ II. ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

Глава 3. Основы пользовательского опыта.....	86
3.1. Пользовательский опыт не ограничивается визуальным дизайном.....	87
3.2. Что такое пользовательский опыт.....	89
3.3. Роли специалистов в области UX-проектирования.....	91
3.3.1. Исследование пользователей.....	91
3.3.2. Проектирование пользовательского опыта.....	92
3.3.3. UX-писатели.....	92
3.4. Методологии проектирования пользовательского опыта.....	94
3.4.1. Дизайн, ориентированный на пользователя.....	95
3.4.2. Модель «двойного алмаза».....	97
3.5. Углубленное изучение практик проектирования пользовательского опыта.....	99
Резюме.....	99
Глава 4. Исследование пользователей.....	101
4.1. Введение в исследования пользовательских потребностей.....	103
4.1.1. Исследование пользователей кажется дорогостоящим, однако неудача обходится еще дороже.....	104
4.1.2. Сбор исходных данных.....	105

4.1.3. Персоны пользователей.....	106
4.1.4. Потребности пользователей.....	107
4.1.5. Определение целей сайта: согласование пользовательских и бизнес-целей.....	108
4.1.6. Постановка SMART-целей.....	111
4.2. Стратегии проведения пользовательских исследований.....	113
4.2.1. Качественные и количественные исследования	114
4.2.2. Отношение и поведение пользователя.....	115
4.2.3. Методы исследования пользователей	116
4.2.4. Исследование как непрерывный процесс.....	124
Резюме	124
Глава 5. Проектирование пользовательского опыта	126
5.1. Информационная архитектура	127
5.1.1. Картирование сайта.....	128
5.1.2. Контент-анализ и аудит	133
5.2. Пользовательские сценарии и пути.....	135
5.2.1. Пользовательские сценарии.....	135
5.2.2. Пути пользователей	136
5.3. Разработка дизайна сайта и приложения	140
5.3.1. Создание вайрфреймов	140
5.3.2. Дизайн пользовательского интерфейса и цветные макеты.....	144
5.3.3. Прототипирование.....	146
Резюме	147

ЧАСТЬ III. ЭЛЕМЕНТЫ ВИЗУАЛЬНОГО ДИЗАЙНА

Глава 6. Создание макета и композиция	151
6.1. Создание структуры сайта.....	154
6.2. Использование сетки	155
6.2.1. Определение сетки	155
6.2.2. Размеры сетки	157
6.3. Выбор макета.....	159
6.3.1. Использование одноколоночных шаблонов.....	160
6.3.2. Распространенные многоколоночные шаблоны	161
6.3.3. Паттерны чтения	169
6.4. Использование пустого пространства	174
6.5. Соображения по поводу отзывчивого дизайна.....	178
6.5.1. Разработка дизайна для мобильных устройств.....	178

6.5.2. Разработка дизайна для многоэкранных и складных устройств	183
Резюме	185
Глава 7. Улучшение макета сайта с помощью анимации	186
7.1. Зачем нужна анимация	187
7.1.1. Повышение удобства использования	187
7.1.2. Создание запоминающихся взаимодействий	188
7.1.3. Использование анимации в качестве украшения, вызывающего эмоциональный отклик	188
7.2. Когда стоит использовать анимацию	190
7.2.1. Предоставление подсказок для навигации по сайту	190
7.2.2. Предоставление пользователям обратной связи при их взаимодействии с элементами пользовательского интерфейса	191
7.2.3. Навигация и переходы между страницами	192
7.2.4. Указание статуса выполняемой задачи	193
7.2.5. Думайте на перспективу	195
7.3. Планирование анимаций	196
7.3.1. Создание раскадровки	197
7.4. Технические аспекты анимации	198
7.4.1. Соображения по поводу производительности	198
7.4.2. Соображения по поводу доступности	199
Резюме	199
Глава 8. Использование типографики на веб-сайте	201
8.1. Основы типографики	202
8.1.1. Различие между гарнитурой и шрифтом	203
8.1.2. Различные классификации шрифтов	203
8.1.3. Стили и вес шрифтов	209
8.2. Выбор шрифта для веб-проекта	212
8.2.1. Характеристики хорошего веб-шрифта	212
8.2.2. Сопряжение шрифтов и гарнитур	214
8.2.3. Создание набора параметров шрифта	218
8.2.4. Задание размеров шрифтов	219
8.2.5. Создание вертикального ритма	220
8.2.6. Обеспечение удобочитаемости	224
Резюме	227

Глава 9. Теория цвета	228
9.1. Терминология теории цвета	230
9.1.1. Тень, оттенок и тональность.....	230
9.1.2. Теплые и холодные цвета	231
9.1.3. Тон, насыщенность и светлота.....	232
9.2. Цветовой круг.....	234
9.2.1. Цветовые отношения.....	234
9.2.2. Изучайте разные примеры использования цветов.....	239
9.3. Психология цвета.....	240
9.4. Выбор и применение цветовой схемы	242
9.5. Руководство по выбору и применению цветовой схемы.....	242
9.6. Соображения доступности.....	249
9.6.1. Тестирование цветового контраста	250
9.6.2. При обозначении состояния или статуса нельзя полагаться только на цвет	250
9.7. Цветовые режимы для веб	251
9.7.1. Режимы RGB и RGBA	251
9.7.2. Шестнадцатеричные цветовые коды.....	252
9.7.3. Режимы HSL и HSLA.....	252
9.7.4. Режимы CIE Lab и LCH.....	253
9.7.5. Выбор цветового режима.....	254
9.8. Несоответствие цветов на разных экранах	254
Резюме	254
Глава 10. Построение сайта	256
10.1. Требования к сайту проекта	257
10.2. Организация контента с помощью вайрфрейма.....	257
10.3. Создание системы сеток и задание расстояний	259
10.4. Выбор типографики.....	261
10.5. Задание вертикального ритма.....	262
10.6. Выбор изображений.....	269
10.6.1. Использование изображений для задания тона.....	269
10.6.2. Наложение текста поверх изображений	270
10.7. Выбор и применение цветовой палитры	273
10.8. Завершающие штрихи.....	276
10.9. Отзывчивый дизайн.....	277
10.9.1. Дизайн сайта для планшета, восьмиколоночная сетка.....	277

10.9.2. Дизайн сайта для мобильного устройства, четырехколоночная сетка.....	279
10.9.3. Дизайн по принципу Mobile First	281
Резюме	282

ЧАСТЬ IV. ПОСЛЕ РАЗРАБОТКИ ВИЗУАЛЬНОГО ДИЗАЙНА

Глава 11. Тестирование, проверка и итерации.....	284
11.1. Цикл проектирования	285
11.1.1. Замена существующего дизайна.....	285
11.1.2. Минимально жизнеспособный продукт	285
11.1.3. Оценка готовности дизайна к тестированию	286
11.2. Виды тестирования	286
11.2.1. Проведение интервью с клиентами.....	287
11.2.2. Тестирование в производственной среде.....	287
11.2.3. А/В-тестирование.....	288
11.2.4. Поэтапное развертывание.....	289
11.2.5. Методы первоначального исследования пользователей	290
11.3. Применение результатов тестирования.....	290
Резюме	291
Глава 12. Решения разработчиков и пользовательский опыт.....	293
12.1. Влияние написанного кода.....	294
12.1.1. Важность написания качественного HTML-кода	294
12.1.2. Производительность и загрузка страниц	297
12.1.3. Веб-технологии, не имеющие кроссбраузерной поддержки.....	298
12.2. Продукты, ориентированные на разработчиков	298
Резюме	299
Приложение. Дополнительные ресурсы.....	301
Пользовательский опыт	301
Структура сетки и макет	301
Анимация.....	302
Типографика.....	302
Цвет.....	303
Тестирование дизайна	303