



2-модуль. Пайдаланушыға арналған дизайн және өзара әрекеттесу взаимодействие

CSE 5442 Адам-компьютер өзара әрекеттестігі

5-дәріс. Пайдаланушыға арналған дизайнның қағидаттары

Лектор: ф.-м.ғ.к., ассоц. профессор
Ягалиева Багдат Есеновна

Пайдаланушыға бағытталған дизайн қағидаттары

Дизайнның формалды элементтері **Алдын ала дизайн**

- Жобаның қысқаша сипаттамасы (мазмұн, контекст, аудитория):

- ✓ Бұл не?
- ✓ Кімге арналған?
- ✓ Бұл қайда орналасқан?
- ✓ Қандай шектеулер бар?

Мысал 1: гитараға (домбыраға) арналған тюнер)

- Телефонға арналған қолданба, ол гитараны (домбыраны) күйге келтіруге көмектеседі.
- Мақсатты аудитория — бастаушы гитаристер (домбырашылар).
- Көрінбейтін дизайн (алдын ала дизайн) — яғни интерфейссіз, пайдаланушының есту және сезіну қабілетіне сүйенетін дизайн түрі.

- Мысал 2: Ғылымға әуес жандарға арналған цифрлық микроскоп қосымшасы
Бұл — цифрлық микроскопты басқаруға арналған қосымша,
ол техникалық нәрселерді жасауды қалайтын әуесқой ғалымдарға арналған

Клиент анықтайды → шектеулер мен мақсаттарды ← түсінеді ← Дизайнер

- Дизайн бойынша дағдылар мен білім → **ЖАҚСЫ ДИЗАЙНЕР** ← Сала бойынша сарапшы

Пайдаланушыға бағытталған дизайн қағидаттары

Дизайнның формалды элементтері Алдын ала дизайн

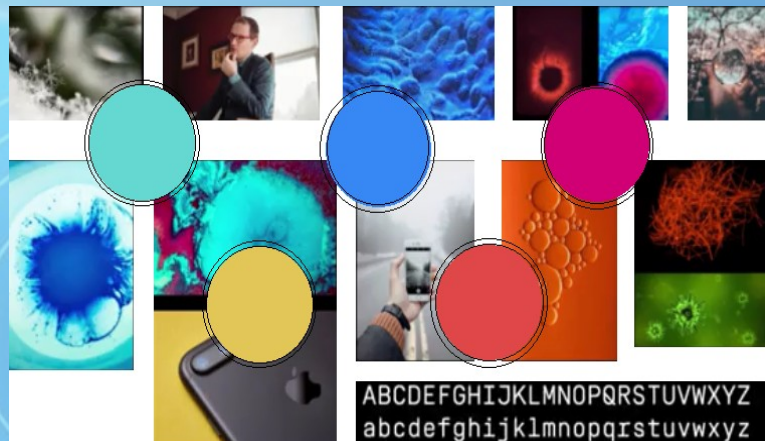
Жобаның **стилі** мен **көңіл күйін** анықтау уақыты

Алдын ала жобалау (өндіріс және міндеттеме)

Жоба мысалы: **ғылымға** **әуес** **жандарға**
арналған **цифрлық** **микроскоп**

Телефонды микроскоп ретінде қалай
пайдалануға болады?

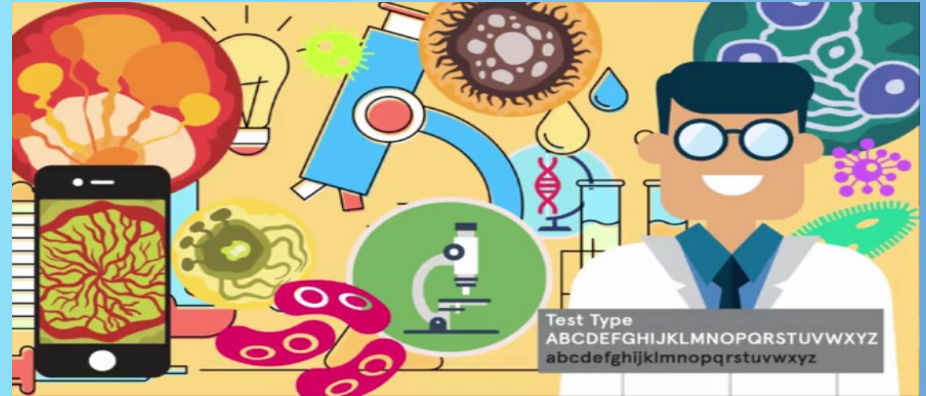
Авторлық құқықсыз суреттер бе?



Пайдаланушыға бағытталған дизайн қағидаттары

Дизайнның формалды элементтері Тіл — дизайн құралы ретінде

СИЯҚТЫ СӨЗДЕР:



Тон және қарым-қатынас

Ғылыми, Техникалық, Цифрлық шындық, Салмақты, Практикалық | Ғылыми, Ойнақы, Анимациялық, Достық, Көңілді

Атауы мен брендинг

Фотон, Occhiolino, аса жоғары айқындығы, ультрақұрылым | микроскоп, үлкейту, анықтау, қоңыздар мен бактериялар, ұялы телефон

Жарықтандыру, нанообъектілер, CMOS, sarfus | үлкейту (zoom), жасырын, мультфильм, жеңіл, бақытты, көңілді
Occtoscope, Nanoscope, Photonscope SeeCells, MicroFun, Magnozoom

Навигация

Үлкейту, Журнал, Жариялау | Масштабтау, Альбом, Көрсет және әңгімеле

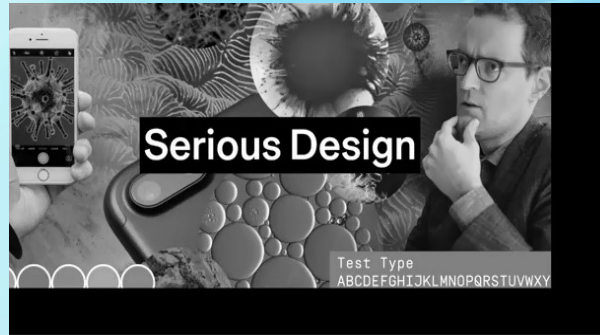
Мазмұн

Жақсартылған октоскопиялық көрінгіштік ғалымға нанонысандарды зерттеуге және өз зерттеу нәтижелерін жариялауға мүмкіндік береді. | SeeCells көмегімен әркім бактерияларды, микробтарды, жасушаларды және адамның көзіне көрінбейтін түрлі қызықты әрі күлкілі нәрселерді көре алады.

Пайдаланушыға бағытталған дизайн қағидаттары

Дизайнның формалды элементтері Түс және форма

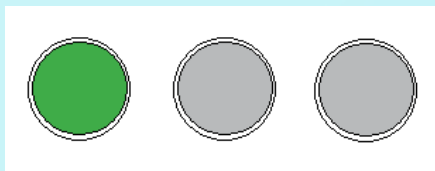
Көңіл күйді білдіретін түс



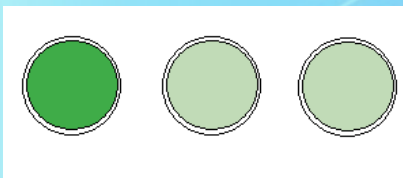
Пайдаланушыға бағытталған дизайн қағидаттары

Дизайнның формалды элементтері Түс және форма

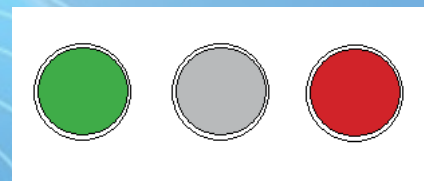
Түс — навигация құралы ретінде



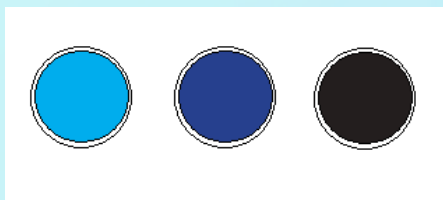
Выбор кнопки



Выбор кнопки



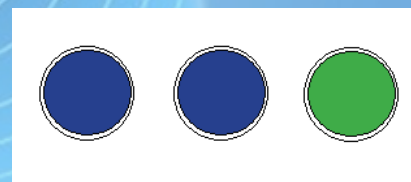
Ассоциация



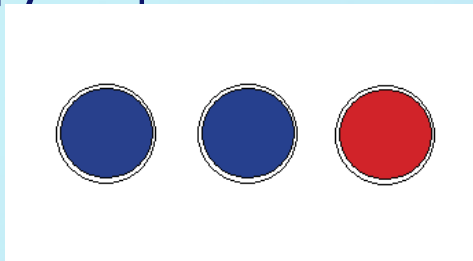
Похожая
функциональность?



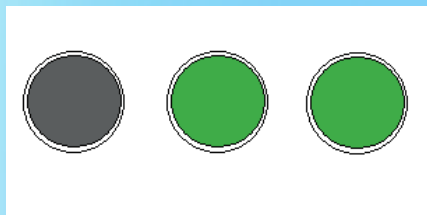
Различная
функциональность?



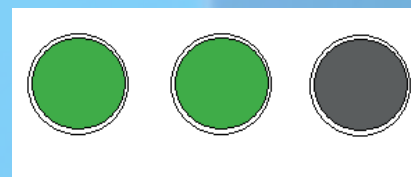
Активная?



Неактивная?



Пассивная?

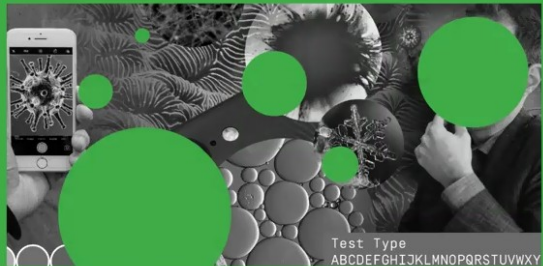
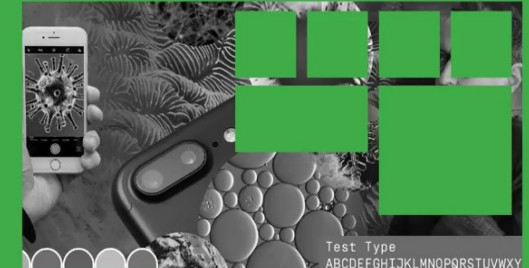
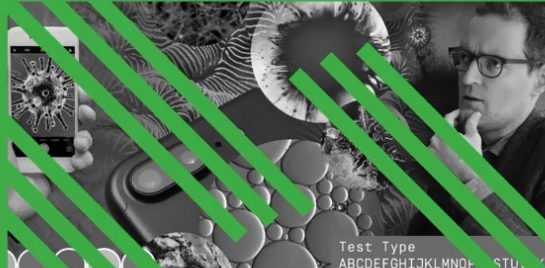


В прогрессе?

Пайдаланушыға бағытталған дизайн қағидаттары

Дизайнның формалды элементтері Түс және форма

Пішіндер – интерфейс пен дизайн түрінде Формы как: Интерфейс и дизайн



Interface elements
Primarily functional



Interface elements
Primarily functional

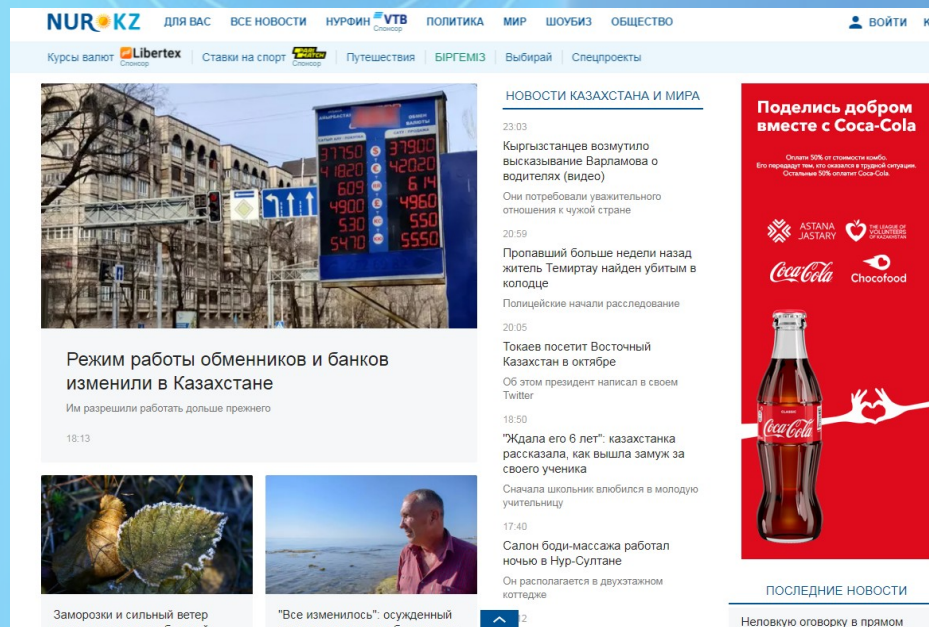
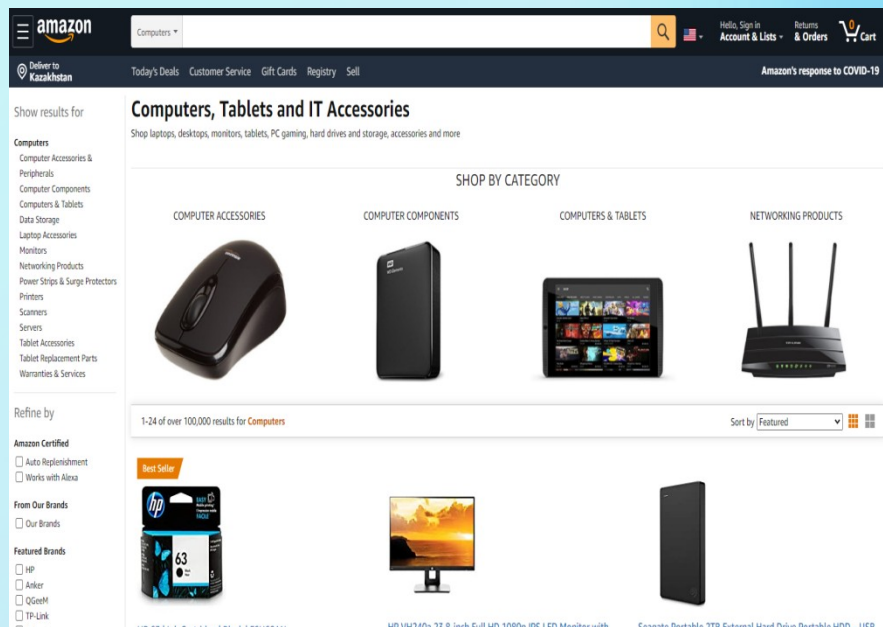


Пайдаланушыға бағытталған дизайн қағидаттары

Дизайнның формалды элементтері

Образы как интер

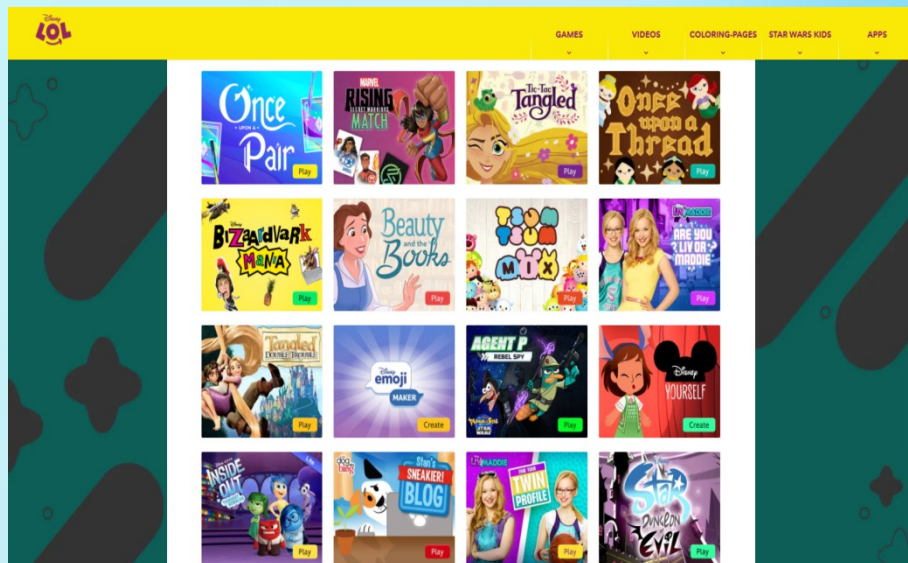
- ИЗОБРАЖЕНИЕ как СОДЕРЖАНИЕ
- Сохраненные изображения
 - Видео, поисковая система, все изображения



Принципы дизайна для пользователя

Формальные элементы дизайна Образы как интерфейс

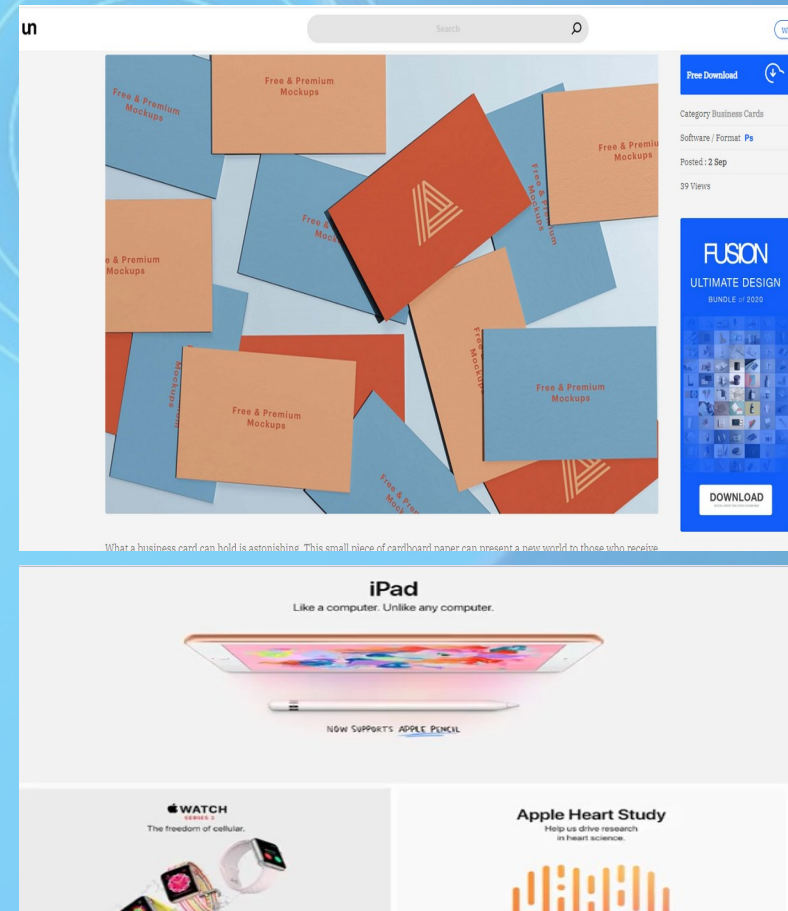
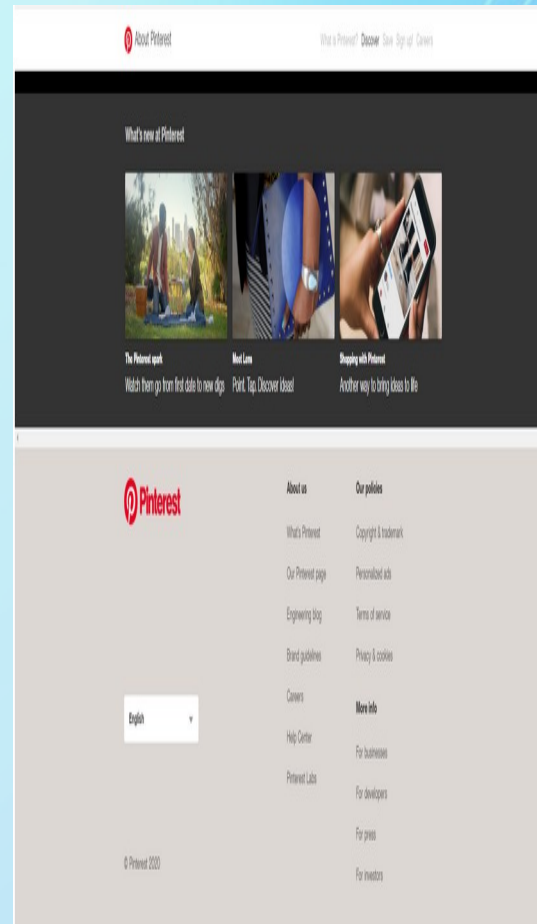
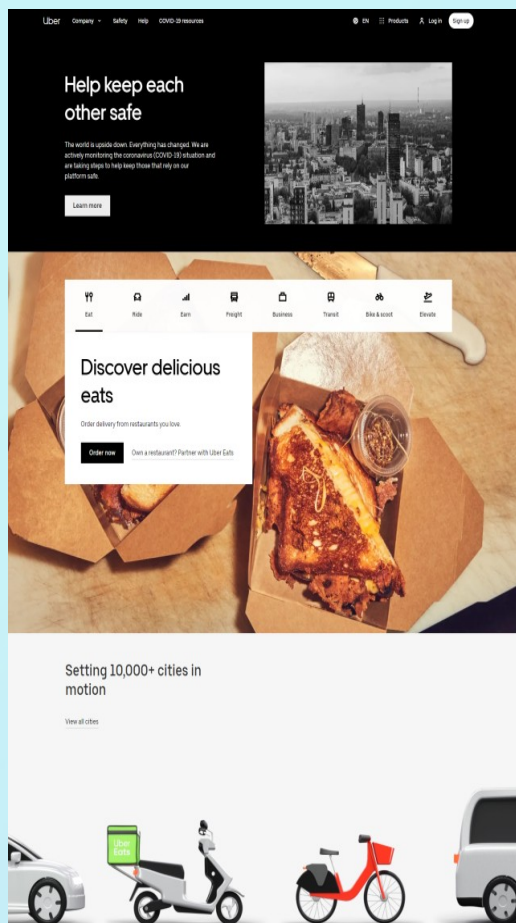
- ИЗОБРАЖЕНИЕ как СОДЕРЖАНИЕ
- Захватывающие образы
 - Игры, приложения, анимации



Принципы дизайна для пользователя

Формальные элементы дизайна Образы как интерфейс

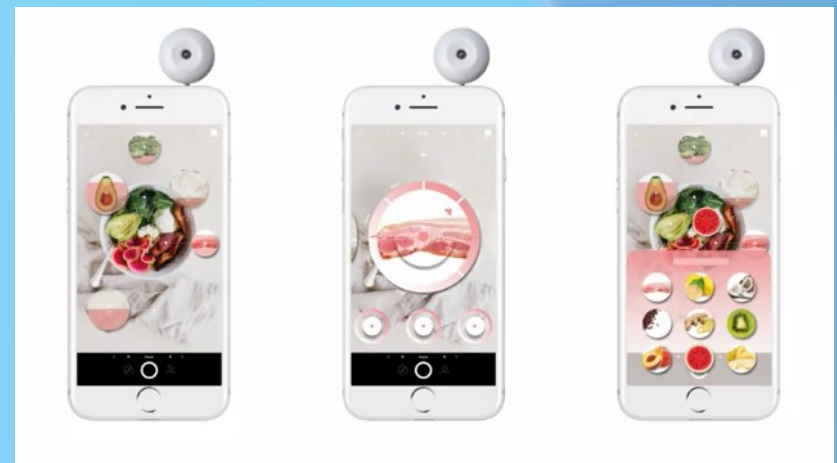
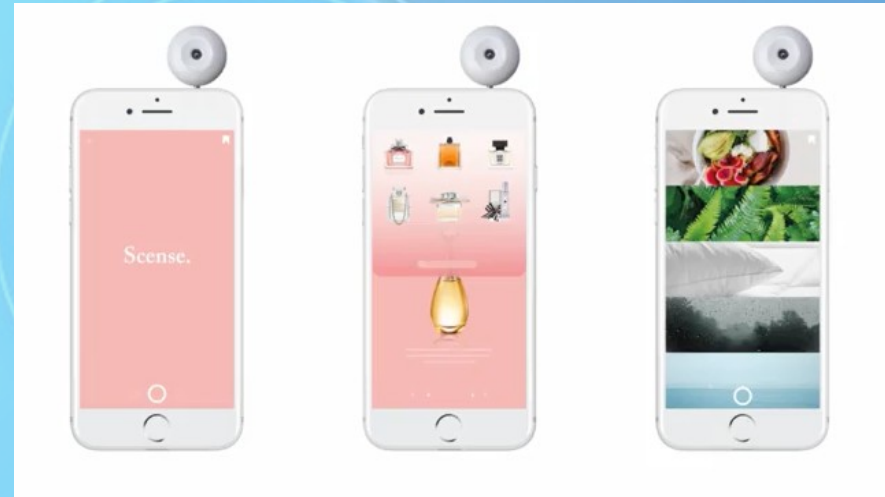
- ОБРАЗ как НАСТРОЕНИЕ



Принципы дизайна для пользователя

Формальные элементы дизайна Образы как интерфейс

- ОБРАЗЫ как НАВИГАЦИЯ



Принципы дизайна для пользователя

Формальные элементы дизайна

Типографика

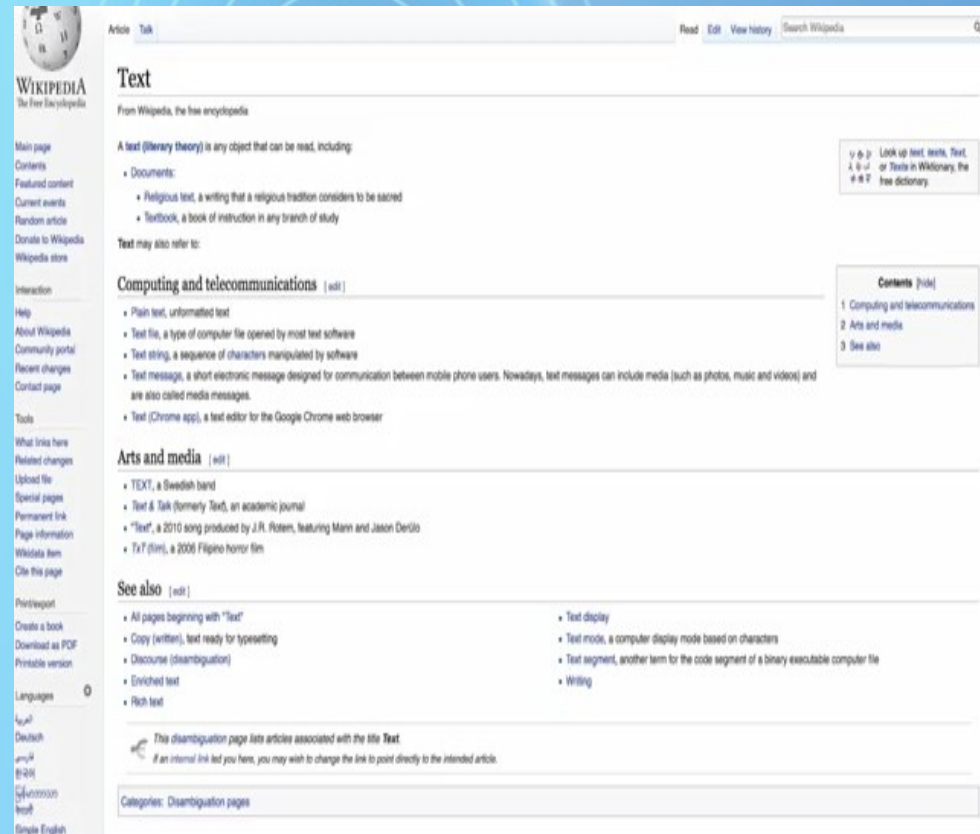
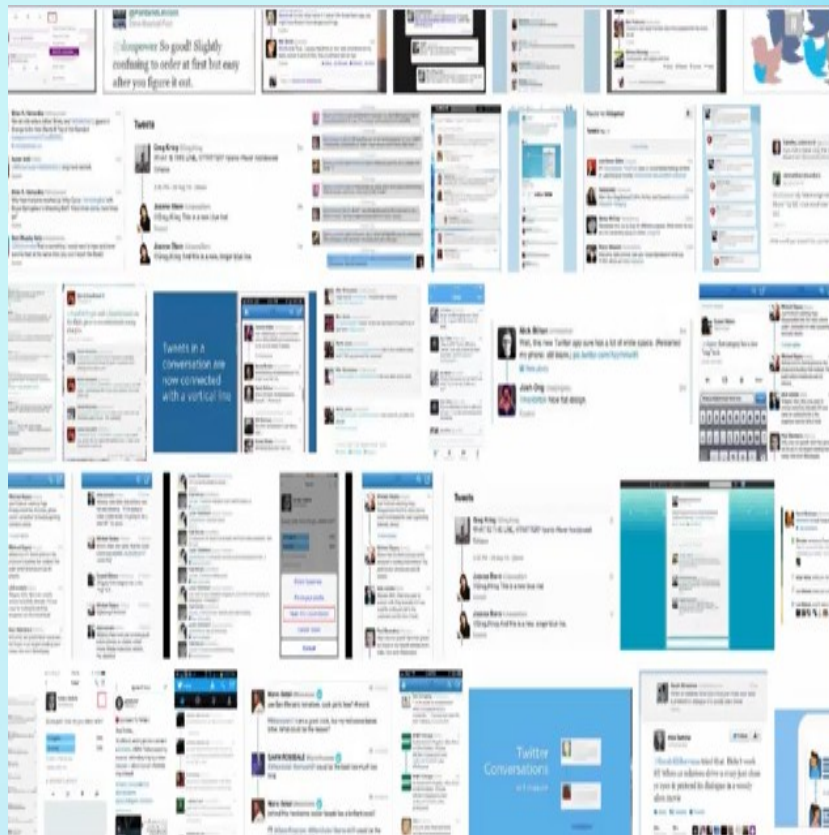
- Тип: как **Контент**, как Интерфейс, как Брендинг
- Почему мы вообще читаем с экранов, когда для передачи информации у нас есть видео и аудио?
- **Текст** — это язык, ставший физическим объектом
- **Текст** быстрый
- **Текст** точный
- **Текст** экономичен
- **Текст** может представлять то, что невозможно изобразить

Принципы дизайна для пользователя

Формальные элементы дизайна

Типографика

- Тип: как **Контент**, как Интерфейс, как Брендинг



Принципы дизайна для пользователя

Формальные элементы дизайна

Типографика

- Тип: как Контент, как Интерфейс, как Брендинг
 - Зачем нам нужен Тип как Интерфейс, если у нас есть иконки?

Текст — это язык,
ставший физическим
объектом

Текст быстрый

Текст точный

Текст экономичен

Текст может
представлять то, что
невозможно изобразить



Тип в:

- меню



- именах

- кнопках

Democrasy

- инструкциях

Принципы дизайна для пользователя

Формальные элементы дизайна

Типографика

- Тип: как Контент, как Интерфейс, как Брендинг
 - Коннотация + Индивидуальность = Брендинг

adidas nike
logotype clothes for words
google netflix

adidas® 
logotype + logo
google netflix

adidas® 
color dependent
google 

adidas® 
bug/button
google  

adidas® 
modular/system
  

Принципы дизайна для пользователя

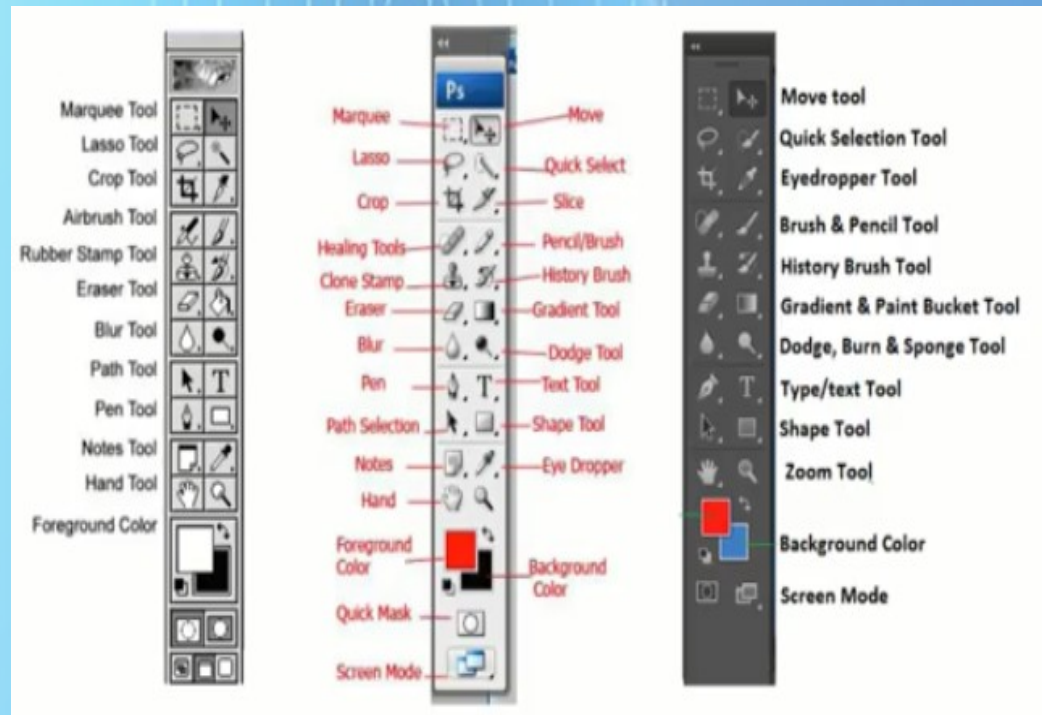
Формальные элементы дизайна

Иконки

- Иконки как распознавательные представления



- Иконки из реального мира



Принципы дизайна для пользователя

Формальные элементы дизайна

Иконки

- Значки и символы

известные



Headphones
Pictorial
look like this...



Music
Non-Pictorial
doesn't look like this...



Dagger
Pictorial
look like this...



Thought
Non-Pictorial
doesn't look like this...

изученные



Icon

lightning



look like this...

Symbol

electricity

doesn't look like this...

Icon

magnifying
glass



look like this...

Symbol

searching

doesn't look like this...

Icon

apple
(the fruit)



look like this...

Symbol

apple
(the company)

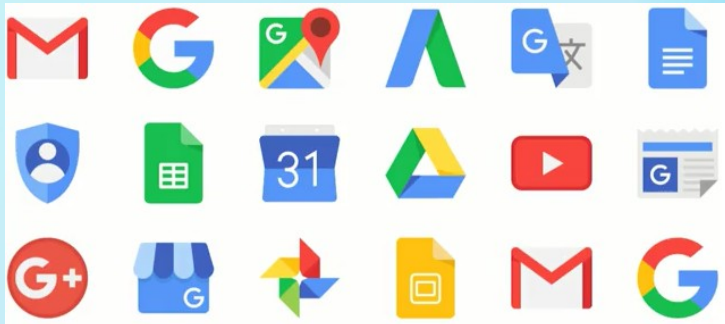
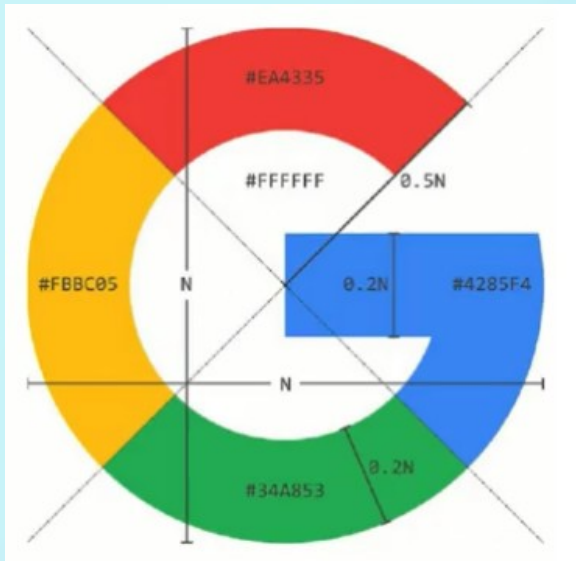
doesn't look like this...

Принципы дизайна для пользователя

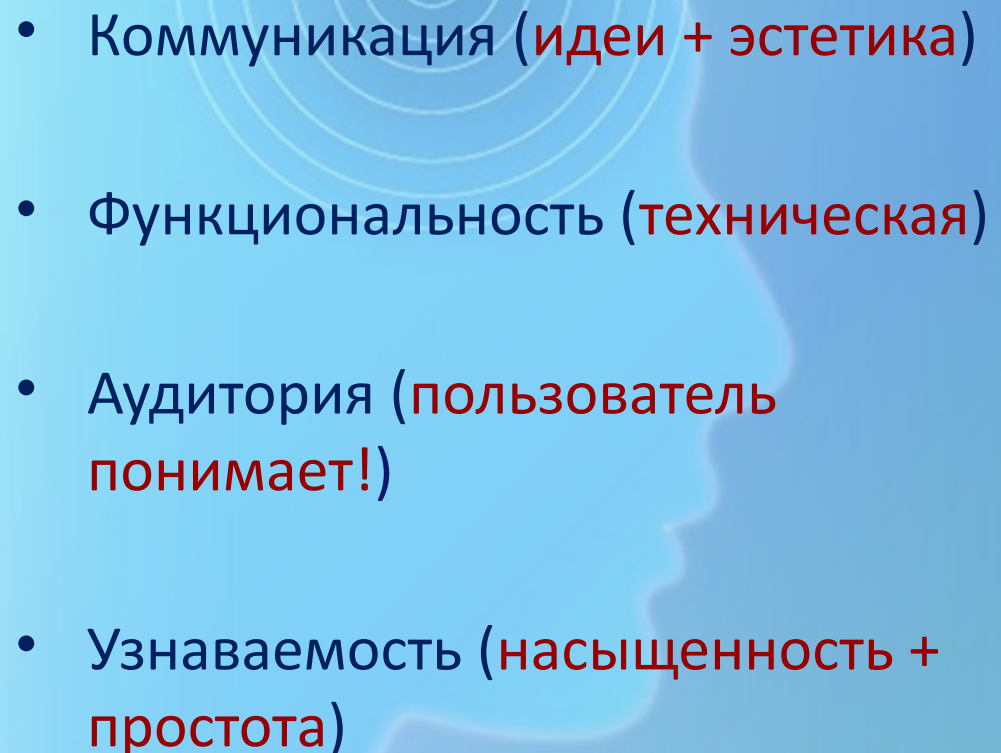
Формальные элементы дизайна

Иконки

Идентичность и интерфейс



Что делает иконку удобной?

- 
- Коммуникация (идеи + эстетика)
 - Функциональность (техническая)
 - Аудитория (пользователь понимает!)
 - Узнаваемость (насыщенность + простота)

Принципы дизайна для пользователя

Спасибо за внимание !

