

Основы пользовательского интерфейса.

Лек№1

Рекомендации по разработке интерфейса:

- **Простота интерфейса.** Уменьшает вероятность ошибки пользователя, разработчику легче отладить процесс.
 - **Дружелюбность (юзабилити) интерфейса.** Интерфейс дружелюбен к пользователю, если пользователь не чувствует дискомфорта.
 - **Естественность интерфейса.** Интерфейс, который не вынуждает пользователя изменять привычные способы решения задач. Очевидность процессов.
 - **Функциональность системы.** Пользование сайтом должно быть рентабельным.
 - Умеренная цена...
-

Этапы разработки интерфейсов (как проработать UI):

- **Стратегия.** Бренд-стратегия и UX-стратегия определяет полезное действие, ценности бренда и видение будущего.
- **Исследование. UX-исследование.** Комплексные проекты включают в себя масштабную работу по *пользовательским исследованиям и анализу конкурентов* (бенчмаркинг).
- **Анализ.** UX-аналитика — сделать выводы из данных и дать уверенный старт созданию дизайн-концепций.
- **Проектирование и прототипирование.** Создание прототипов интерфейсов, их тестирование *пользователями* и корректировка *на основе обратной связи*.
- **Дизайн и разработка.** Создание проработанного дизайна, написание детального контента, создание уникальной графики и начало совместной работы с программистами.

За любым объектом в реальном мире стоит модель, которая находится в нашем сознании, наше представление о том как механизм должен работать.

Паттерны поведения пользователя:

- **F-паттерн.** Способ восприятия интерфейса, основанный на скольжении взгляда пользователя по интерфейсу. Движение взгляда напоминает английскую букву F.
 - **Z-паттерн.** Тоже самое, но взгляд движется по траектории Z.
-

Психологические эффекты:

1. **Эффект пространственной близости.** Человеческий мозг склонен объединять рядом расположенные объекты в группы, которые должны иметь общие характеристики.
2. **Эффекты общей области.** Объекты в одной области воспринимаются как связанные между собой
3. **Эффект сходства.** Схожие по признаку объекты воспринимаются как связанные между собой.
4. **Эффект края.** Первый и последний элементы группы запоминаются лучше всего.
5. **Эффект Ресторффа (изоляции).** Отличающийся объект в группе одинаковых сильнее притягивает внимание человека и лучше запоминается.
6. **Закон Миллера.** Человеку проще всего оперировать 7 ± 2 объектами.