

Принципы визуального дизайна интерфейса.

Содержание

- Создание качественного интерфейса: принципы и шаблоны
- Визуальный дизайн интерфейсов. Строительные блоки
- Принципы визуального дизайна интерфейсов

Создание качественного интерфейса: принципы и шаблоны

Принципы проектирования взаимодействия

Ценности проектирования

- отправная точка для всех остальных принципов

Концептуальные принципы

- помогают определять сущность продукта

Поведенческие принципы

- описывают поведение в целом и в конкретных ситуациях

Интерфейсные принципы

- описывают эффективные стратегии визуального взаимодействия информационных аспектов интерфейса

Принципы проектирования взаимодействия



Ценности проектирования

Проектные решения должны быть:

- Этичны [тактичны, заботливы]: не причиняют вреда и улучшают положение человека
- Прагматичны [жизнеспособны, осуществимы]: помогают организации, внедряющей ваши проектные решения, достигать своих целей; учитывают требования бизнеса и технические требования

Ценности проектирования

- Целенаправленны [полезны, применимы]: помогают пользователям решать их задачи и достигать целей, учитывают контексты и возможности пользователей
- Элегантны [эффективны, искусны, вызывают эмоции]: представляют собой простые, но полноценные решения, обладают внутренней (самоочевидной, понятной) целостностью, учитывают и пробуждают эмоции и познавательные процессы

Проектирование этичного взаимодействия



Проектирование целенаправленного взаимодействия

- Целенаправленность – это не только понимание целей пользователей, но и осознание их ограничений
- Персонажи позволяют получить представление о сильных и слабых сторонах пользователей
- Целеориентированное проектирование помогает проектировщикам создавать продукты, которые поддерживают пользователей в том, в чем они слабы, и делают их более производительными в том, в чем они сильны

Проектирование прагматичного взаимодействия



Крайне важно, чтобы цели бизнеса и технические требования учитывались в ходе проектирования. Проектирование оказывается наиболее эффективным, когда существует взаимное доверие и уважение между проектировщиками, бизнесменами и инженерами.

Проектирование элегантного взаимодействия

Экономия формы

- Простые, но полноценные решения

Качественное проектирование

- Внутренняя целостность продукта

Стимулы и поддержка

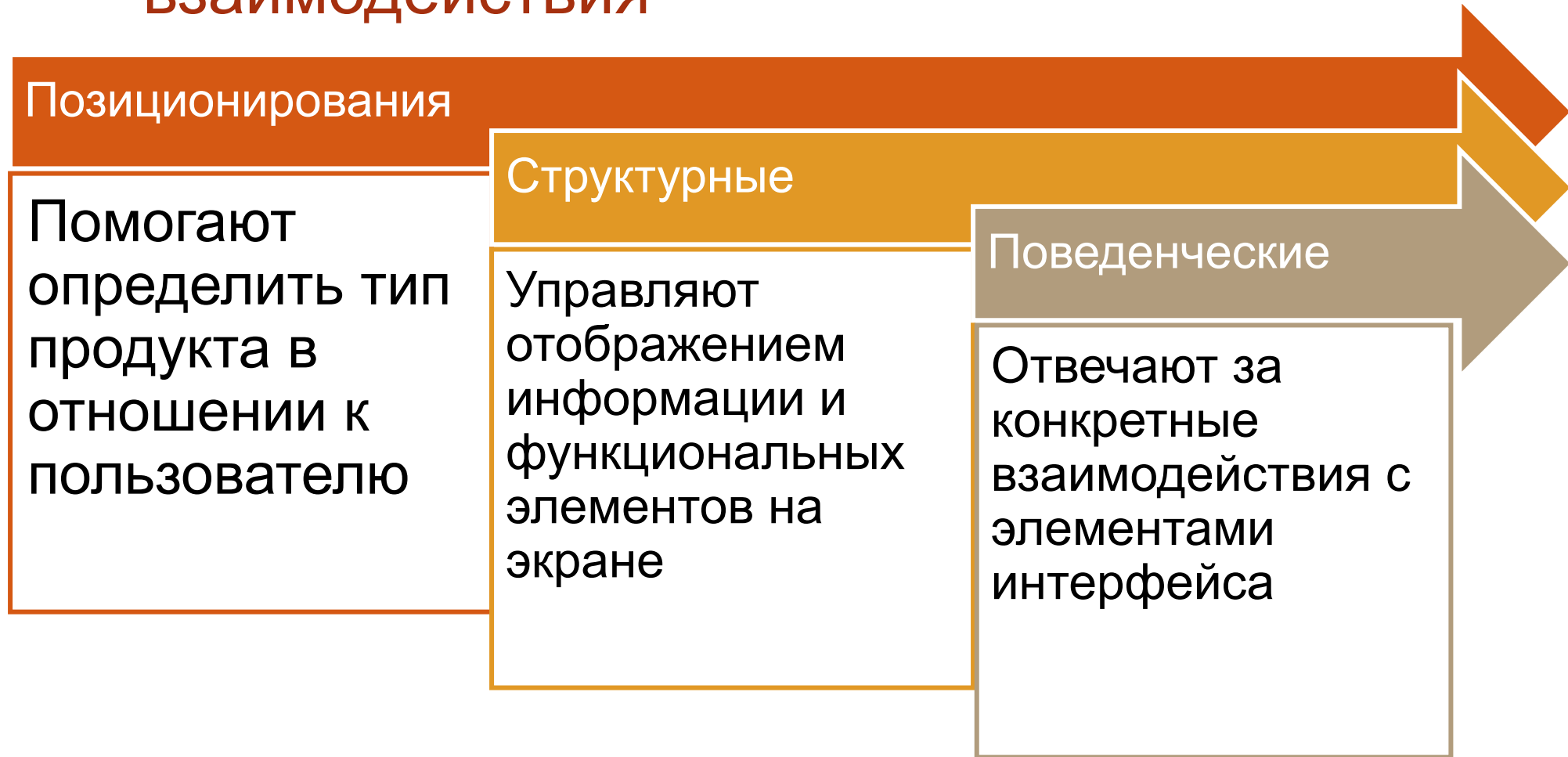
- Желание не единственная эмоция

Шаблоны проектирования взаимодействия

Использование шаблонов позволяет:

- сократить время и усилия, затрачиваемые на проектирование в новых проектах
- повысить качество проектных решений
- способствовать улучшению коммуникации между проектировщиками и программистами
- повысить профессиональный уровень проектировщиков

Типы шаблонов проектирования взаимодействия



Пример структурного шаблона



Почтовый клиент для планшета

The screenshot displays an email client interface on a tablet. The top status bar shows the time as 4:20. The main interface is divided into two columns. The left column contains a list of email previews, each with a profile picture, name, subject, and time. The right column shows the full content of the selected email, including the sender's name and contact information, the recipient, and the body text. The email body contains a conversation about a hiking trip on Saturday. The interface includes various icons for navigation and actions, such as a star for favorites and arrows for reply and reply all. The bottom of the screen shows the Android navigation bar with back, home, and recent apps buttons.

Left Column (Email List):

- » James, me 2 3:14PM
Hiking trip on Saturday – Yay - so glad you can join. We should leave from here around 9am, hope that i...
Hiking
- » Hannah Cho 3:05PM
Thank you – Keri - so good that you and Steve were able to come over. Thank you so much for making...
Social 1 New
- Promotions 2 New
- Updates 1 New
- » Jay Birdsong 12:26PM
Upcoming school conference dates – Hello everyone, A few people have asked about the date f...
School
- » Peter, Brittany, me 4 12:13PM
Switched to Gmail – Ah yes - here are the photos...there are loads but this will do for now. On...
Family
- » Exclusive Electricals 11:21AM
Quote for bathroom work – Keri, Thanks for talking me through your choices for the bathroom on the...
E
- » Ryan, me 2 11:15AM
Furniture we no longer need – Ryan, would love to have that table if it will fit in our place. Please let m...
R
- » Michael Potts 11:08AM
Oops...need to reschedule – Er, I did it again...didn't check my calendar and it turns out I can't make it...
M

Right Column (Email Content):

Hiking trip on Saturday Hiking inbox

James Carroway
corgicrazy@gmail.com

To: me 3:14PM

Hey Keri,

We can definitely make it on Saturday - let me know what time we should swing by to pick you up.

I'm on the hook to bring lunch...will try to plan ahead a little and not just grab anything that looks edible in the fridge come Saturday morning :)

Anything else I should fix up?

James

Keri Andersen
hikingfan@gmail.com

To: James 3:20PM

Yay - so glad you can join.

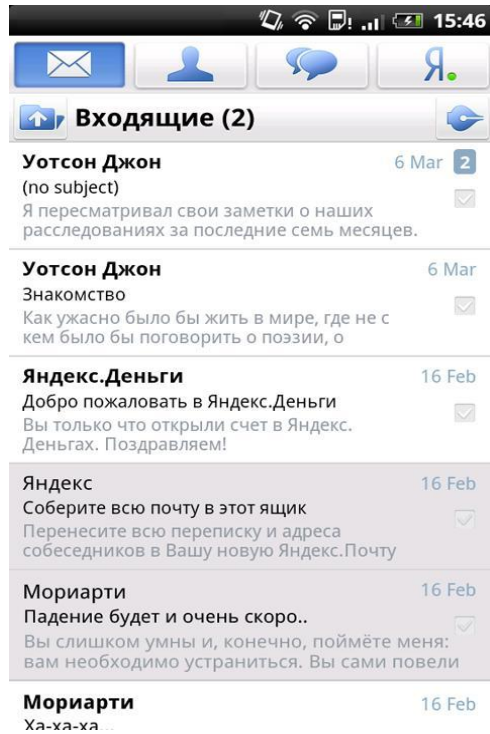
We should leave from here around 9am, hope that is OK.

LOL re lunch, just bring whatever's easy. Don't forget your sunblock - your reverse panda look wasn't so good last time!

See you soon

1 of 21 Older

Почтовый клиент для мобильного



15:46

Входящие (2)

Уотсон Джон 6 Mar 2
(no subject)
Я пересматривал свои заметки о наших расследованиях за последние семь месяцев.

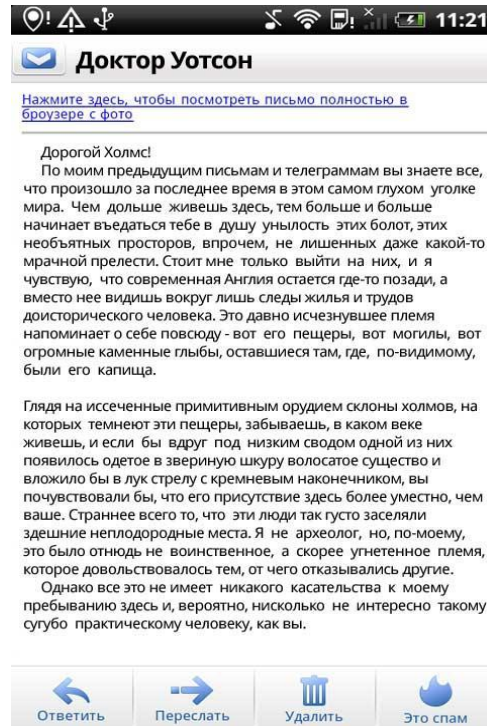
Уотсон Джон 6 Mar
Знакомство
Как ужасно было бы жить в мире, где не с кем было бы поговорить о поэзии, о

Яндекс.Деньги 16 Feb
Добро пожаловать в Яндекс.Деньги
Вы только что открыли счет в Яндекс.Деньгах. Поздравляем!

Яндекс 16 Feb
Соберите всю почту в этот ящик
Перенесите всю переписку и адреса собеседников в Вашу новую Яндекс.Почту

Мориарти 16 Feb
Падение будет и очень скоро..
Вы слишком умны и, конечно, поймёте меня: вам необходимо устраниваться. Вы сами повели

Мориарти 16 Feb
Ха-ха-ха...



11:21

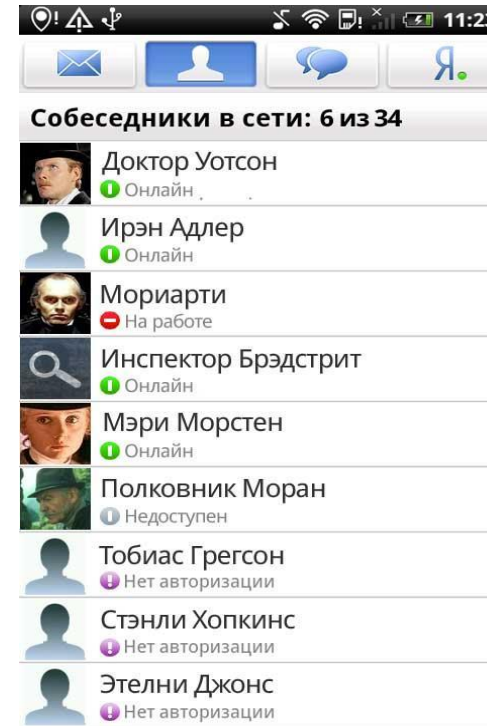
Доктор Уотсон

[Нажмите здесь, чтобы посмотреть письмо полностью в браузере с фото](#)

Дорогой Холмс!
По моим предыдущим письмам и телеграммам вы знаете все, что произошло за последнее время в этом самом глухом уголке мира. Чем дольше живешь здесь, тем больше и больше начинает въедаться тебе в душу унылость этих болот, этих необъятных просторов, впрочем, не лишенных даже какой-то мрачной прелести. Стоит мне только выйти на них, и я чувствую, что современная Англия остается где-то позади, а вместо нее видишь вокруг лишь следы жилья и трудов доисторического человека. Это давно исчезнувшее племя напоминает о себе повсюду - вот его пещеры, вот могилы, вот огромные каменные глыбы, оставшиеся там, где, по-видимому, были его капища.

Глядя на иссеченные примитивным орудием склоны холмов, на которых темнеют эти пещеры, забываешь, в каком веке живешь, и если бы вдруг под низким сводом одной из них появилось одетое в звериную шкуру волосатое существо и вложило бы в лук стрелу с кремневым наконечником, вы почувствовали бы, что его присутствие здесь более уместно, чем ваше. Страннее всего то, что эти люди так густо заселяли здешние неплодородные места. Я не археолог, но, по-моему, это было отнюдь не воинственное, а скорее угнетенное племя, которое довольствовалось тем, от чего отказывались другие. Однако все это не имеет никакого касательства к моему пребыванию здесь и, вероятно, нисколько не интересно такому сугубо практическому человеку, как вы.

Ответить Переслать Удалить Это спам



11:23

Собеседники в сети: 6 из 34

- Доктор Уотсон** Онлайн
- Ирэн Адлер** Онлайн
- Мориарти** На работе
- Инспектор Брэдстрит** Онлайн
- Мэри Морстен** Онлайн
- Полковник Моран** Недоступен
- Тобиас Грегсон** Нет авторизации
- Стэнли Хопкинс** Нет авторизации
- Этелни Джонс** Нет авторизации

Визуальный дизайн интерфейсов. Строительные блоки

Художник или дизайнер?

- Цель художника – создать объект, взгляд на который вызывает эстетический отклик
- Чем необычнее и своеобразнее продукт усилий художника, тем выше он ценится
- Цель дизайнера – представление информации и поведения в понятном и полезном виде
- Удобство использования имеет большое значение

Визуальный дизайн интерфейсов



Требования к дизайнеру интерфейсов

- Владение базовыми визуальными навыками – пониманием цвета, типографики, формы и композиции
- Умение их применять для передачи поведения и представления информации
- Понимание принципов взаимодействия и идиом интерфейса, определяющих поведение продукта

Строительные блоки визуального дизайна: форма

- Главный признак сущности объекта для человека
- Удобна для указания связи между объектами или их похожести
- Плохо подходит для указания контраста



Строительные блоки визуального дизайна: размер

- Более крупные элементы привлекают больше внимания
- Мы автоматически упорядочиваем объекты по размеру

Самый важный текст

Важный текст

Обычный текст

Примечание

Строительные блоки визуального дизайна: цвет

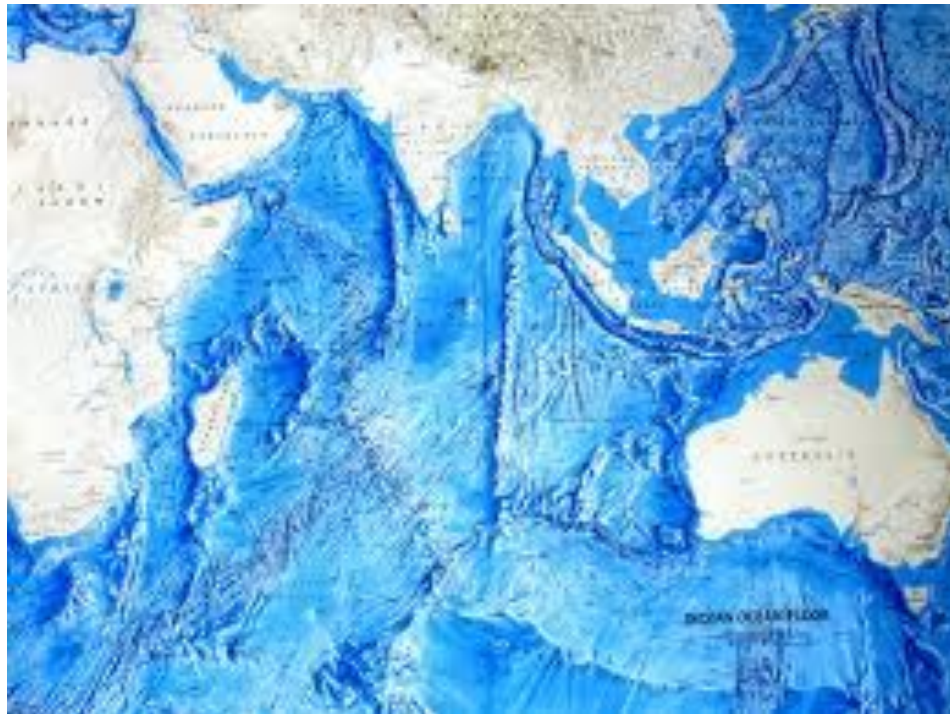
- Быстро привлекают внимание
- Цвета имеют особые значения для профессиональных и социальных групп
- Осторожно: цветовая слепота!



Pair	Current Rate	High	Low
EURUSD	1.2896 ¹	1.29376	1.28148
GBPUSD	1.6093 ¹	1.61320	1.60633
USDCHF	0.9375 ⁹	0.94044	0.93403
USDJPY	77.90 ⁰	77.981	77.734
USDCAD	0.9747 ²	0.97510	0.97140
AUDUSD	1.0458 ⁷	1.05063	1.04259
AUDNZD	1.2777 ²		1.2783 ²

Строительные блоки визуального дизайна: яркость

- Хороший инструмент привлечения внимания к контрасту между объектами



Строительные блоки визуального дизайна: направление

- Рекомендуется использовать как вторичный признак
- «Естественное» направление для европейца – слева направо и сверху вниз, но не во всех странах это так



Строительные блоки визуального дизайна: текстура

- Засечки и выпуклости на элементах пользовательского интерфейса обычно указывают, что элемент можно перетаскивать
- Фаски или тени у кнопки усиливают ощущение, что ее можно нажать



Строительные блоки визуального дизайна: расположение

- Используется для передачи иерархии
- Средство создание отношений между объектами реального мира (небо и земля)
- Расположение элементов мобильного приложения зависит от типа и способа удержания устройства, а так же выбранной ориентации экрана



Принципы визуального дизайна интерфейсов

Принципы визуального дизайна интерфейсов

- Использование визуальных свойств для группировки элементов и создания четкой иерархии
- Визуальная структура и логические маршруты на каждом уровне организации
- Целостные, непротиворечивые и соответствующие контексту образы
- Осмысленная и последовательная интеграция визуального стиля с функциональностью
- «Нет» визуальному «шуму» и беспорядку!

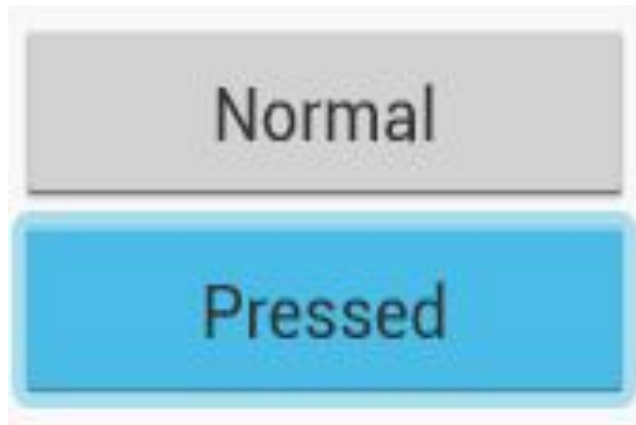
Группировка элементов и создание четкой иерархии

Интерфейс должен содержать в себе ответы на вопросы:

- Что здесь представляет интерес?
- Какая связь между этими объектами?

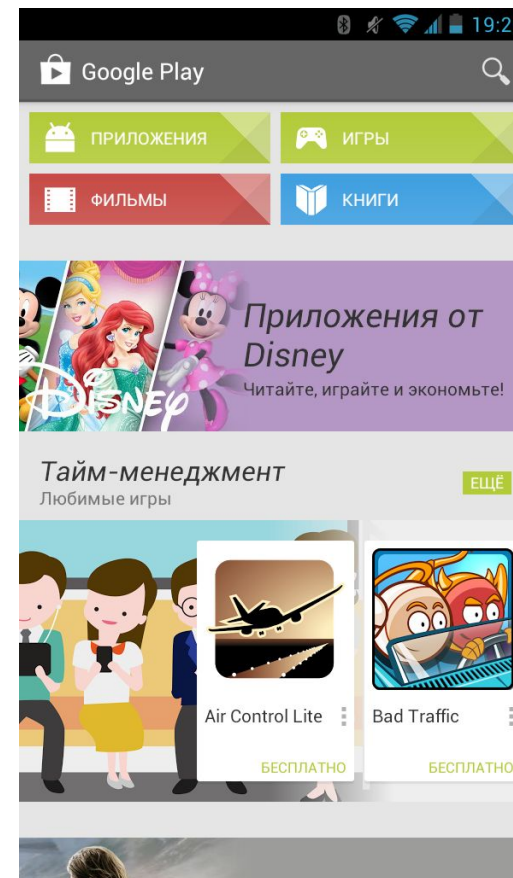
Группировка элементов и создание четкой иерархии

- Используйте принятые шаблоны и соглашения

The image shows a mobile contact form. At the top is a blue header bar with a white checkmark icon, the word "DONE", and a three-dot menu icon. Below the header, the form is divided into sections. The first section is titled "PHONE" in blue. It contains a text input field with the value "1 650-37", a dropdown menu labeled "MOBILE", and a close icon (X). Below the input field is a link that says "Add new". The second section is titled "EMAIL" in blue. It contains a text input field with the value "Email" and a dropdown menu labeled "HOME".

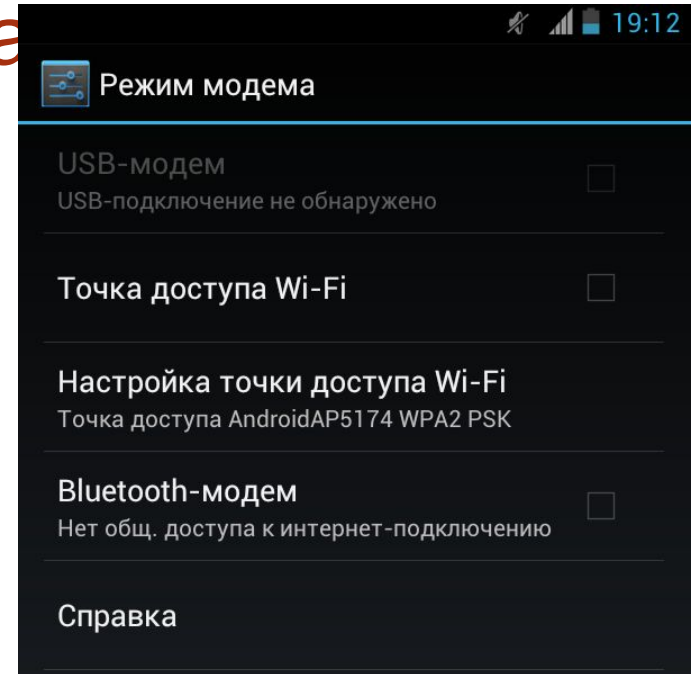
Создание видимых различий между элементами иерархии

- Используйте цвет, насыщенность, контрастность, размер и положение
- Самые важные элементы должны быть более крупными, более ярких цветов, более насыщенными и более контрастными



Пространственная группировка

- Объясняет пользователям, каким образом одни задачи, данные и инструменты связаны с другими, и может намекать на правильную последовательность действий
- Совместно используемые элементы обычно следует сгруппировать в пространстве (поместить на отдельный экран), чтобы минимизировать перемещения между ними



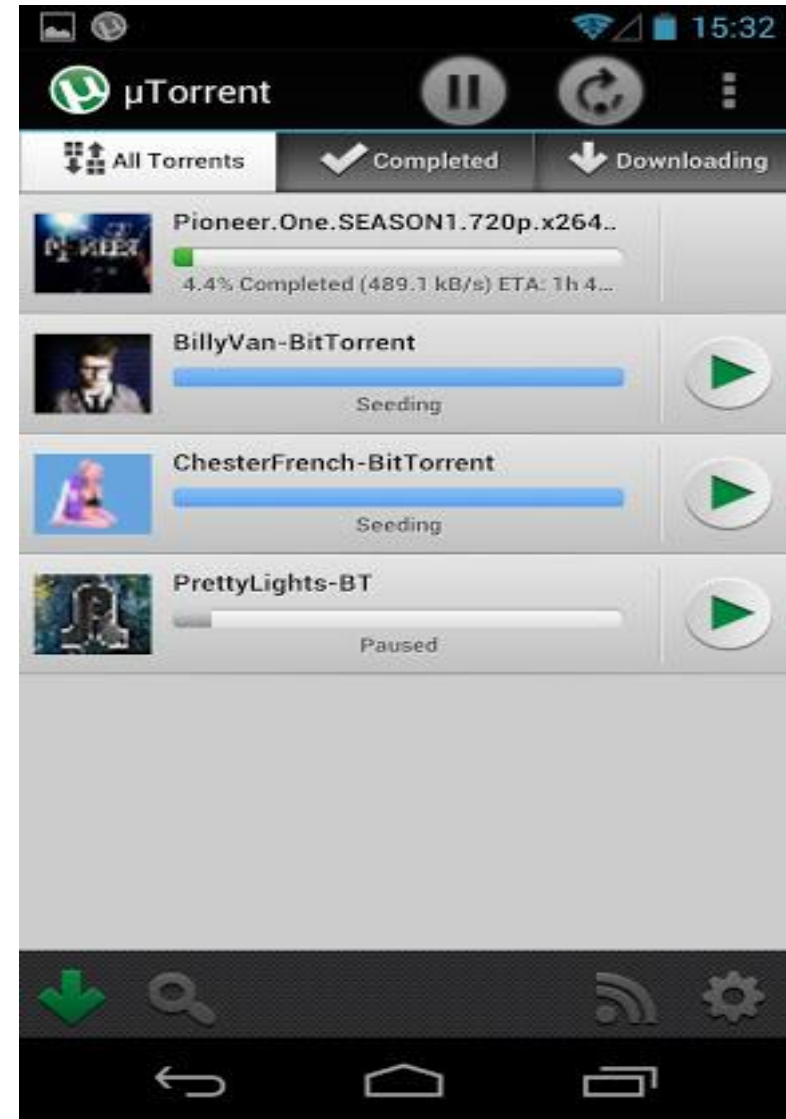
Тест с прищуриванием (Squint Test)

- Хороший способ убедиться, что визуальный дизайн эффективно задействует иерархию и отношения
- Закройте один глаз и посмотрите на экран прищуренным вторым глазом. Обратите внимание на то, какие элементы слишком выпирают, какие стали нечеткими, а какие объединились в группы
- Эта процедура часто вскрывает не замеченные ранее проблемы в композиции интерфейса



Визуальная структура и логические маршруты. Выравнивание

- Выравнивание визуальных элементов – одно из главных составляющих хорошего интерфейса
- Сгруппированные элементы следует выравнивать и по горизонтали, и по вертикали

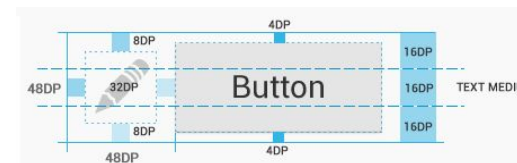
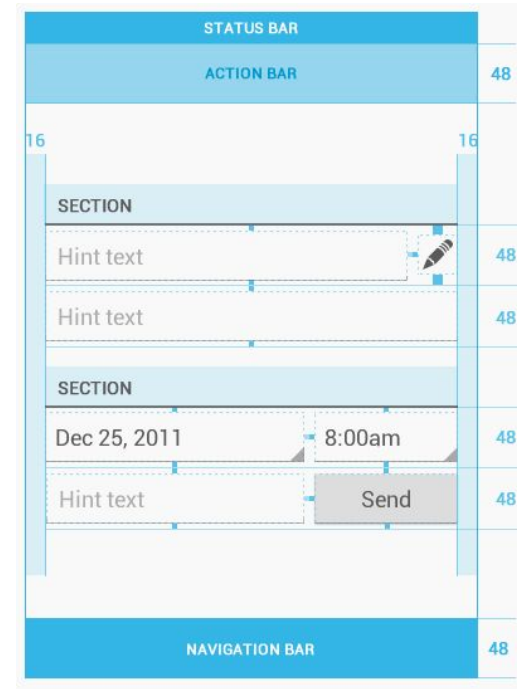


Визуальная структура и логические маршруты. Выравнивание

- Подписи для элементов управления, расположенные друг над другом, должны быть выровнены по общей границе
- Группа связанных флажков, вариантов выбора или текстовых полей должна подчиняться выравниванию стандартной сетки
- Группы элементов управления и прочие объекты на экране везде, где это возможно, должны быть привязаны к сетке

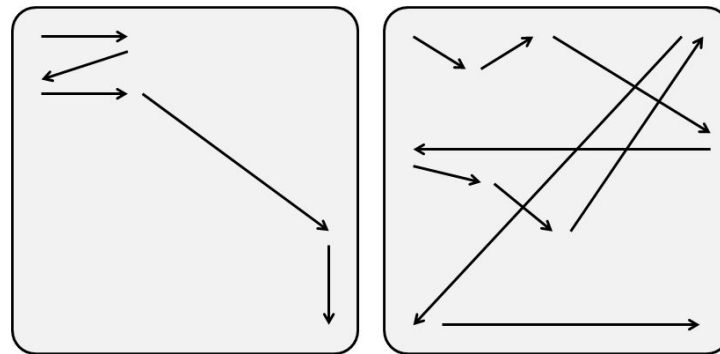
Сетка

- Обеспечивает однородность и последовательность структуры композиции
- Делит экран на несколько крупных горизонтальных и вертикальных областей
- Задаёт пропорции различных областей экрана



Логические маршруты

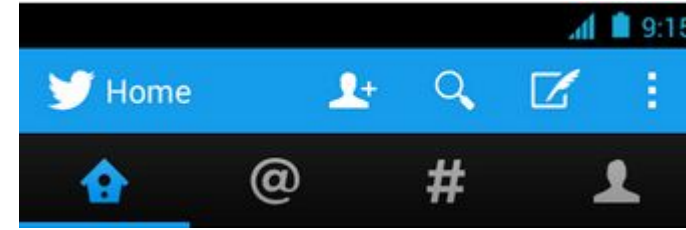
- Взгляд движется сверху вниз и слева направо
- Симметрия – полезное средство организации интерфейса с точки зрения достижения визуального равновесия
- Чаще всего используется вертикальная и диагональная симметрия



Целостные образы

- Пиктограммы и другие наглядные элементы помогают пользователю
- Старайтесь понять визуальный язык сферы деятельности и культурного окружения пользователей
- Логически сходные элементы должны иметь общие свойства

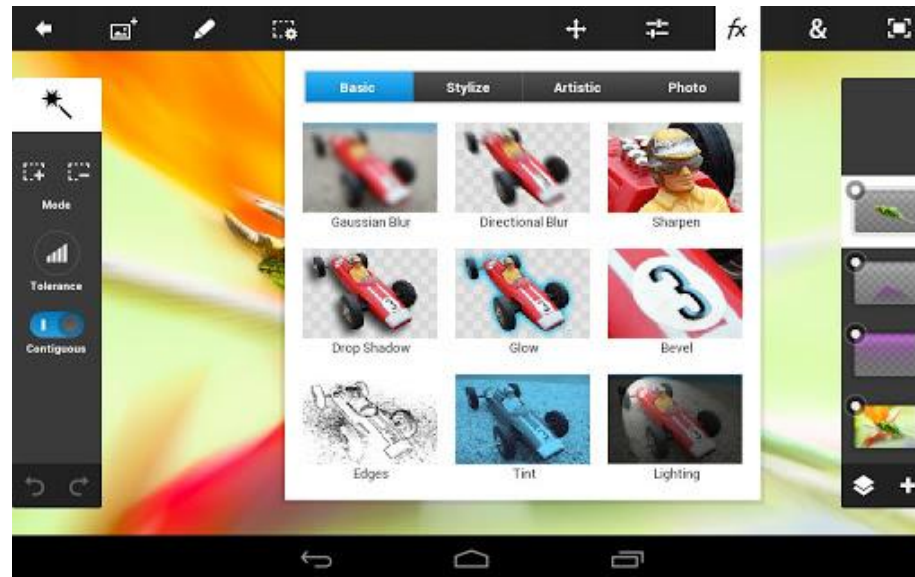
Пиктограммы



- Помещайте на пиктограмму как функцию, так и объект
- Остерегайтесь метафор!
- Визуально группируйте взаимосвязанные функции
- Избегайте лишних деталей
- Используйте элементы повторно

Визуализация поведения

- Показывайте пользователю, какими будут результаты в случае применения функций



Интеграция визуального стиля с функциональностью

- Использование определенного стиля должно быть глобальным
- Каждый аспект интерфейса должен быть проанализирован с точки зрения соответствия стилю
- Поведение программы – часть бренда, опыт взаимодействия пользователя с продуктом должен отражать баланс формы, содержания и поведения

Интеграция визуального стиля с функциональностью

- Соображения эстетического плана не должны мешать передаче смысла в интерфейсе
- Образовательные и развлекательные приложения оставляют больше возможностей для экспериментов со стилем

Визуальный «шум» и беспорядок

- Не усложняйте!
- За любым визуальным элементом или его свойством должны стоять определенные причины. Если вы не можете сформулировать причину для отличий, избавьтесь от них
- Используйте эксперимент с удалением элементов, пока продукт не сломается, а потом отмените последнее удаление

Текст в графических интерфейсах

- Избегайте слов, состоящих из ЗАГЛАВНЫХ БУКВ
- Используйте контрастный шрифт
- Используйте подходящий шрифт (без засечек) и кегль (не слишком мелкий)
- Пользуйтесь минимальным количеством слов

Цвет в графических интерфейсах

- Используйте не больше семи видов цветов одновременно
- Не используйте резко контрастные цвета одновременно
- Избегайте использования цветного текста на цветном фоне
- Любые цвета должны различаться по насыщенности или яркости

Принципы визуального информационного дизайна

- Способствовать визуальному сравнению
- Показывать причинно-следственную связь
- Отображать сразу несколько величин
- Объединять текст, графику и данные в одном изображении



Принципы визуального информационного дизайна

- Гарантировать качество, релевантность и целостность данных
- Группировать объекты в пространстве, а не во времени
- Представлять числовые данные в числовом виде

