

# **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](mailto:yurganova174@mail.ru)

Написать от кого!



СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!

