

Логика в дизайне интерфейсов

Пропасть
между буквами
и картинками





Рисуем с нуля

Собираем

продукт из ничего



Проектируем
главную



Улучшаем
по мелочи

Делаем для себя



Стандартные логические цепочки

$$1) (A \vee B) \rightarrow (C \wedge A)$$

$$2) A \wedge (B \wedge C) = (A \vee B) \vee (A \vee C)$$

$$3) A \vee (B \wedge C) = (A \vee B) \wedge (A \vee C)$$

- Я скачал приложение. Надеюсь, оно мне не понадобится, но на всякий случай пусть будет. Чем оно мне поможет?
- Если никто не пострадал, вы собственник и все согласны друг с другом, вы сможете быстро оформить ДТП без вызова ГИБДД
- Без подводных камней?
- Есть одна мелочь: вы должны быть зарегистрированы на Госуслугах.
- А как оформиться?
- Сделайте вот это.
- А как с документами? Что нужно заполнить?
- Вот документы, которые нужны от вас, вот форма для информации, сюда загрузите фотографии
- И все, смогу уехать и получить деньги?
- Не совсем, нужно будет написать обстоятельства ДТП на Госуслугах.
- Хорошо, регистрируюсь, пожалуй.

Линейный wizard-сценарий

Puzzle-сценарий

The image shows the Scratch IDE interface for a project titled "Flappy Bird" by mhodgeon. The main stage displays the game's title and a bird character. The code editor on the right is divided into two scripts for the bird and the game's state.

Scripts Panel:

- Motion:** move 10 steps, turn 15 degrees, turn 15 degrees, point in direction 90, point towards, go to x: -39 y: -186, go to mouse-pointer, glide 1 secs to x: -39 y: -186, change x by 10, set x to 0, change y by 10, set y to 0, if on edge, bounce.
- Events:** when I receive Start.
- Control:** wait 1 secs, forever loop.
- Operators:** if key up arrow pressed? then, else, change y by 5, change y by -5.
- Looks:** hide, show.
- Sound:** play sound sfx_wing.
- Data:** set Score to 0.

Main Script (Bird):

```
when I receive Start
  set Score to 0
  hide
  wait 1 secs
  point in direction 90
  show
  go to x: -39 y: 4
  forever
    if key up arrow pressed? then
      change y by 5
      play sound sfx_wing
    else
      change y by -5
  end
  Start
```

Game State Script:

```
forever
  if touching Sprite2? then
    point in direction 180
    play sound sfx_hit until done
    change y by -100
    play sound sfx_die until done
    broadcast GameOver
    hide
    wait 2.5 secs
  end
  broadcast stopPipe
```

Right Panel (Stage):

- when I receive Start:** forever loop containing: if touch, play sound, broadcast, broadcast.
- if x pos:** play sound, change S, wait 3 s.
- if delay:** stop this.
- when I receive:** forever loop containing: wait 0.12 s, next costum.

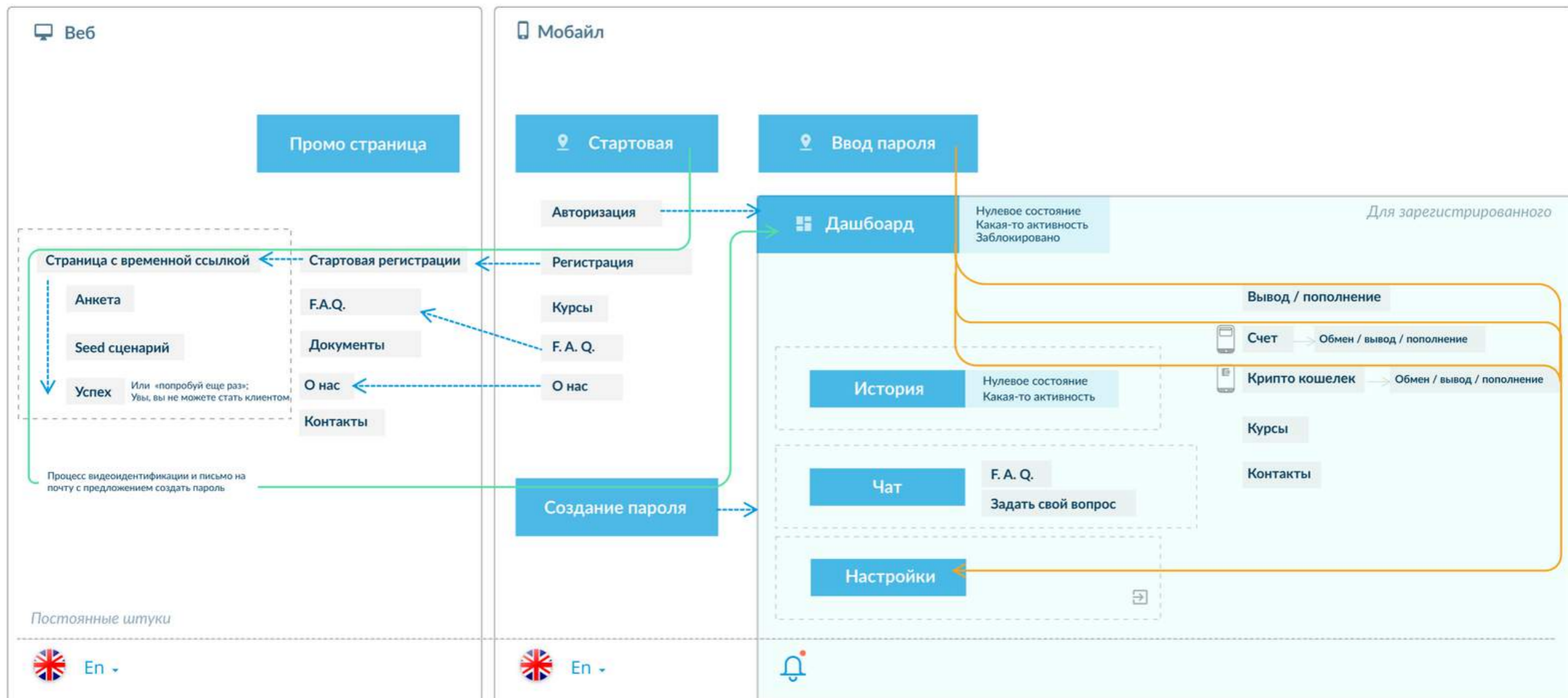
Bottom Panel (Sprites):

- Sprite1:** Flappy Bird character.
- Sprite2:** Green exclamation mark.
- Sprite3:** Game Over text.

Модель информационных ожиданий

Объект	Вопросы в контексте
<p>Письмо с МК</p> <p>(чартеры — потом, по аналогичной схеме и на основе письма с МК)</p> <p><i>Сразу после оплаты</i></p>	<p><i>Самое важное письмо для пассажира! Минимум «левой» информации, все строго в контексте билета.</i></p> <p>Получил какое-то письмо</p> <ul style="list-style-type: none">– Что это за письмо?– Это мой билет?– Это значит, что все хорошо, и я могу на какое-то время забыть о предстоящем путешествии?– Что мне делать с этим дальше?– Как мне скачать маршрутную квитанцию?– Как мне сохранить маршрутную квитанцию?– Что делать, если я потеряю это письмо? <p>Хочу убедиться, что все хорошо</p> <ul style="list-style-type: none">– Что мне нужно проверить?<ul style="list-style-type: none">○ Маршрут, даты, города, аэропорты.○ ФИО, паспортные данные.○ Виза + визовые формальности!○ Справки, страховки, дополнительные документы (животные и т.д.). <p>У меня проблемы</p> <ul style="list-style-type: none">– Ошибка в билете. Что делать?– Передумал лететь, хочу вернуть билет. Что делать?– Ошибся с датами. Что делать? <p>У меня вопросы</p> <ul style="list-style-type: none">– Лечу первый раз (давно не летал), у меня куча вопросов про разное. Что почитать? Кому можно позвонить?– У меня есть обстоятельства, которые могут повлиять на полет. Дети, животные, негабаритный багаж. Где выяснить подробности?

Карта фокусов



Сценарий регистрации пользователя - верификация, создание микс счета и вход в приложение.



Вход зарегистрированного пользователя, операция вывода и блокировка микс счета.

Чат

Страница

Ф.А.О.

Внутренняя страница/элемент

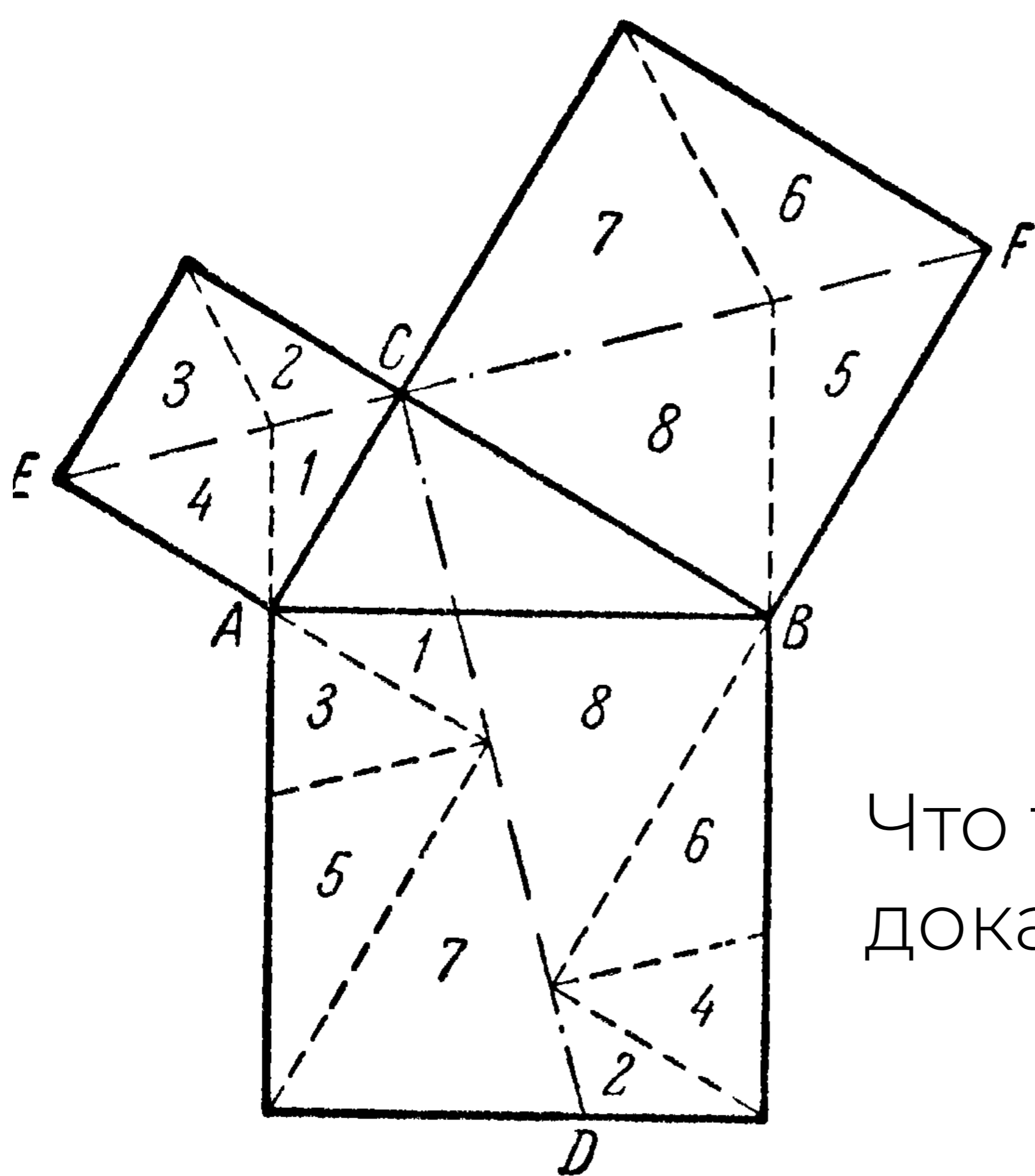


Логика сюжета

Инсайт
как
джокер

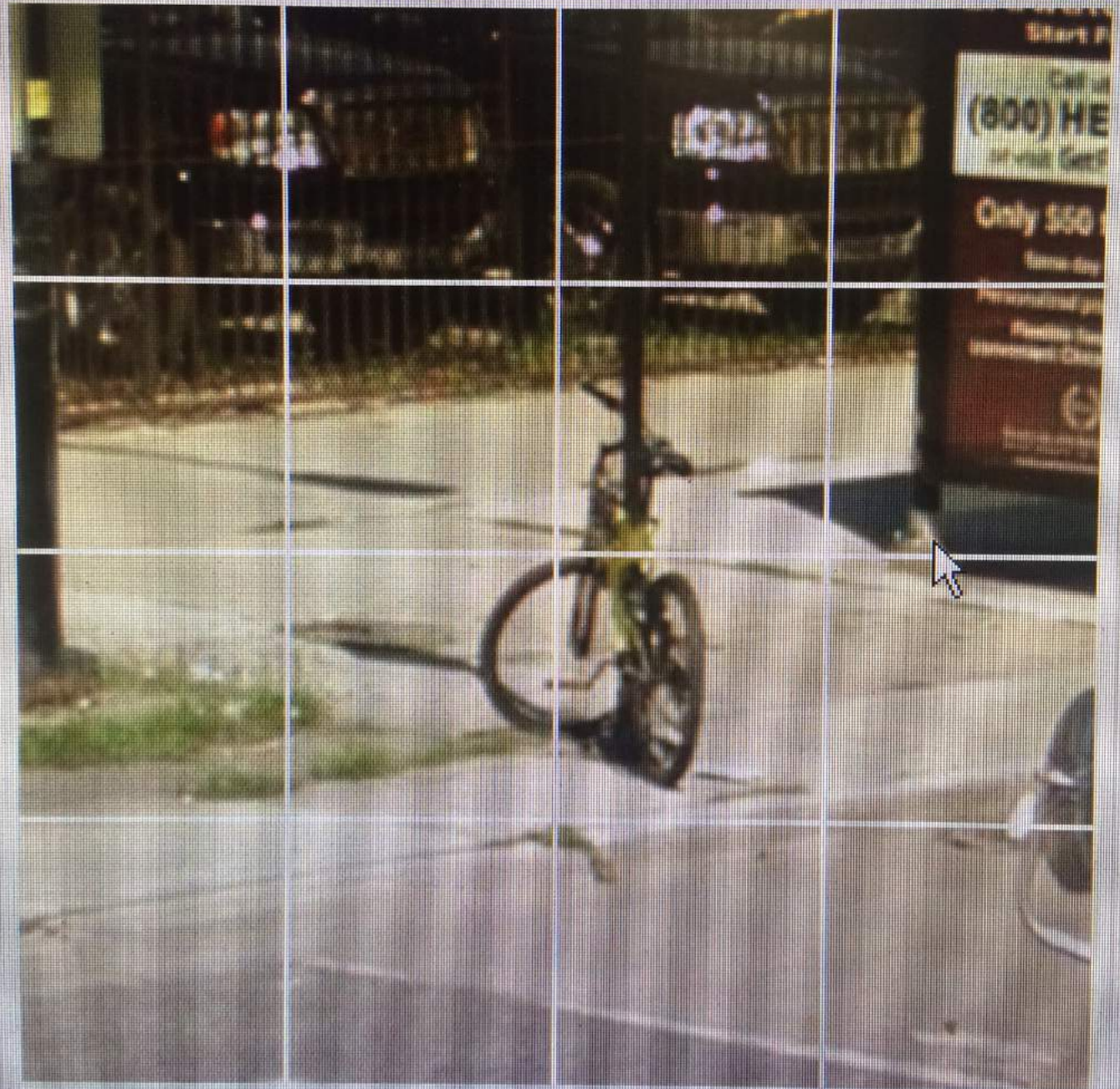
J
♦
♠
♣





Что такое
доказательство?

Выберите все изображения, где есть
горы или холмы

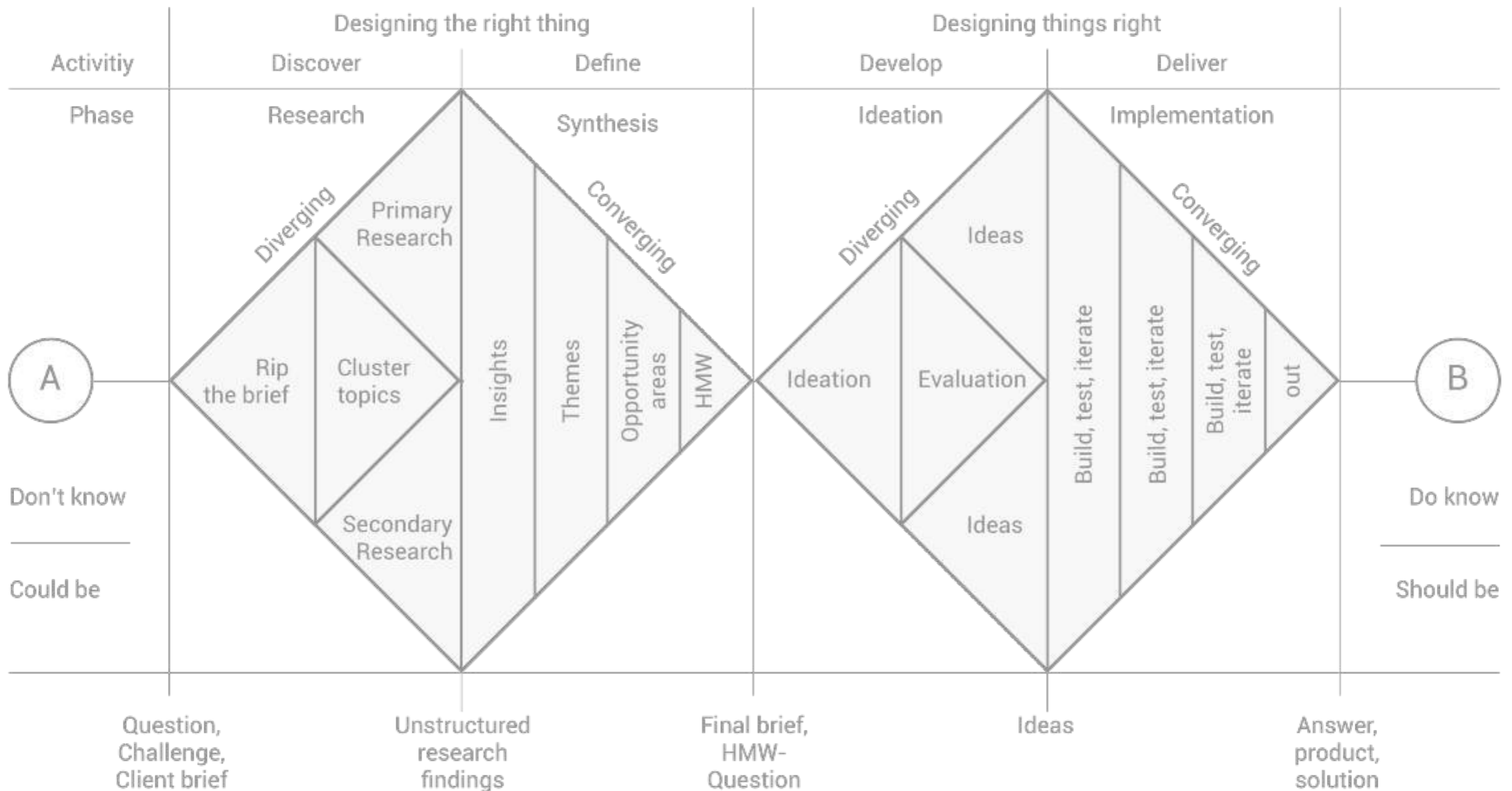


Время
доказывания
на утверждающем



ПОЛУЧИТЬ

Анализ против синтеза



Сначала
ищем **способ**
доказательства,
а потом решаем
задачу

Всегда есть способ доказать, что дизайн «неправильный»



Однажды идёт дядя Фёдор по лестнице и бутерброд ест. А на окне кот сидит. Кот говорит: «Неправильно ты бутерброд ешь. Ты его колбасой кверху держишь, а надо его колбасой на язык класть».

Привычные тоннели и тупики



Статистически люди
не рациональны...



AliExpress



...зато

прагматичны

МНОГО БУКВ !=

СМЫСЛ

- 8. ТТ_МП 031017.docx
- 110917 ФТ - Cosmos - комент.docx
- БРИФ (1).doc
- Бриф платежная форма PayOne UI_UX v1.0[RU].docx
- Бриф_Тестирование мобильного приложения_07_08_2018.docx
- Бриф-задание Юзабилити-аудит сайта БКС Премьер.docx
- ВТБ_pre.docx
- Драфт ЧТЗ.docx
- Концепция нового сайта (4 направления).pdf
- МП. Руководство администратора подсистемы «Администрирование». Первая очередь.docx
- Опросный лист.docx
- От заказчика. Требования к личному кабинету..docx
- Оформление каско.docx
- ПЪ+вдГађ† §Ъп н™бѓѓав≠ле ал≠™ѓѓ - ѓѓ®б†≠®. 20180428 (003).docx
- Разработка UI для диспетчерского ПО SmartРТТ.docx
- Т.е≠®з.б™ѓ. І†§†≠®. 2 Р.д.а†Ъм≠†п ѓѓ£а†ђђ† §Ъп Па.§бв†ѓ®в.Ъ.©.docx
- Т.е≠®з.б™ѓ. І†§†≠®. 3 Кѓ≠бваѓ™вѓа™ѓ≠в.≠в† §Ъп бѓж®†Ъм≠ле б.в.©.docx
- Т.е≠®з.б™ѓ© І†§†≠®. 1 Р.д.а†Ъм≠†п дѓађ† §Ъп а.£®бва†ж®®.docx
- тех_задание_CRM-система_с_21_страницы.docx
- Техническое задание на разработку макета.docx
- Техническое задание ПГК_Медиа-Центр.docx
- Техническое задание на разработку (3).docx
- ТЗ для ЛК еТелеком.pdf
- ТЗ МП Подработка.docx
- ТЗ на обновление сайта nextform.ru.docx
- ТЗ на сайт ТД Тула-Сталь.docx
- ТЗ на сайт ТЧМС .docx
- ТЗ Редизайн ФАСТ v8.docx
- ТЗ сайт.docx
- ТЗ RFI_Исследования клиентского опыта.pdf
- ТЗ_эскизы для адаптивного сайта 2018.pdf
- Требования к ЕКП v0-2.docx
- ЦАСБЕР2017-0143(Кв.Отб.П)(Документация).docx
- ЧТЗ_2019.01.11 (Конфликтующая копия с компьютера iMac — Admin 2019-01-16).docx
- ЧТЗ_2019.01.11.docx
- Vision_SmartDEal_1.2_clean.docx



Знание о
пользователях
ни черта не помогает

Логика —
объект
дизайна

МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ЛОГИКА
И ОСНОВАНИЯ МАТЕМАТИКИ

ОСНОВАНИЯ МАТЕМАТИКИ

ЛОГИЧЕСКИЕ ИСЧИСЛЕНИЯ
И ФОРМАЛИЗАЦИЯ АРИФМЕТИКИ

Д. ГИЛЬБЕРТ
П. БЕРНАЙС



Превращаем массив хотелок в OLAP-куб

The screenshot shows a web application interface for a 'Design Project'. At the top, there are navigation tabs for 'Design Job Log' and 'Team Members'. Below this, there are filters for 'All Projects', '2 hidden fields', and 'Grouped by 1 field'. The main content is a table with columns for 'Job Request' and 'Priority'. The table is grouped into four sections based on status: 'In-progress' (3 items), 'Blocked' (1 item), 'Need to start' (3 items), and 'Completed' (2 items). Each item in the table includes a number, a description, and a priority label (Important, Desirable, or Critical).





	Job Request	Priority
In-progress STATUS Count 3		
1	Update press kit for company redesign	Important
2	Email design for existing customer outreach	Important
3	Create mobile support landing page	Desirable
Blocked STATUS Count 1		
4	New ad creative for ads	Important
Need to start STATUS Count 3		
5	Design holiday-themed boxes & packaging	Important
6	Presentation for CES 2017 keynote	Critical
7	New version of setup & installation guide	Desirable
Completed STATUS Count 2		
8	Assets for new software update	Important

9 records

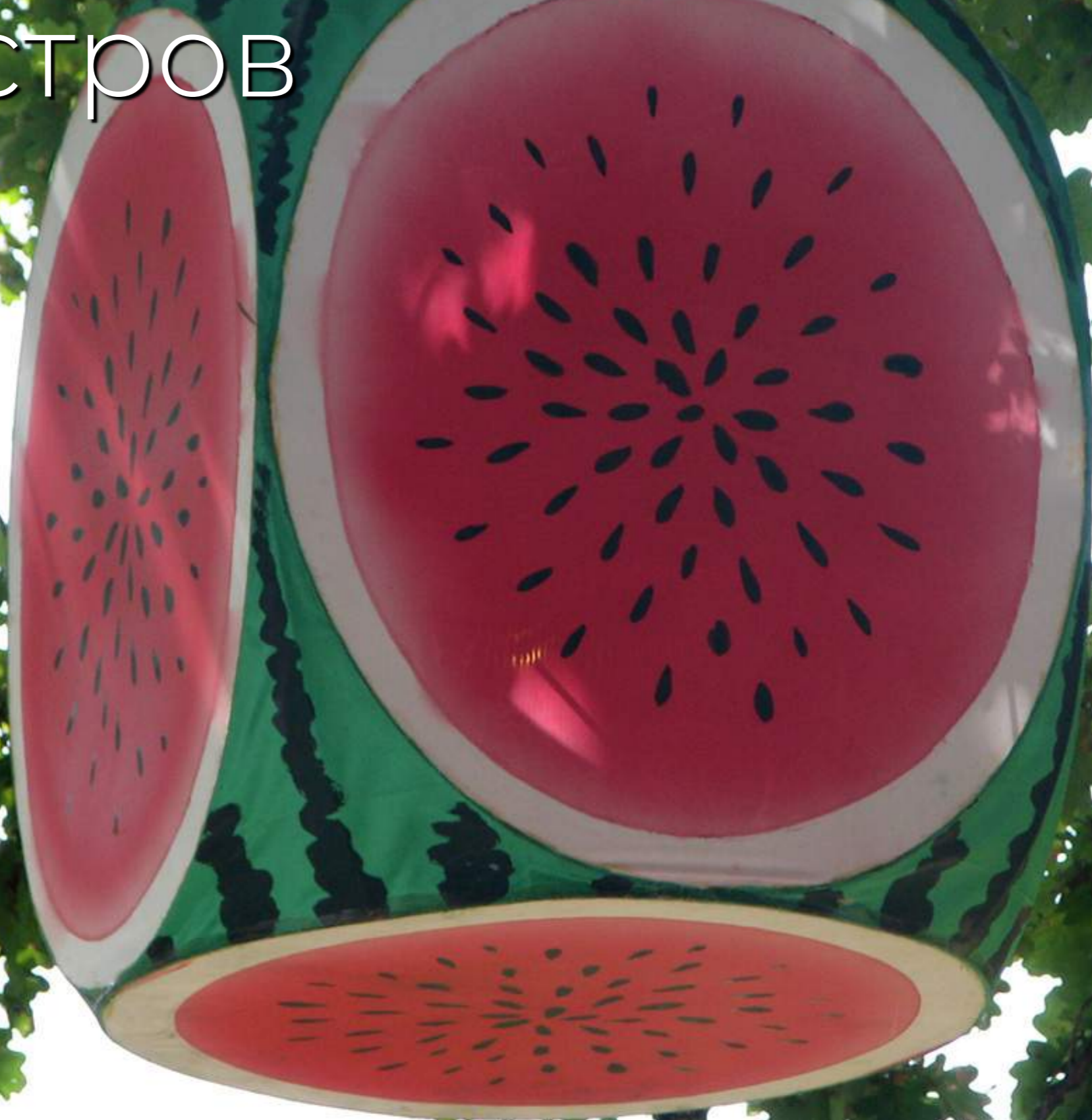


Эмоции — это
аргумент

Реестр воображаемой собственности

 А Сущность ▾	 Комментарий ▾	 Backlog
Операция		Y-PAY Y-PRICE
К-счёт	К нему привязан трастовый счёт. Он видим для пользователя?	A-SELL Y-BUY Y-HOW Y-PAY A-BA
Банк		A-SERV A-OK A-INBANK Y-PAPER
Интерфейс		Y-ME Y-NEWS Y-RULES A-PHONE
Карта		
Кошелёк	То же, что продукт и интерфейс?	
Лимит	Каким хотелкам соответствует?	
 Доход	В каких ситуациях возникает? Каков физический смысл?	
Ордер	Что это такое?	

Носители разных реестров



Стартовые фокусы хотелок

ОБЪЕКТ ИНТЕРЕСА		Count 5
▼	товар	
5	Узнать, сколько стоит товар	Сканер штрих-кодов Превью карточки товара Карточка товара
6	Детально разобраться в товаре и принять по нему решение	Карточка товара
7	Отложить товар на подумать (на потом)	Избранное Корзина
8	Решить, покупать ли конкретный товар	Карточка товара Корзина
9	Положить товар в корзину	Превью карточки товара Карточка товара Корзина
+		



Лайфхаки
и их права

Спасибо!