Lab5

1. Что такое прототипирование?

**Прототипирование** — это процесс создание интерактивного опыта, который включает создание прототипа на основе разработанных мокапов или вайрфреймов.

1. Что такое вайрфрейм?

**Вайрфрейм (каркас, блочная схема)** — это образ продукта низкой точности, с упором на структуру и содержание, схематичное изображение, набросок пользовательского интерфейса будущего продукта.

1. Какие есть виды вайрфреймов?

Вайрфреймы низкой(высокой) точности

1. Для чего необходимы вайрфреймы?

Для создания образа продукта низкой точности, с упором на структуру и содержание, схематичное изображение, набросок пользовательского интерфейса будущего продукта

1. Что такое прототип?

**Прототип —** это средне или высоко детализированное представление конечного продукта, которое имитирует взаимодействие пользователя с интерфейсом. Прототипы всегда интерактивные.

1. Для чего необходим прототип?

Прототип необходим для проверки логики функционала.

1. Чем прототип отличается от вайфрейма?

Прототип, в отличии от вайфрейма, интерактивен.

1. Что такое мокап (макет)?

Мокап (mockup или mock-up — макет) является полноцветным и детализированным наброском дизайна

1. Перечислите правила чистого UI-дизайна.

Простые шрифты

Необходимо выравнивать элементы

Не использовать грязные тени

Больше свободного пространства

Использование нужных и полезных элементов

Более простой дизайн

Баланс и выравнивание.

Быть последовательным и соблюдать единообразие в интерфейсе.

Единая система шрифтов и начертаний

Читаемые заголовки

Визуальная иерархия элементов.

Делать различными placeholders, labels и введённые пользователем данные

Использовать одну систему отступов/интервалов

Связанные элементы должны быть расположены ближе друг к другу.

Элементы одного «типа» должны быть расположены на одинаковом расстоянии друг от друга.

Более крупные элементы должны иметь больше свободного пространства вокруг себя.

Рекомендуется использовать 3 размера шрифта: для заголовка, подзаголовка и основного текста

Не забывать про паттерны сканирования

Не использовать placeholder в качестве label

Рекомендуется не использовать символы только верхнего регистра в кнопках