1. Что такое прототипирование?

Прототипирование - это процесс создания прототипов продукта для проверки и оценки их функциональности и эргономики.

2. Что такое вайрфрейм?

Вайрфрейм - это структурная диаграмма, которая отображает расположение элементов интерфейса на экране без учета дизайна.

3. Какие есть виды вайрфреймов?

Вайрфреймы низкой точности (Low-fidelity). Напоминает грубый набросок или быстрый макет, каркасы низкой точности имеют меньше деталей и быстро создаются.

Вайрфреймы высокой точности (High-fidelity). Они включают уровень детализации, который более точно соответствует дизайну фактической деятельности приложения.

4. Для чего необходимы вайрфреймы?

Вайрфреймы используются для планирования и проектирования интерфейса пользователя, оптимизации функциональности и улучшения пользовательского опыта.

5. Что такое прототип?

Прототип - это тестовая модель продукта, которая визуализирует и оценивает его технические возможности и функциональность.

6. Для чего необходим прототип?

Прототип используется для обеспечения более точной оценки требований пользователя перед разработкой финальной версии продукта.

7. Чем прототип отличается от вайфрейма?

Прототип - это функциональная модель продукта, которая может включать элементы дизайна, в то время как вайрфрейм - это структурная модель, которая не содержит элементы дизайна интерфейса пользователя.

8. Что такое мокап (макет)?

Мокап (макет) - это детальная визуальная модель продукта, которая иногда включает элементы дизайна.

9. Перечислите правила чистого UI-дизайна.

Правила чистого UI-дизайна включают в себя:

1. Простые шрифты. Использование простых и минималистичных шрифтов сделает тексты и весь дизайн более читабельными.
2. Необходимо выравнивать элементы. Правильные отступы и интервалы создают чистый и упорядоченный макет, что упрощает и ускоряет восприятие информации.
3. Не использовать грязные тени. Рекомендуется использовать более светлые оттенки чёрного, чтобы убрать с тени напряжение и сильный контраст.
4. Больше свободного пространства. Необходимо предоставлять элементам больше свободного пространства для того, чтобы они смогли дышать. Это способствует облегчению навигации.
5. Использование нужных и полезных элементов. Ограничение количества элементов в одном пространственном блоке повышает концентрацию пользователя на необходимом. Также необходимо использовать правила композиции при группировке элементов.
6. Более простой дизайн. В большинстве случаев наличие большого количества эффектов и стилей портит пользовательский интерфейс. Рекомендуется не делать слишком много эффектов, например, так как тени, градиенты, жирные обводки элементов.
7. Баланс и выравнивание. Необходимо всегда помнить, что у всех элементов в интерфейсе есть вес. Вес можно определить по цвету, размеру, текстуре. Необходимо соблюдать баланс, правила композиции и правильно выравнивать элементы.
8. Быть последовательным и соблюдать единообразие в интерфейсе. Согласованный единообразный пользовательский интерфейс подразумевает использование одинаковых шаблонов проектирования, одинаковые элементы, отступы, а также согласованные команды во всём интерфейсе.
9. Единая система шрифтов и начертаний. Необходимо использовать одну систему шрифтов, начертаний, толщины для основного текста, заголовков, подзаголовков и так далее. Даже небольшая разница в размере между двумя типами шрифта может исказить контрасты и иерархию.
10. Читаемые заголовки. Необходимо делать заголовки более акцентными и контрастными, для того, чтобы направить взгляд пользователя от наиболее важных вещей к менее важным.
11. Визуальная иерархия элементов. Строгая визуальная иерархия — основной принцип успешного пользовательского интерфейса. Состоит в расположении элементов интерфейса таким образом, чтобы объяснить уровень важности каждого элемента и направить пользователей к выполнению желаемого действия.
12. Делать различными placeholders, labels и введённые пользователем данные.
13. Использовать одну систему отступов/интервалов. Рекомендуется использовать одну систему отступов. Вокруг логических блоков должны быть установлены отступы одинакового размера (например, вверху и внизу, а также слева и справа).
14. Связанные элементы должны быть расположены ближе друг к другу. И наоборот, несвязанные элементы должны быть расположены подальше друг от друга.
15. Элементы одного «типа» должны быть расположены на одинаковом расстоянии друг от друга.
16. Более крупные элементы должны иметь больше свободного пространства вокруг себя.
17. Пространство между различными логическими блоками должно быть больше, чем пространство между заголовком и текстом внутри каждого блока.
18. Рекомендуется использовать 3 размера шрифта: для заголовка, подзаголовка и основного текста. При помощи разного размера, толщины и стиля шрифтов, можно направить внимание пользователя к важным элементам.
19. Более важные элементы рекомендуется увеличивать, а менее важные – уменьшать. Главное, чтобы крупных элементов на один компонент было не больше двух.
20. Не забывать про паттерны сканирования. Необходимо помнить, что существуют две главные траектории, по которым человек считывает информацию — F-паттерн и Z-паттерн.
21. Не использовать placeholder в качестве label.
22. Добавлять свободное пространство кнопке.
23. Рекомендуется использовать формы, состоящие из одной колонки либо в котором две колонки, но порядок размещения полей идёт по горизонтали
24. Рекомендуется не использовать символы только верхнего регистра в кнопках.
25. Основной контент страницы/экрана должен располагаться в пределах сетки и быть выровнен по ней.