HTML&CSS Basics

ЧТО ТАКОЕ

UX

Многие ошибочно думают, что под UX подразумевается «a user's experience», т.е. опыт пользователя.

Но на самом деле UX — это скорее процесс проектирования пользовательского опыта. Задача UX-дизайнера не в том, чтобы создавать "хороший" опыт взаимодействия. Задача — заставить пользователя быть эффективным.



https://medium.com/ux-crash-course/ux-ux-b0929148c31f

Паттерны

Если какой-либо дизайн часто встречается в интернете, это еще не значит, что он хороший. Хороший паттерн проектирования (другими словами, образец дизайна) должен быть и распространенным, и удобным.

User experience Design

http://www.goodui.org/

Z-паттерн, F-паттерн

Смиритесь — пользователи сканируют страницу и останавливают взгляд только на том, что цепляет взгляд.

Как вы, наверное, заметили, на некоторые области страницы люди "автоматически" обращают больше внимания, а на другие зоны практически не смотрят. На кнопку, расположенную в **левом верхнем углу**, кликнут чаще, чем на ту, что расположена в **правом верхнем**, а на нее, в свою очередь, чаще, чем на **левую нижнюю**, а на нее чаще, чем на **правую нижнюю**. И на все эти кнопку кликнут чаще, чем на ту, которая случайно расположена где-то в центре...

Также важно иметь в виду, для каждого "блока" контента и для каждой колонки есть свой паттерн.



Tagline tagline tagline tagline tagline tagline

Services

As we roll into summer, the UXPin team has been working hard to bring you some great updates and improvements to our collaborative design platform—and they are finally here!

ake a look at the latest and reatest features and updates vailable in UXPIn right now.

Build more fluid animated ototypes without code

Testimonials

As we roll into summer, the UXPin team has been working hard to bring you some great updates and improvements to our collaborative design platform—and they are finally here!

Take a look at the latest and greatest features and updates available in UXPin right now.

re fluid animated 1. Build more fluid animated

Product

As we roll into summer, the UXPin team has been working hard to bring you some great updates and improvements to our collaborative design platform—and they are finally here!

Take a look at the latest and greatest features and updates available in UXPin right now.

> Build more fluid animated prototypes without code

Logo

Patterns
Graphic Design
Guides & Tutorial
Interaction Design
Mobile Design
Mockups
Photoshop
Process
Product
Management
Prototyping
Sketch
Tutorials, design
tips
UI Design

June 2015 Updates:

Advanced Animations

As we roll into summer, the UXPin team has been working hard to bring you some great updates and improvements to our collaborative design platform—and they are finally here!

Take a look at the latest and greatest features and updates available in UXPin right now.

 Build more fluid animated prototypes without code With the new advanced animations editor in UXPin, you can easily build lifelike prototypes. The new visual editor allows you to create advanced animations with precision, giving you complete control over changes in size, color and movement.

No code required. Just create your animation right in your prototype and it works exactly as it should.

Easily create multistate elements to display complex content

With our new Multistate Elements Library, you can create animated sliders, tabs, menus or elements that can switch content on-demand, with pre-built animations.

Create better mobile prototypes with new gesturesThe new mobile gestures in UXPin help you to create a

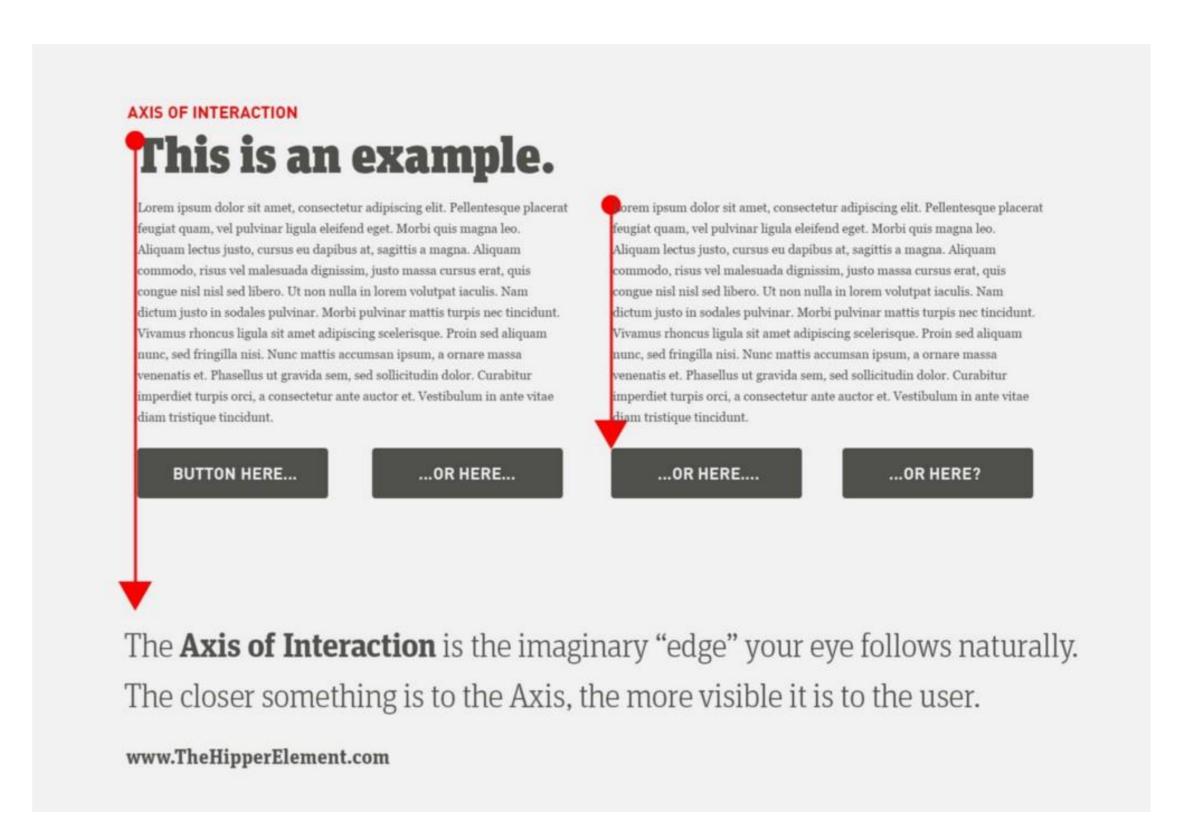
Ось взаимодействия

Внимание пользователя почти всегда сконцентрировано на оси взаимодействия, и как только оно сходит с этой оси, то тут же перескакивает на другую.

Если хотите, чтобы люди на что-то кликнули, расположите это на (или около) оси взаимодействия.

Если клики на каком-то объекте вам не нужны, расположите его подальше от оси.

Чем дальше элемент от оси взаимодействия, тем меньше людей увидят его.



Wireframe

Это технический документ. Линии, блоки, подписи. Возможно, пара цветовых акцентов. И всё!

Wireframe часто сравнивают со строительным проектом, потому что у них похожее назначение.

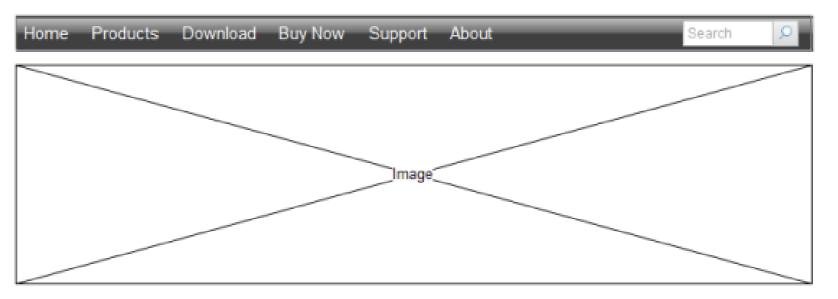
Проект подсказывает строителям, как выполнить замысел архитектора. В нем не указывается, какие выбрать обои или мебель. Проект воспринимают серьезно. Про него никогда не скажут, что это просто предложение по строительству, или грубый черновик, или быстрый скетч.

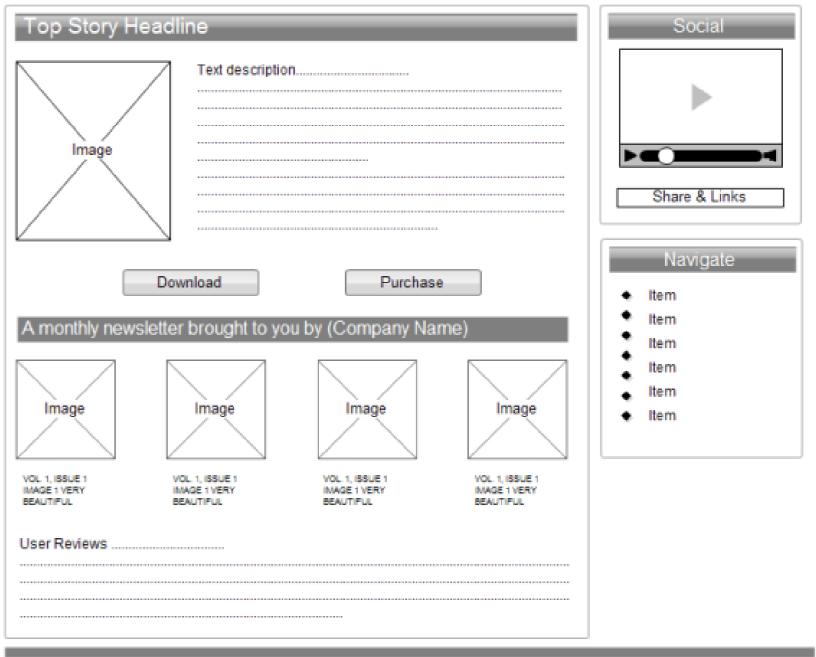
Все эти наброски, выполненные на доске во время мозговых штурмов, конечно же, важны, но это не wireframe-ы. Это мысли и идеи для wireframe-ов, которые будут созданы позднее.



EN FR DE CN

How It Works | Edraw Max | Edraw Mind Map



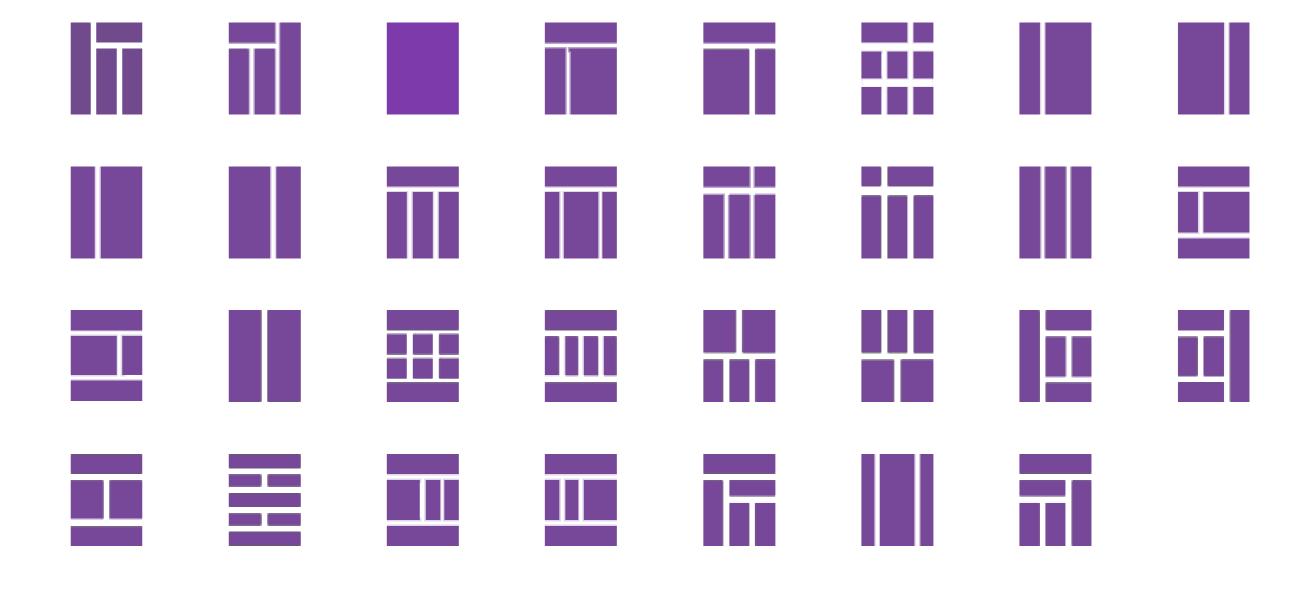


Home Products Privacy Terms Site Maps Links
Copyright Company 2013; All Rights Reserved.

Лейауты

Layout (лэйаут) - расположение элементов и блоков относительно друг друга в рамках страницы или интерфейса.

https://www.drupal.org/files/radix -layouts.png



Горькая правда

Если вам нужны миллионы счастливых пользователей, то при проектировании держите в уме образ рассеянного идиота, а не одержимого гения.

Большинство пользователей — обычные люди, у которых полно других важных дел. Они не являются такими же сверх-сконцентрированными и технически-подкованными, как вы и ваши коллеги.





ИНСТРУМЕНТЫ

NinjaMock

бесплатное и интуитивно-понятное приложение для прототипирования интерфейсов.

https://ninjamock.com/

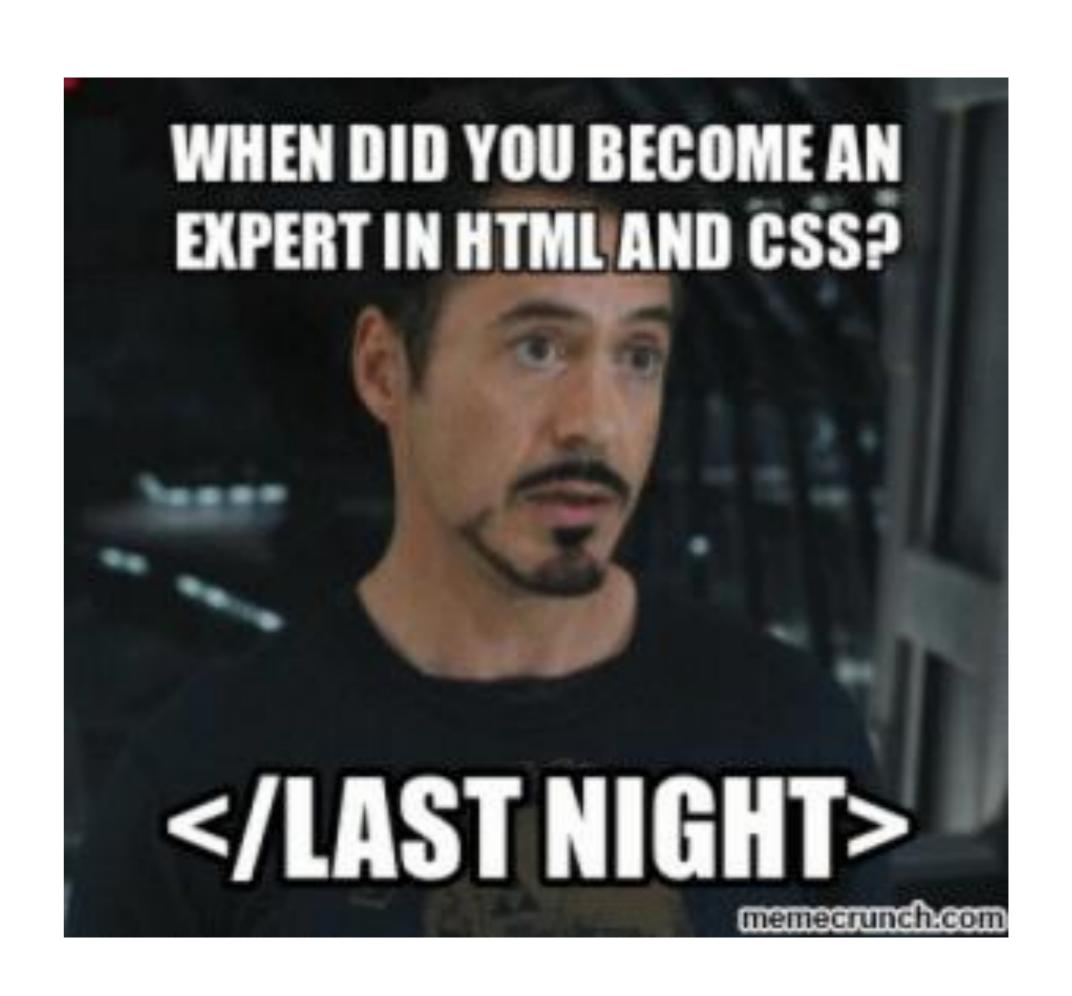
https://habrahabr.ru/company/ ninjamock/blog/208406/

Основные термины

Элементы

Теги

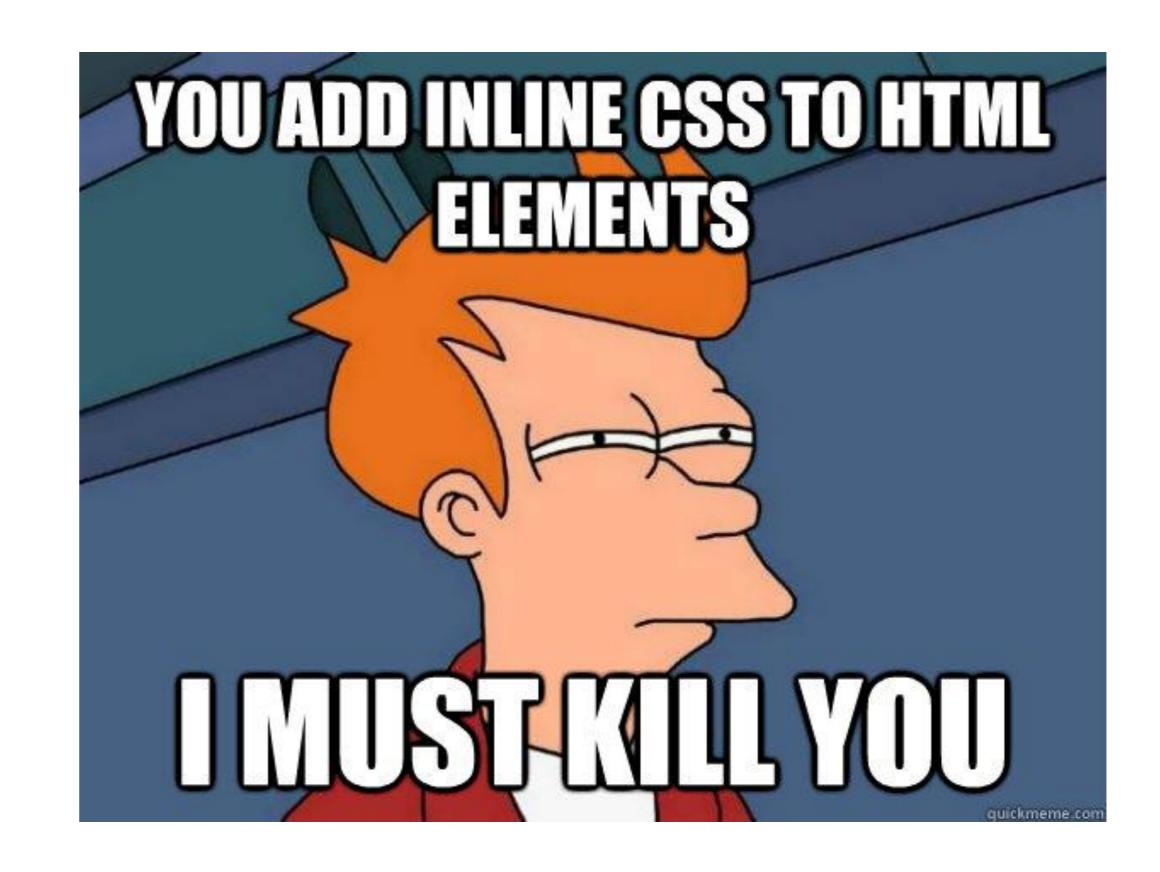
Атрибуты



Элементы

указывают, как определять структуру и содержимое объектов на странице.

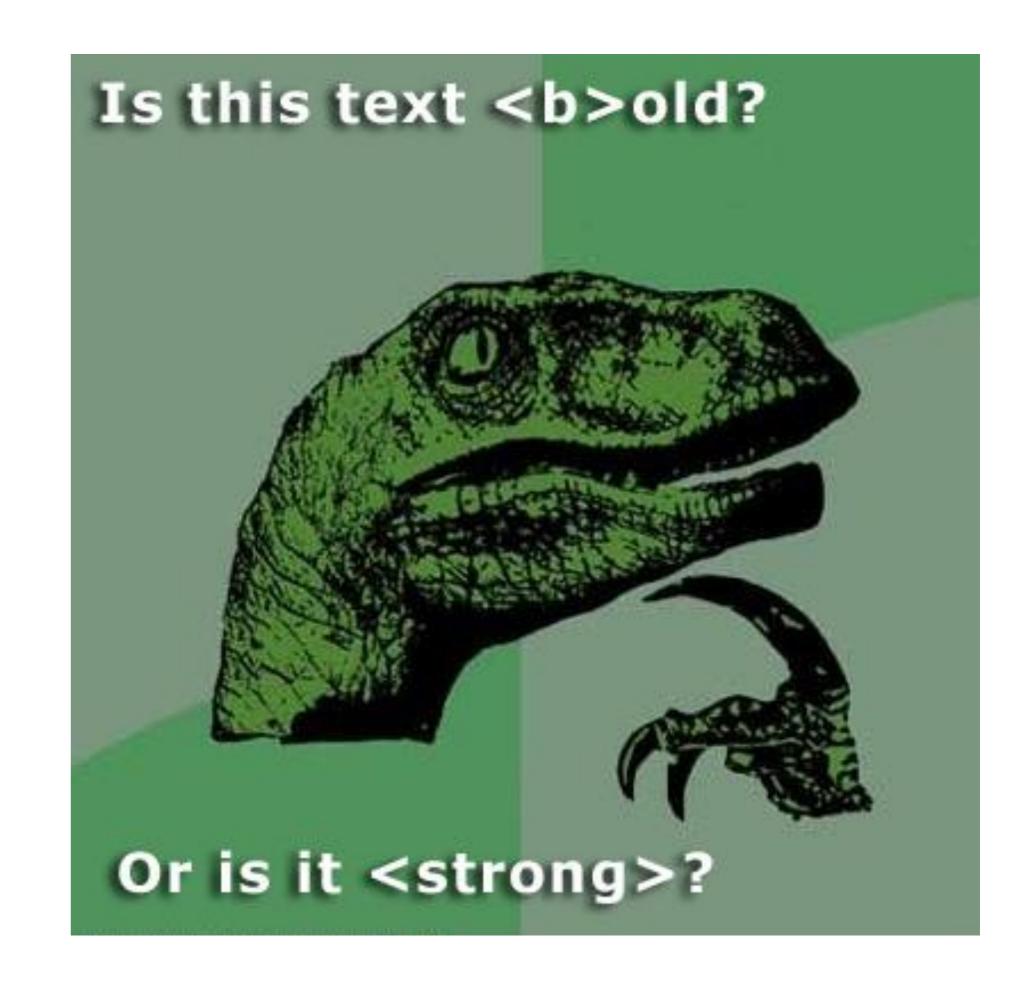
Например, ссылка является элементом и выглядит так:



Теги

Добавление угловых скобок < > вокруг элемента создаёт то, что известно как тег. Чаще всего теги существуют в парах: открывающий + закрывающий тег.

Например, теги ссылки будут выглядеть так:



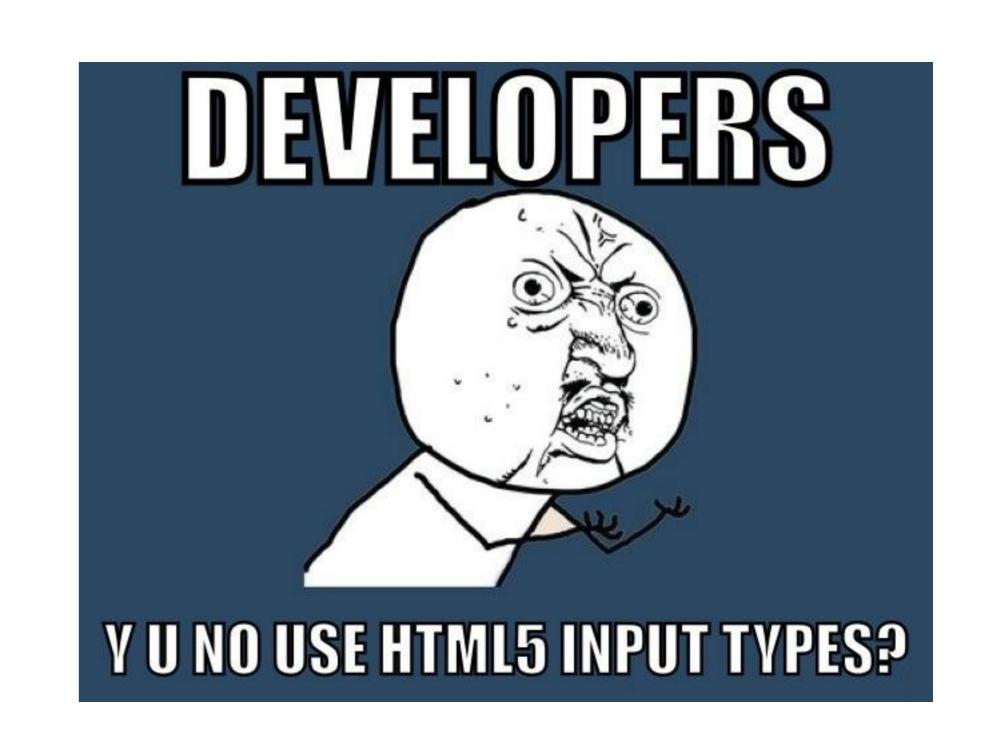
Атрибуты

Атрибуты являются свойствами с дополнительной информации об элементе.

Атрибуты определяются в открывающем теге после имени элемента и состоят из имени атрибута со знаком равенства за ним, а затем значения атрибута в кавычках.

Например, ссылка с ее обязательным атрибутом href (задает адрес документа, на который следует перейти) будет выглядеть следующим образом:

Хабрахабр



Структура документа

НТМL-документы представляют собой простые текстовые документы, сохранённые с расширением .html, а не .txt НТМL-документы содержат обязательную структуру, которая включает следующие декларации и элементы:



https://www.w3schools.com/tags/tag
_doctype.asp

```
File Edit View Selection Find Packages Help
         index.html
      <!DOCTYPE html>
      <html>
        <head>
           <meta charset="utf-8">
           <title>My first page</title>
        </head>
 6
        <body>
           <h1>Hello, world!</h1>
           I am a HTML Coder Yeah!!!
 9
        </body>
10
      </html>
12
                                                                CRLF UTF-8 HTML 🗐 0 files
index.html 11:8
```

https://jsfiddle.net/
http://htmlreference.io/base/