**Опишіть різницю між UX та UI \***

Різницю можна описати одним прикладом. Наприклад взяти планування кухні та дизайну кухні. UX - розташування меблів, техніки, зручність їх використання, наявність вільного місця і тд. UI - візуальна складова - шпалери, плитка, кольори техніки та шпалерів/плитки і тд.

**В чому полягають основні принципи UX для вашого додатку? \***

1. При кліку на іконку меню відкривається меню

2. При кліку на пункт меню відкривається необхідна сторінка.

3. При кліку на іконку користувачаа відкривається або сторінка входу, якщо користувач не авторизувався, або сторінка акаунту, якщо користувач авторизований.

4. При кліку на пункт меню Movies відкривається сторінка з фільмами, які можна фільтрувати.

5. При кліку на пункт меню Series відкривається сторінка з серіалами, які можна фільтрувати.

6. При кліку на пункт меню Account відкривається сторінка входу, якщо користува не авторизований, або сторінка акаунту, якщо користувач авторизований.

7. При кліку на пункт меню Support відкривається сторінка сапорту, яка містить часто задаваємі питання та можливість задати питання напряму з отриманням відповіді на пошту.

8. При кліку на сторінках Movies або Series користувач потрапляє на сторінку з описом фільму/серіалу, де може прочитати всю інформацію про нього, продивитися трейлер, поставити оцінку, прочитати коментарі та залишити коментар.

9. При кліку на кнопку Search на сторінках, де є можливість пошуку, то користувач потрапляє на сторінку результатів пошуку, який оформлений у вигляді списку фільмів/серіалів, знайдених за заданими критеріями.

**Опишіть, чому ваш UI/UX дизайн відповідає опису SRS в лабораторній роботі №2 \***

Мій UI/UX дизайн відповідає опису SRS, оскільки розробляючи дизайн я користувалася вимогами, що були описані у SRS.

**Опишіть, як перевірити що ваш дизайн підтримую цілістність роботи з вашою інформаційною системою. \***

Аналогічно з питанням нижче подібні речі можно передивлятися на User Flow системі, та при знайдених помилках одразу враховувати та працювати з ними

**Опишіть, як перевірити чи є підтримка CRUD операцій для всіх інформаційних сутностей відповідно до технічного завдання. \***

User Flow, котрий створюється як первинна частина UX дизайну системи вже повинна враховувати та описувати всі CRUD операції наявні в системі.

**Опишіть основні принципи UI/UX дизайну. \***

1. Маштаб - цей принцип допомагає визначитися зі ступенем важності елементів в композиції відповідно один до одного. Тобто елементи, які більш важливі, будуть більшого розміру за ті, які менш важливі.

2. Візуальна ієрархія - її ціллю є направлення погляду користувача на різні елементи сторінки в порядку їх важливості. Може бути реалізована по різному. Наприклад, за допомогою використання масштаба, значення, кольору, простору, розташуванню та інших атрибутів.

3. Баланс - цей принцип має на увазі приємне для очей розташування та співвідношення елементів дизайну. Якщо провести уявну вісь посередині екрана, і кількість візуальних елементів по обидві її сторони буде рівномірно розподілено (при цьому не обов'язково симетрично), то можна говорити, що баланс досягнуто. Вісь може бути як вертикальною, так і горизонтальною.

4. Контраст - має на увазі зіставлення візуально несхожих елементів, щоб донести до користувача, що елементи різні (наприклад, вони можуть бути з різних категорій, виконувати різні функції, поводитися по-різному тощо).

5. Гештальт принципи пояснюють, як спрощують і організовують складні зображення, які складаються з безлічі елементів. Це відбувається з допомогою підсвідомого вибудовування окремих елементів в організовану систему, що створює у результаті єдине ціле, а чи не інтерпретує частини як розрізнені елементи.

**Які основні принципи UI/UX дизайну застосовані у вашій інформаційній системі ? \***

Я в процесі розробки UI/UX старалася слідувати усім принципам, наведеним вище. Оскільки дотримання принципів напряму впливає на враження користувача від користування продуктом.

Контрольні питання

**Що таке UI? \***

UI - User Interface - це посередник між девайсом та користувачем. Це не тільки зовнішній вигляд, а ще й інтерактивність продукту. Це дизайн продукту, що включає в себе поєднання графіки, іконок, шрифтів, зображень, розташування елементів на сторінці.

**Що таке UX? \***

UX - User Experience - це процес визначення проблем користувача та рішення цих проблем з метою збільшення його вдоволеності. Цей процес включає в себе організацію зручності використання, простоти використання. Задоволення, яке отримує користувач при використанні продукта визначає якість та затребуваність продукту.

**Який приблизно відсоток користувачів в інтернеті користується інформаційними системами з мобільних пристроїв ? Поясніть вашу відповідь. \***

Мені здається, що більше 90 відсотків, оскільки мобільні пристрої є найбільш мобільним пристроєм, тобто він при собі у людини. Але, мені здається, тільки невеликий відсоток користувачів користуються лише мобільними пристроями.

**Висновки \***

Під час виконання лабораторної роботи я ознайомилася з основними принципами UI/UX, реалізувала прототип UI/UX для своєї інформаційної системи.