

WEB DESIGN

IS DEAD...
АРСЕНЬЕВ РОДИОН,
АРТ-ДИРЕКТОР RED KEDS

HEIL TO

THE INTERACTIVE

DESIGN!

ВСТУПЛЕНИЕ В ВЫСТУПЛЕНИЕ

CoSSA

WOOD

GRAVITY
SKATE SHOP

DUCK



Pulse



DIGITAL
БЕЗ СИЛИКОНА
A

НА САМОМ ДЕЛЕ, НЕТ

НИКТО НЕ УМЕР, ВСЕ В ПОРЯДКЕ

ВЕБ-ДИЗАЙН ПО-РУССКИ

Веб-дизайн в том виде, в котором его представляют большинство молодых дизайнеров, а именно дизайн сайтов, уже давно перестал существовать.

ВЕБ-ДИЗАЙН НА САМОМ ДЕЛЕ

Дизайн сайта — это жанр. Веб-дизайн — это совокупность жанров: дизайн для мобильных платформ, дизайн для операционных систем телевизора и многое другое тоже смело можно назвать веб-дизайном.

ЧТО ТАКОЕ ВЕБ-ДИЗАЙН

Интернет — это способ передачи информации.

Web — это сеть.

Место, где мы сталкиваемся с веб-дизайном — это интерактивная среда.

Интерактивная среда — это не только браузер.

**ВЕБ-ДИЗАЙН —
ЭТО РАЗРАБОТКА
ДИЗАЙН-РЕШЕНИЙ
В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
ВОЗМОЖНОСТЕЙ
ИНТЕРНЕТА.**

**ВЕБ-ДИЗАЙН —
НЕ СОЗДАНИЕ
КОМПОЗИЦИИ
ИЗ ИНТЕРАКТИВНЫХ
ЭЛЕМЕНТОВ В РАМКАХ
БРАУЗЕРА.**

НИКТО НЕ УМЕР. ПОЧТИ НЕ УМЕР.

АНАТОМИЯ ЖИВОГО МЕРТВЕЦА



СОСТОЯНИЕ

Объект способен дышать, выполнять элементарные движения, крайне редко проявляются простейшие признаки интеллекта.



ПОТРЕБНОСТИ

Живые мертвецы не требовательны к окружающей среде. Не любят смотреть вокруг, не бывают за границей, не читают стихов и не поют песни.

ОПАСНЫЕ ЧЕРТЫ

Самая опасная черта живого мертвеца — вечный голод. Питаются объекты, как правило, временем пользователей и их нервами.



НИКТО НЕ УМЕР!

ОСТАВАЯСЬ В РАМКАХ УСТАРЕВШИХ
СУЖДЕНИЙ О САЙТАХ, ПОЛЬЗОВАТЕЛЯХ
И О САМИХ СЕБЕ, ДИЗАЙНЕРЫ
СПОСОБНЫ ЛИШЬ НА СОЗДАНИЕ...

НИКТО НЕ УМЕР! ВЕДЬ ИХ НЕЛЬЗЯ УБИТЬ!

ЖИВЫЕ МЕРТВЕЦЫ СРЕДИ НАС

ОСТАВАЯСЬ В РАМКАХ УСТАРЕВШИХ
СУЖДЕНИЙ О САЙТАХ, ПОЛЬЗОВАТЕЛЯХ
И О САМИХ СЕБЕ, ДИЗАЙНЕРЫ
СПОСОБНЫ ЛИШЬ НА СОЗДАНИЕ...
ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ.

МЕРТВЕЦ СВЕЖИЙ

ОСОБЕННОСТИ

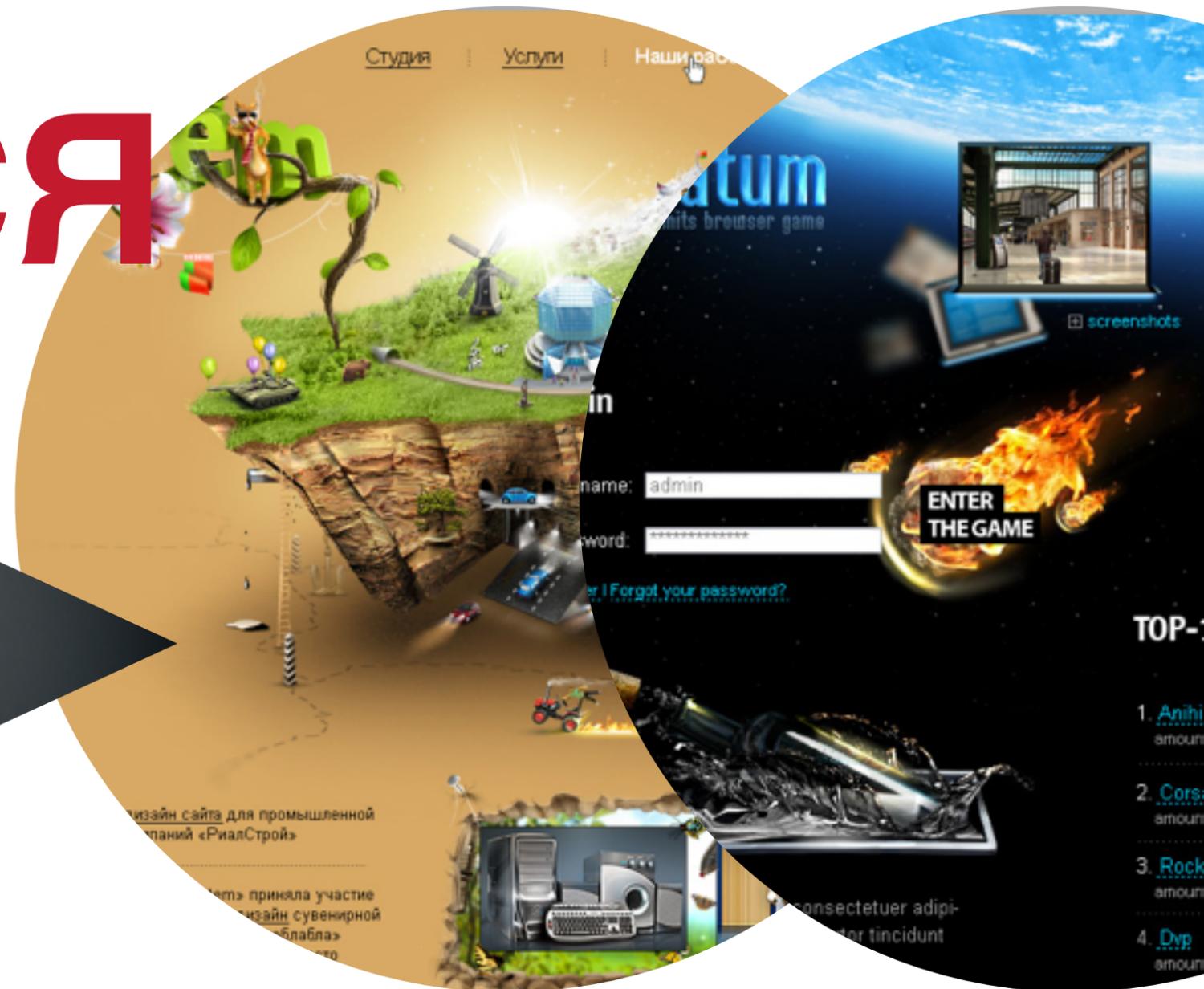
Молодой, динамично развивающийся мертвец. Предпочитает игнорировать посетителей. Отрицает их существование. При этом уверенно считает себя полноценным членом человеческого наследия.



МЕРТВЕЦ ЛОСНЯЩИЙСЯ

ОСОБЕННОСТИ

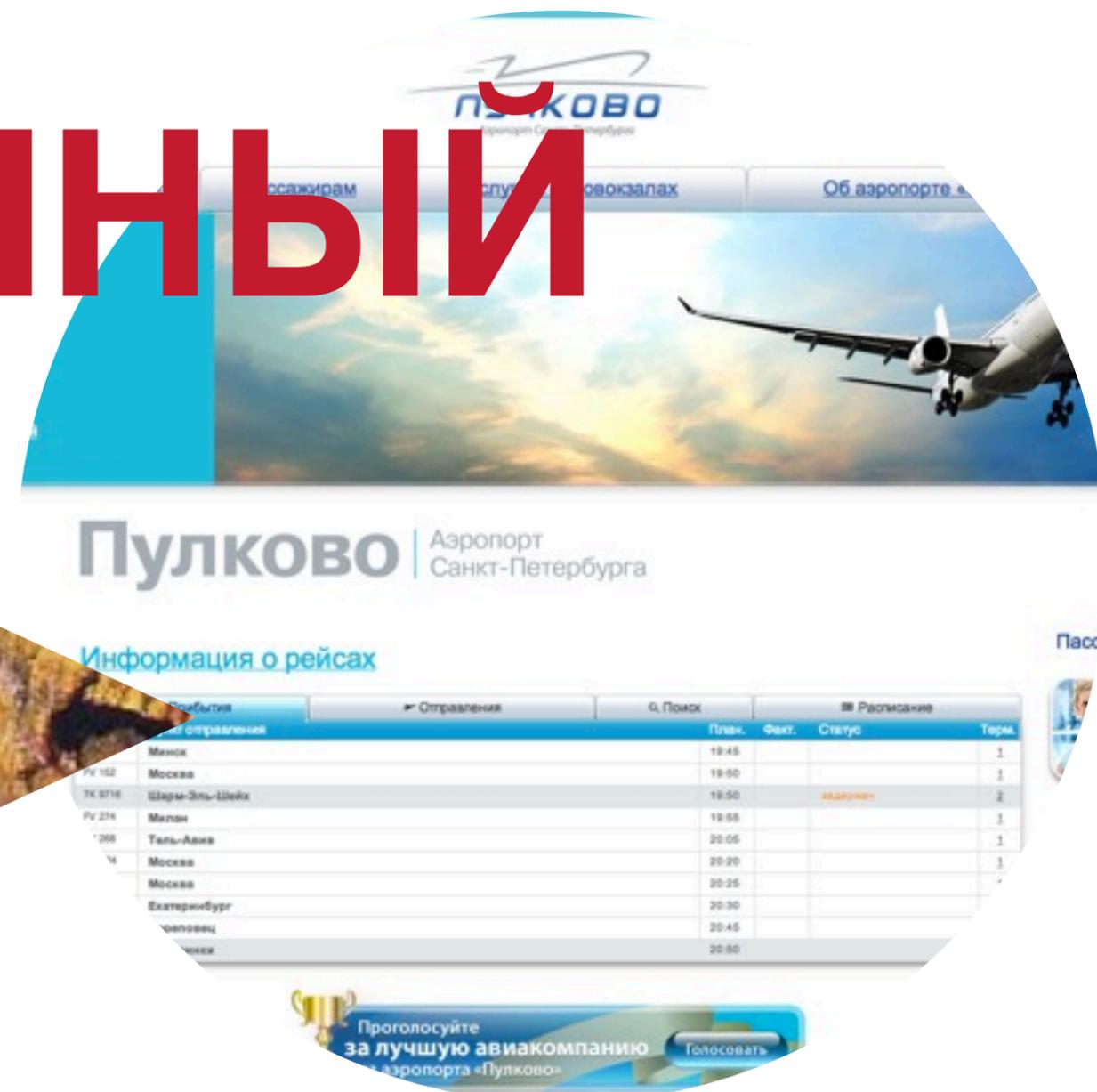
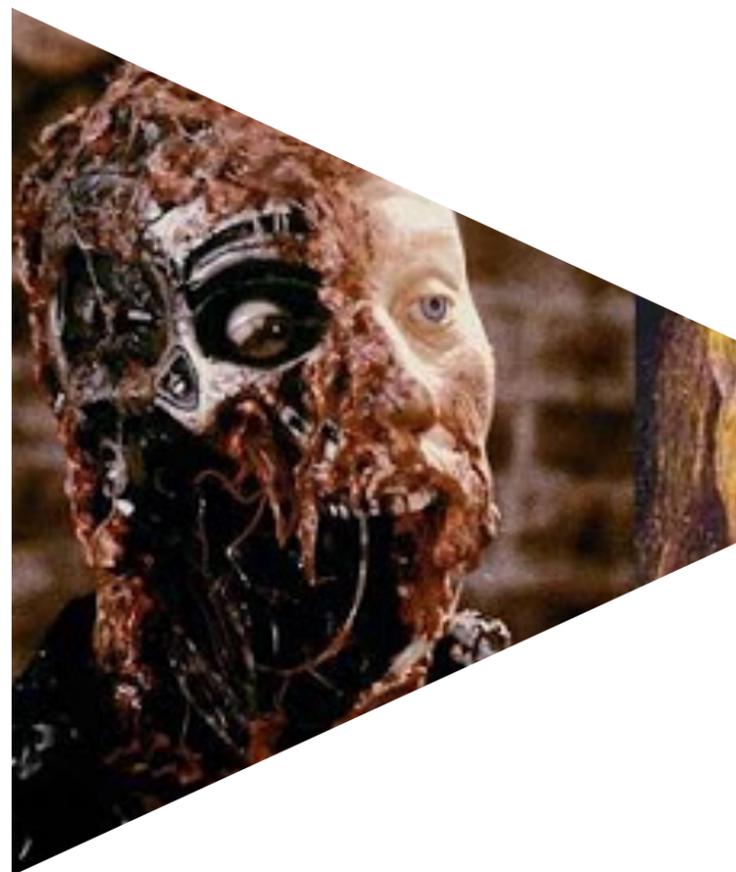
Уверенный в своей безупречности, благодаря ярким и, разумеется, запоминающимся массивам пикселей. Отрицает свое состояние. Предпочитает наряды функциям.



МЕРТВЕЦ ТЕХНОЛОГИЧНЫЙ

ОСОБЕННОСТИ

Современный подвид. Возник в связи с появлением новых технологий. Использует технологии, потому что их используют другие. Стремится к инновациям, ощущая свою жажду стать частью современной России. Исключает возможность существования пользы.



ПОЧЕМУ МЫ СОЗДАЕМ МЕРТВЕЦОВ

3 ПРИЧИНЫ РОЖДЕНИЯ ЖИВОГО МЕРТВЕЦА

ГЛАВНАЯ ПРИЧИНА

ИСКЛЮЧЕНИЕ ЖИВОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ИЗ ПРОЦЕССОВ

ГОЛАЯ ПРАВДА

Счастье пользователя — наша большая цель. Именно для этого мы делаем то, что делаем. Ни для чего другого.

КАК БОРОТЬСЯ

Стать пользователем своего продукта, до его разработки. Это и есть дизайн.

ЛИШЕНИЕ БУДУЩЕГО ПРОЕКТА ЗДРАВОВОГО СМЫСЛА

ГОЛАЯ ПРАВДА

Здравый смысл — это понимание пользы проекта для живых людей, осознание активного участия человека в проекте, его проблем и потребностей.

КАК БОРОТЬСЯ

Оставаться в рамках здравого смысла. Если вы видите, что проект бессмысленный, то ваше в нем участие его не спасет и не принесет пользы вам.

СВОЯ ПРИЧИНА

МЕРТВЫЙ, НО КРАСИВЫЙ

ГОЛАЯ ПРАВДА

Создание проекта только для портфолио — это сферический тупик. Бессмысленное и бесполезное занятие.

КАК БОРОТЬСЯ

Крутой проект в портфолио — это круто решенная проблема, а не ловко расположенный логотип и подчеркнутые ссылки.

СВОЯ ПРИЧИНА

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ АПОКАЛИПСИС

ГОЛАЯ ПРАВДА

Непонимание того, как технологии могут решать задачи, но при этом лютая уверенность в необходимости их использования.

КАК БОРОТЬСЯ

Необходимо рассматривать технологии как инструменты, а не как «фишки».

БЕЗ ШУТОК

В ЧЕМ ЖЕ РАЗНИЦА?



ИНТЕРАКТИВНАЯ СРЕДА

ЧТО ЭТО

Прежде всего — это среда.
Среда нематериальная, в которой нет правил и законов.
Это позволяет дизайнеру создавать любые визуальные экосистемы, придумывать любые законы природы.

ЗАЧЕМ

Позволяет решать множество проблем, связанных с потребностями людей: от информационного голода до развития физических возможностей человека.

КАК

Безграничные возможности.
Наличие обратной связи.
Возможности аналитики.
Наличие всех видов дисциплин в одной среде: графдизайн, геймификация, музыка, кино, анимация.

ВЕБ-ДИЗАЙН? ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДИЗАЙН!

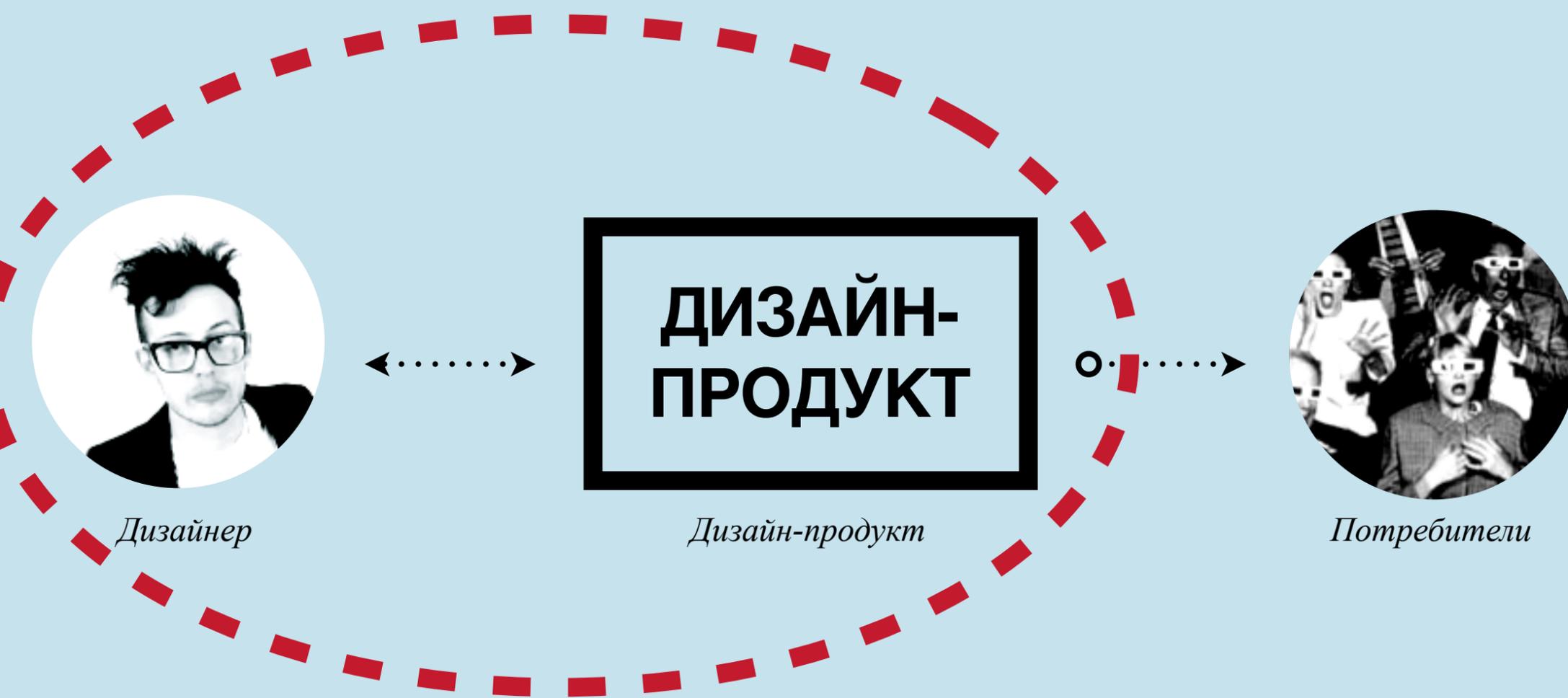
«ВЕБ-ДИЗАЙН»

- Рисовательство
- Непонимание роли
- Отрицание пользы
- Непонимание технологий

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДИЗАЙН

- Разработка сценариев
- Понимание целей
- Фокус на пользе
- Умные технологии

КЛАССИЧЕСКАЯ СХЕМА ДИЗАЙН-ПРОЦЕССА



*Большинство людей думают,
что дизайн-продукт где-то здесь.*

Дизайнер создает дизайн-продукт и останавливается на сохранении и передаче файлов в производство.

Дизайнер думает в основном только о том, что за дизайн-объект создает.

«Дизайнер > дизайн-продукт» и «дизайн-продукт > потребитель» — это два импульса, которые кратковременны и практически не связаны между собой.

ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ ДИЗАЙН-ПРОЦЕСС

ИМПУЛЬС ПРОТИВ ОПЫТА

КЛАССИЧЕСКАЯ СХЕМА ДИЗАЙН-ПРОЦЕССА



Дизайнер создает дизайн-продукт и останавливается на сохранении и передаче файлов в производство.

Дизайнер думает в основном только о том, что за дизайн-объект создает.

«Дизайнер > дизайн-продукт» и «дизайн-продукт > потребитель» — это два импульса, которые кратковременны и практически не связаны между собой.

ПРАВИЛЬНАЯ СХЕМА ДИЗАЙН-ПРОЦЕССА

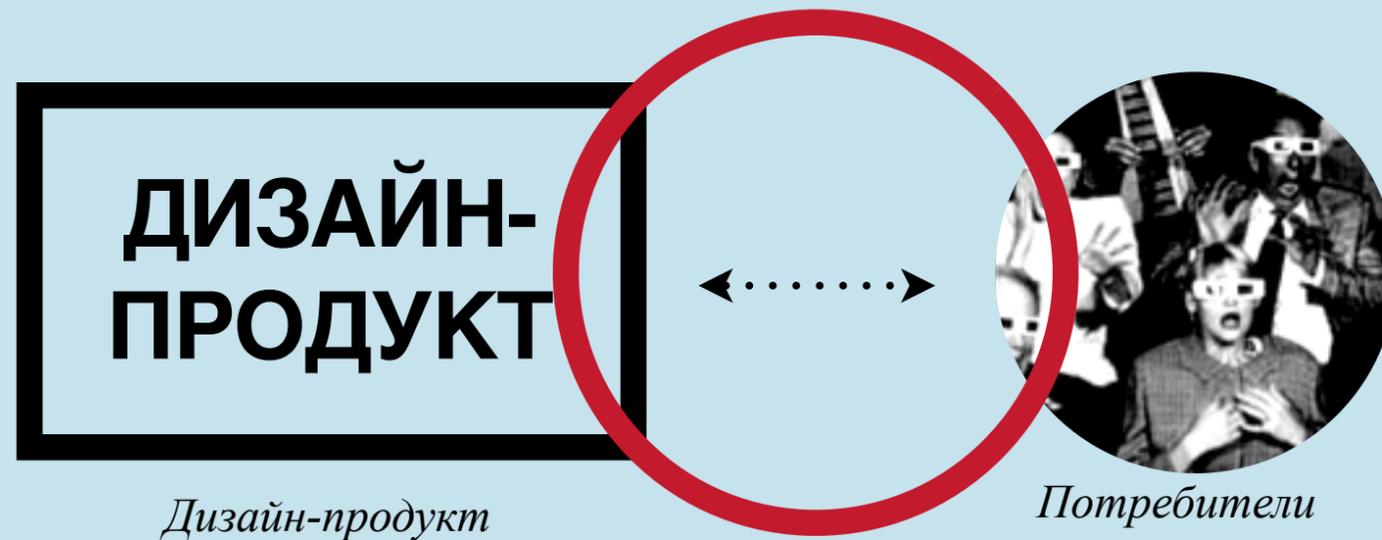
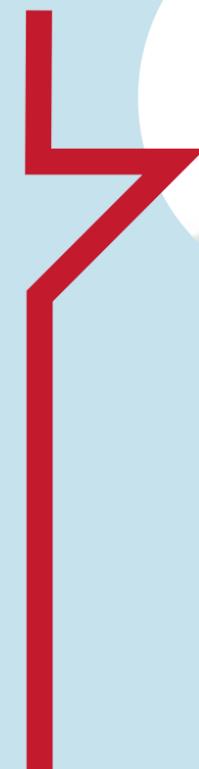


На самом деле, дизайн-продукт здесь.

Дизайнер не создает дизайн-объект. Он проектирует сценарий взаимодействия со своим продуктом. Продукт в нем играет определенную роль, но не является самоцелью дизайн-процесса.

ОПЫТ

ДИЗАЙН — ЭТО ПРОЕКТИРОВАНИЕ СЦЕНАРИЕВ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ



ТРИ ПРОСТЫХ ИСТИНЫ

ДЛЯ КОГО

Человек и его проблемы



КАК

Дизайн и технологии



ЧТО В ИТОГЕ

Опыт и польза



КАК БЫТЬ ПОЛЕЗНЫМ

КАК МЫ ДЕЛАЕМ ЭТО

ЧТО

Гипотезы



КАК

Риск



ЧТО В ИТОГЕ

Успех



ОТЛИЧНЫЙ ПРИМЕР

НЕВОЗМОЖНО СОЗДАТЬ ОПЫТ, КОГДА ТЕБЕ ВСЕ РАВНО



ОТЛИЧНЫЙ ПРИМЕР

НЕВОЗМОЖНО СОЗДАТЬ ОПЫТ, КОГДА ТЕБЕ ВСЕ РАВНО

Дизайн-
объект



Дизайнер



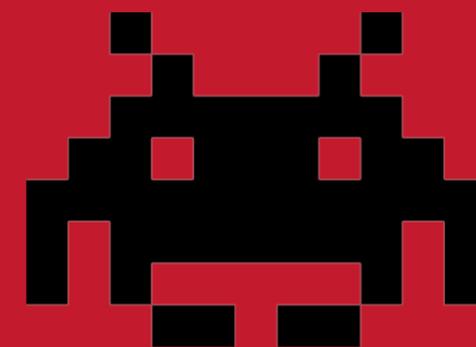
Идея

ОПЫТ



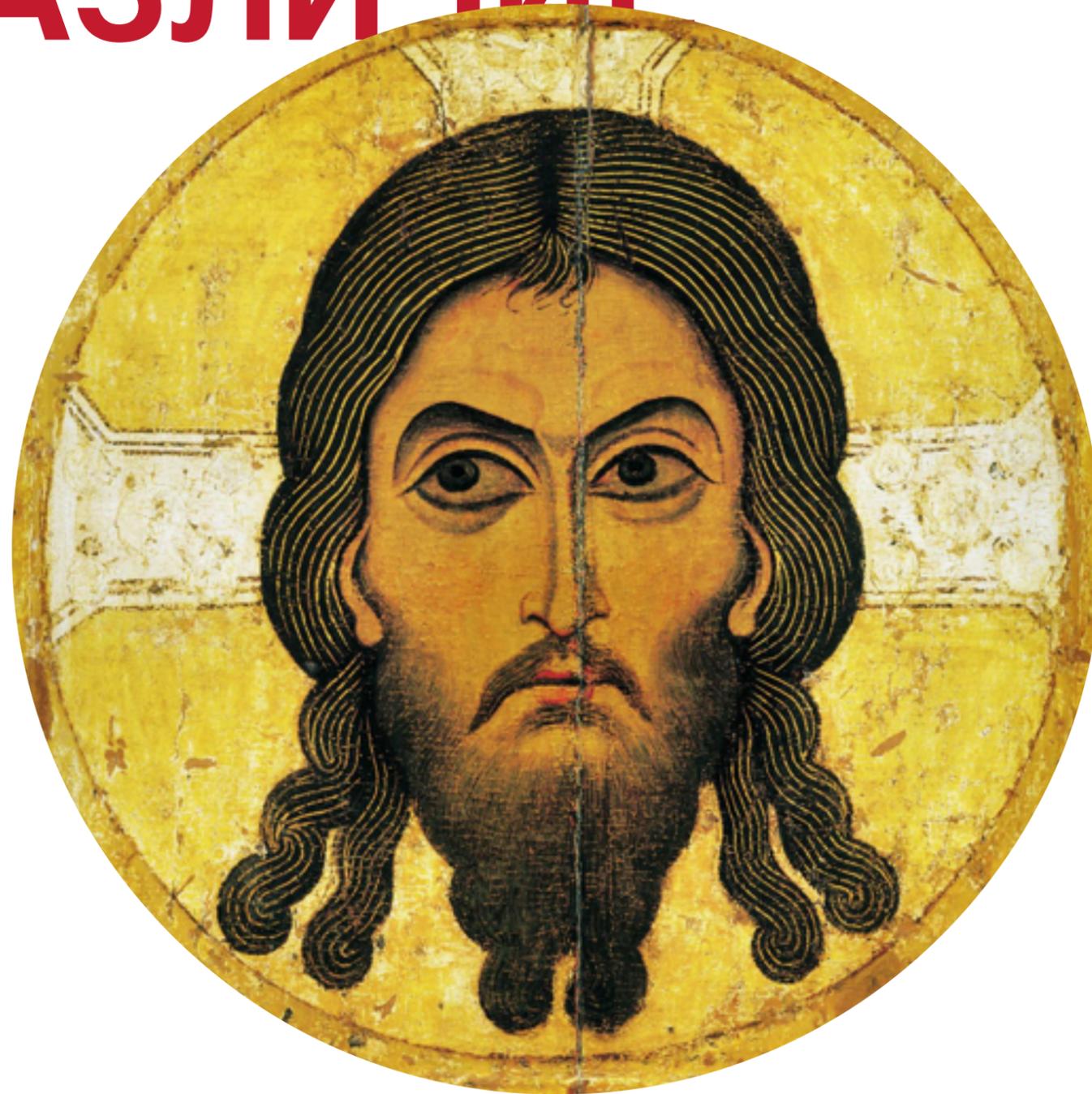
ИТОГО

ИЗ ЧЕГО
ДОЛЖЕН БЫТЬ
СДЕЛАН
ИНТЕРАКТИВНЫЙ
ДИЗАЙНЕР



ОРГАНЫ ДИЗАЙНЕРА ОСОЗНАЮЩЕГО

НЕБЕЗРАЗЛИЧИЕ



ЧЕСТНОСТЬ

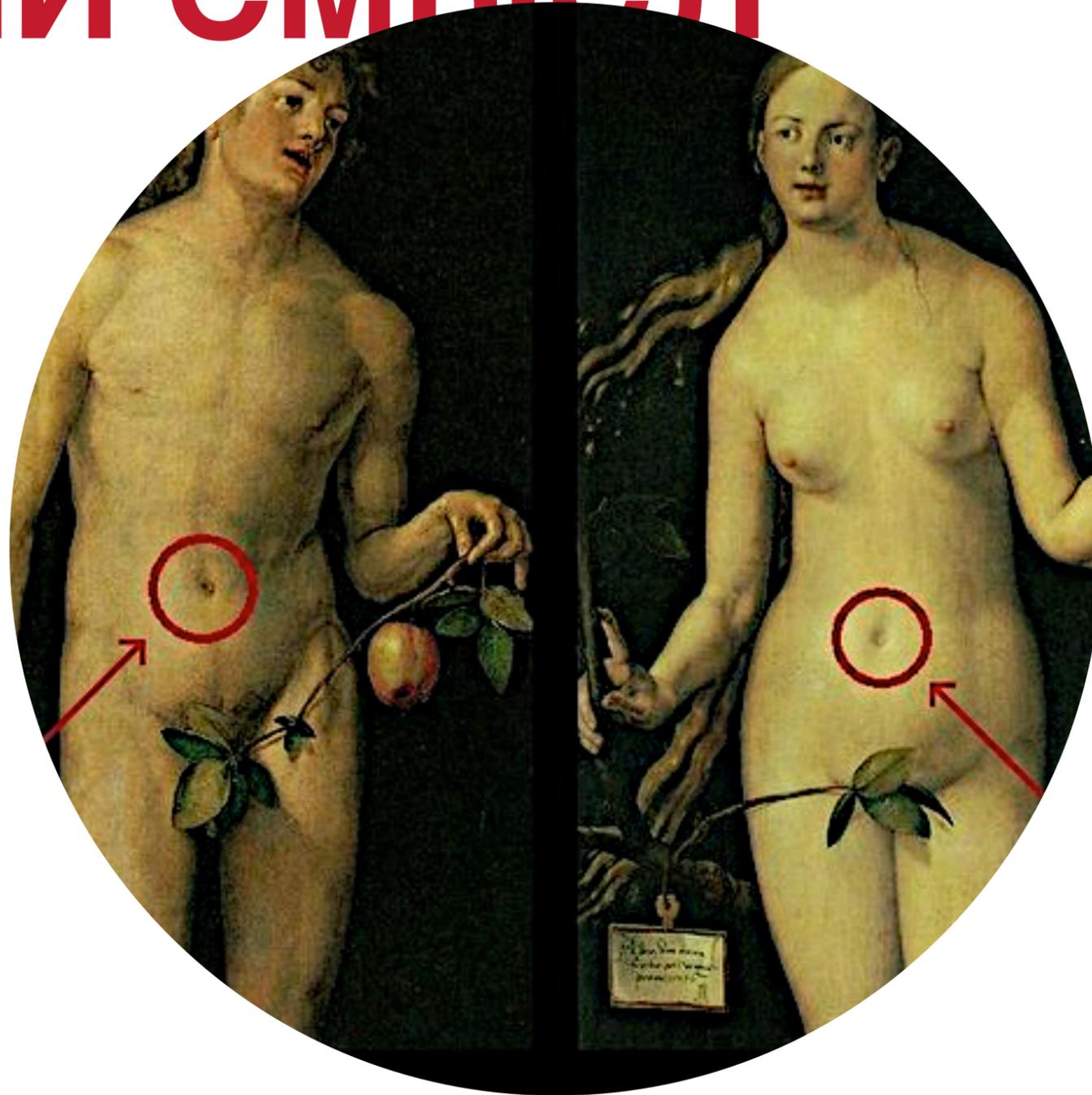


ОРГАНЫ ДИЗАЙНЕРА ОСОЗНАЮЩЕГО

ОСОЗНАННОСТЬ



ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ



ХУДБАЗА



ОРГАНЫ ДИЗАЙНЕРА ОСОЗНАЮЩЕГО

ТЕХНОЛОГИЙ ДРУГ



ВЕБ-ДИЗАЙН МЕРТВ. ДА ЗДРАВСТВУЕТ ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДИЗАЙН! GRASS DESIGN WEEK

ИТОГО

**ХВАТИТ РИСОВАТЬ
САЙТЫ!
ПРИНОСИТЕ
ПОЛЬЗУ!**

СПАСИБО

