

Принципы разработки пользовательского интерфейса



ЯСНОСТЬ

- Интерфейс должен быть узнаваемым, а его назначение — очевидным для пользователя.
- Люди должны понимать, с чем они взаимодействуют через интерфейс.
- Процесс взаимодействия с интерфейсом должен быть предсказуемым.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Интерфейсы выполняют
конкретные задачи, их
эффективность измерима



УДЕРЖАТЬ ВНИМАНИЕ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

Не нужно замусоривать
боковую панель приложения
отвлекающими картинками ...
ПОМНИТЕ О КЛЮЧЕВОМ
назначении интерфейса



ДАЙТЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ ОЩУЩЕНИЕ КОНТРОЛЯ

Регулярно информируйте их о состоянии системы, покажите причинно-следственные связи (если сделать это, будет то) и подскажите, чего ожидать на каждом этапе. Не бойтесь повторять очевидные вещи ... очевидность вообще относительное понятие



ПРЯМОЕ УПРАВЛЕНИЕ — ЛУЧШИЙ ВАРИАНТ

Стремитесь к прямому
управлению ... спроектируйте
максимально естественный
интерфейс, словно его не
касалась рука человека



Один ЭКРАН — одно ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Экраны, в которых
заложено два или более
основных действий,
быстро сбивают с толку



ПУСТЬ ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ ВЫГЛЯДЯТ КАК ВТОРОСТЕПЕННЫЕ

Смысл существования вашей статьи не в том, чтобы люди могли поделиться ею в Твиттере... смысл в том, чтобы люди ее прочли и ПОНЯЛИ



ПОДСКАЖИТЕ ЛОГИЧНЫЙ СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ

Предположите, каким
должно быть следующее
взаимодействие с
интерфейсом — и
спроектируйте этот
сценарий



ВНЕШНИЙ ВИД СООТВЕТСТВУЕТ
ПОВЕДЕНИЮ

Сначала функция,
потом форма



ВОПРОС СОГЛАСОВАННОСТИ

Если элементы
работают одинаково,
то и выглядеть
должны одинаково



СИЛЬНАЯ ВИЗУАЛЬНАЯ ИЕРАРХИЯ РАБОТАЕТ ЛУЧШЕ ВСЕГО

Сильная визуальная иерархия — это когда пользователю понятно, в каком порядке следует рассматривать визуальные элементы на экране



ТОЛКОВАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ СНИЖАЕТ КОГНИТИВНУЮ НАГРУЗКУ

Когда элементы на
экране организованы с
умом, то даже если их
много, все выглядит
очень лаконично



ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЦВЕТ ДЛЯ РАССТАНОВКИ АКЦЕНТОВ — НО НЕ КАК ГЛАВНУЮ ОТЛИЧИТЕЛЬНУЮ ЧЕРТУ

В реальном мире цвет — это совокупность множества оттенков, поэтому цвет в интерфейсе не должен играть определяющую роль. Он может помогать, подчеркивать, направлять внимание — но он не может быть единственной отличительной чертой объектов



ПОЭТАПНОЕ РАСКРЫТИЕ ИНФОРМАЦИИ

Не стоит пускаться в
лишние подробности
или стараться
рассказать все и сразу



ОРГАНИЧНО ВСТРОЙТЕ ПОМОЩЬ В ИНТЕРФЕЙС

Просто встройте помощь
там, где она может
потребоваться ... ТОЛЬКО
убедитесь, что ваши
подсказки не мешают
ОПЫТНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ



РЕШАЮЩИЙ МОМЕНТ: ПУСТОЕ СОСТОЯНИЕ

Пустое состояние — это не просто пустой экран ... на этом этапе важно направить пользователя, подсказать, как использовать дизайн максимально эффективно



ОТЛИЧНЫЙ ДИЗАЙН НЕВИДИМ

Любопытная черта отличного дизайна — пользователи обычно не замечают его. Одна из причин в том, что в контексте удачного дизайна пользователь может сосредоточиться на своих целях и забыть об интерфейсе ... добившись своих целей, он просто уходит довольный



ПРИМЕНИТЕ В РАБОТЕ ВСЕ НАПРАВЛЕНИЯ ДИЗАЙНА

Не надо относиться к другим дисциплинам высокомерно или бороться за сферы влияния: просто берите из любой области то, что усилит вашу работу и поможет выйти на новый уровень



**ИНТЕРФЕЙСЫ СУЩЕСТВУЮТ,
ЧТОБЫ ИМИ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ**

**Интерфейс должен не
только льстить вашему
дизайнерскому эго: им
должны пользоваться!**



ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ:

Выбрать один из
перечисленных пунктов и
написать реферат.

Прислать его на почту
yurganova174@mail.ru

Написать от кого!



СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!

