

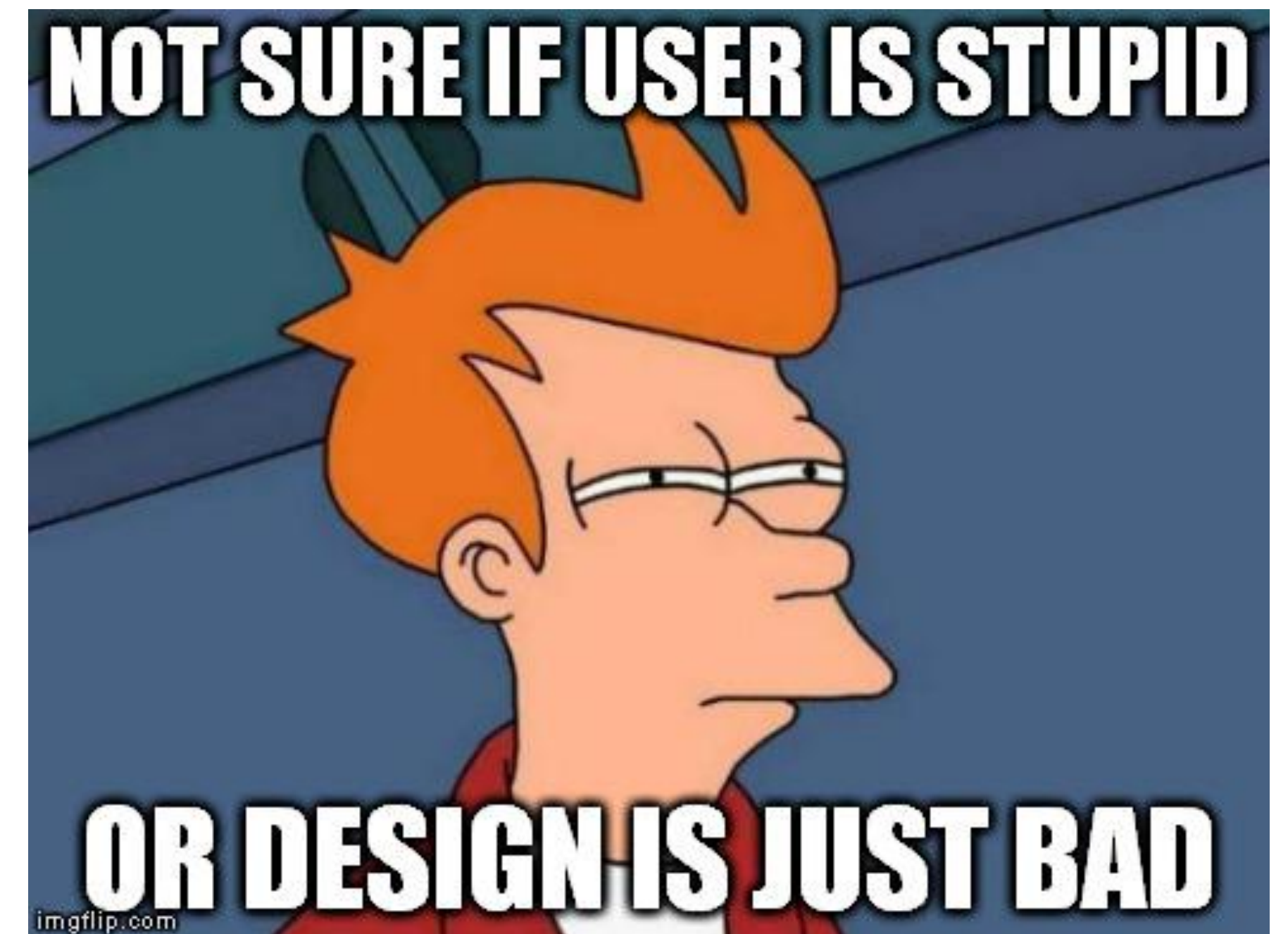
HTML & CSS Basics

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>



UX 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.

<http://www.goodui.org/>



UX

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.



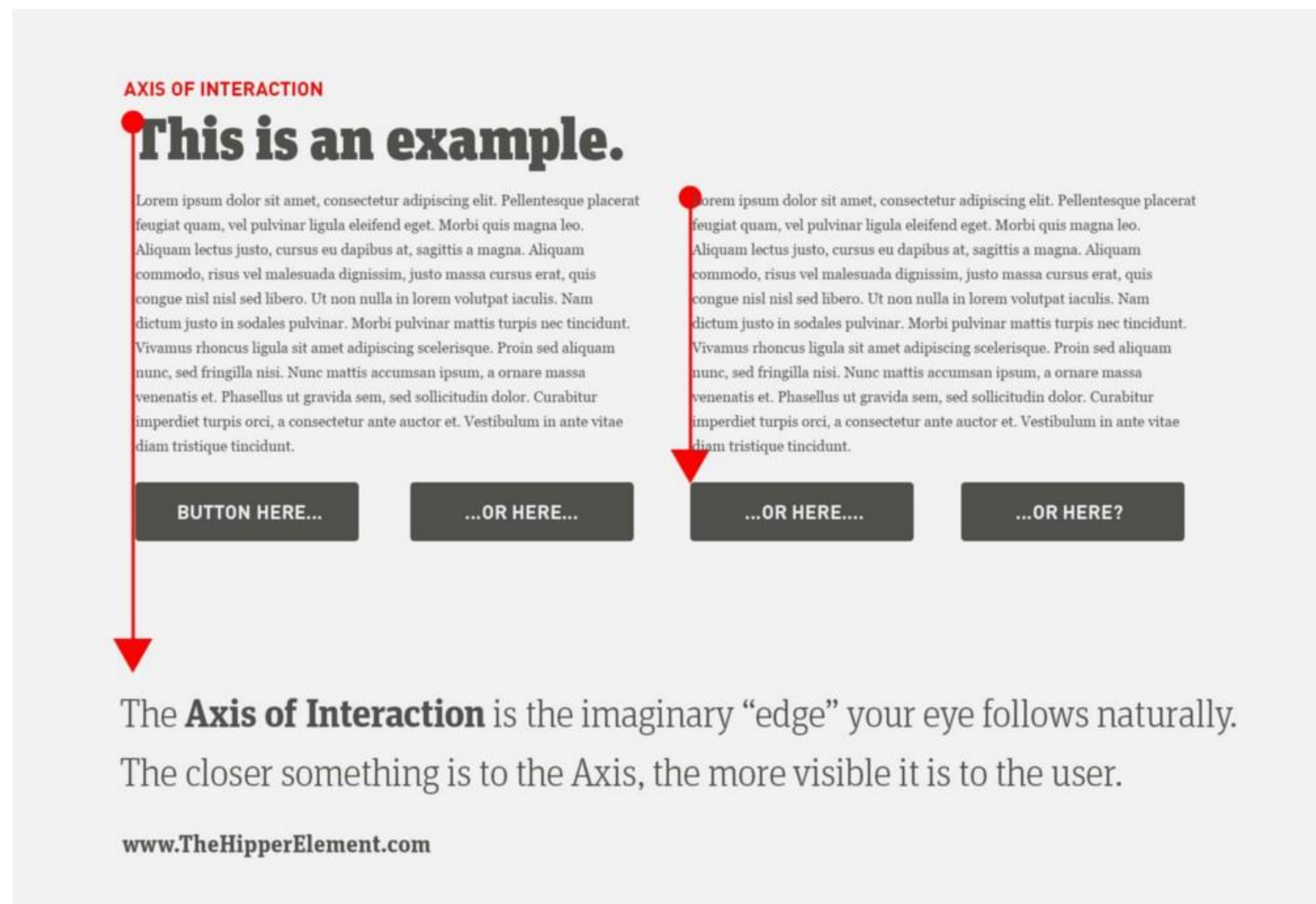
UX Ось взаимодействия

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.

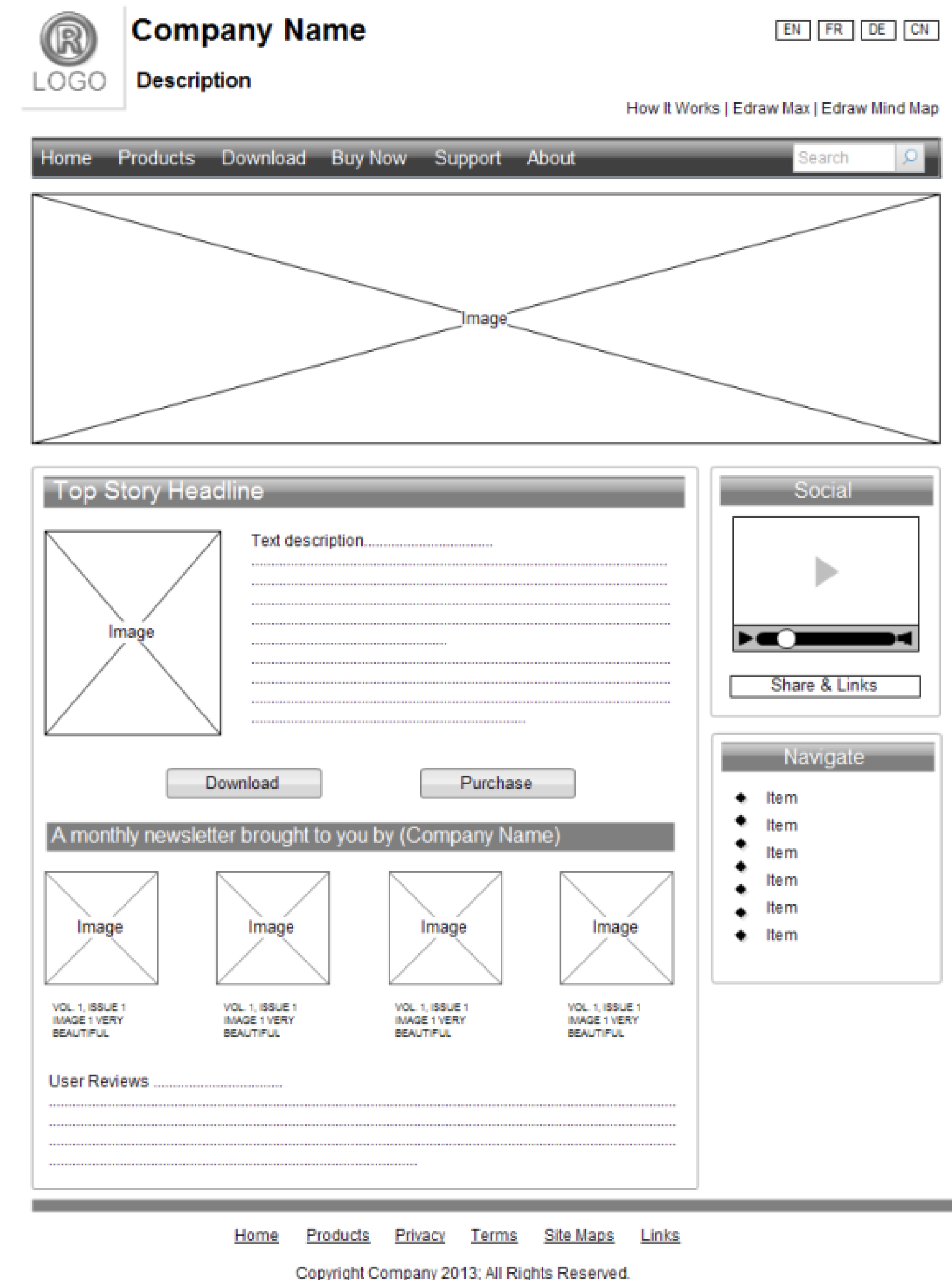


UX Wireframe

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.



HTML

Лейауты

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

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



UX

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/>