

Основы дизайна мобильного приложения

Вы получите базовые знания о том, как создать привлекательный и интуитивно понятный интерфейс мобильного приложения.

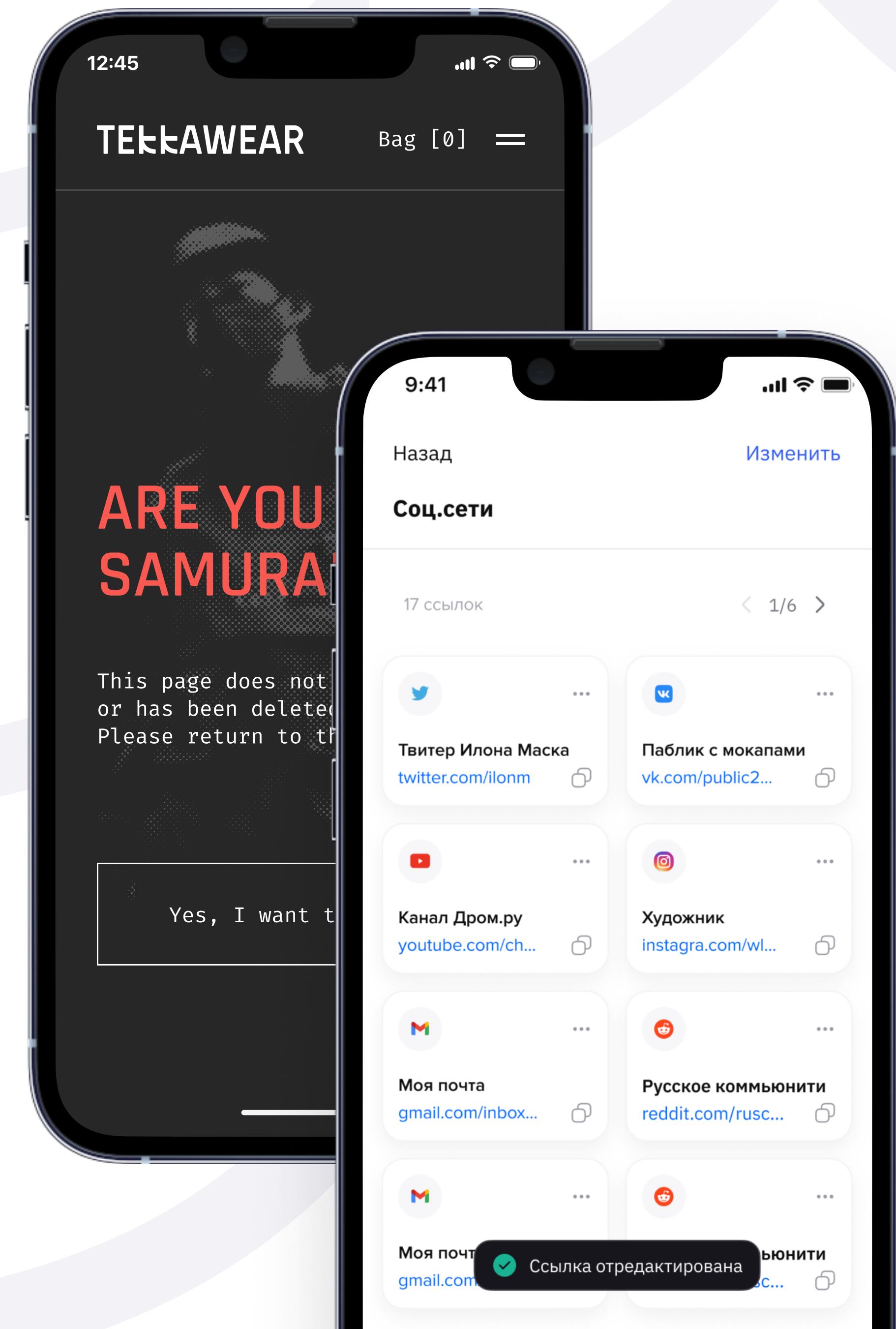
Обо мне

Шульга Игорь

Продуктовый дизайнер команды ОК

Мой опыт:

- Коммуникационный дизайн
- UX/UI дизайн в студиях и на фрилансе
- Продуктовый дизайн



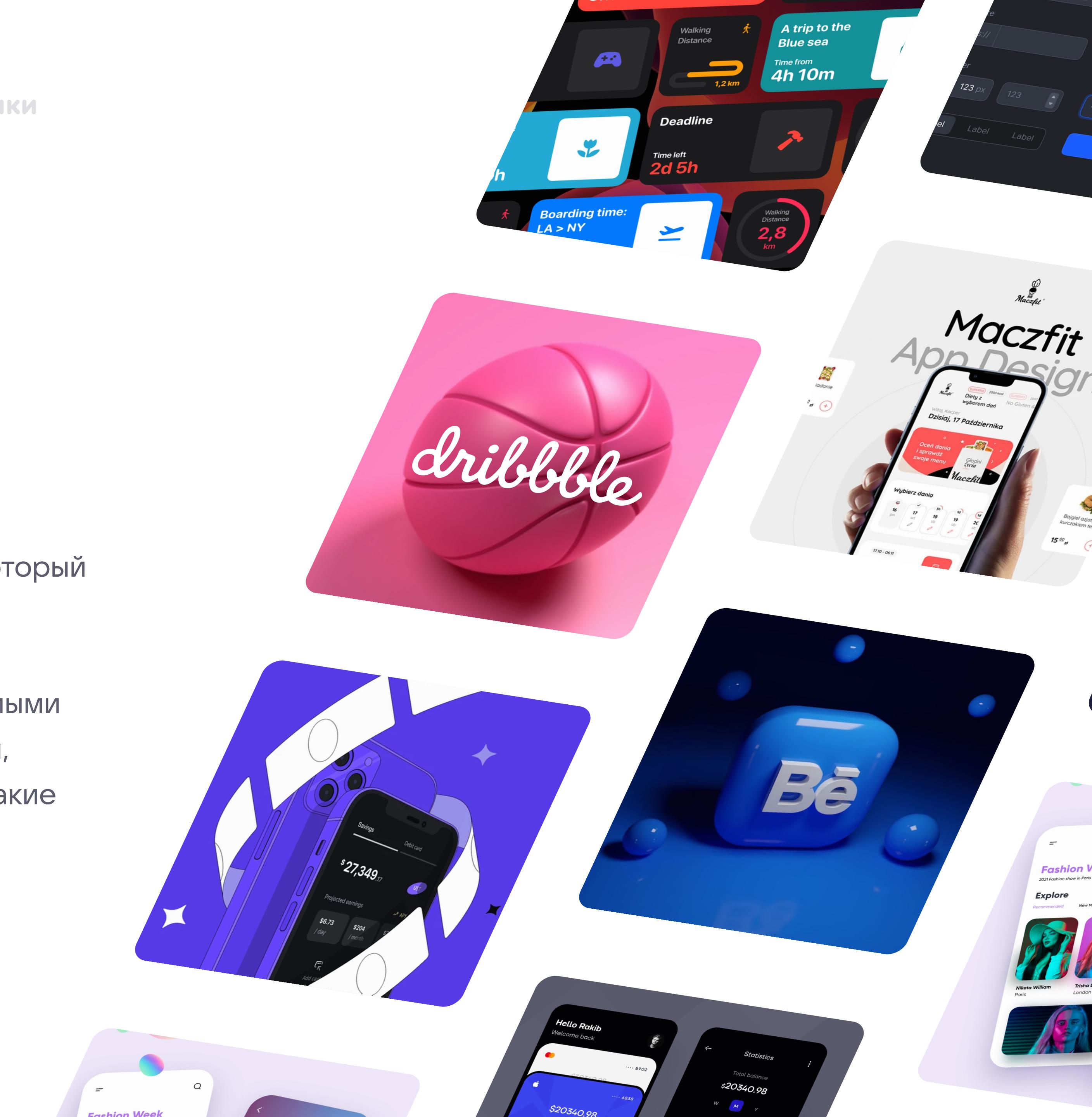
База (часть 1)

- Насмотренность
- Визуальная Иерархия
- Визуальный вес
- Цвет
- Форма
- Негативное пространство

Насмотренность

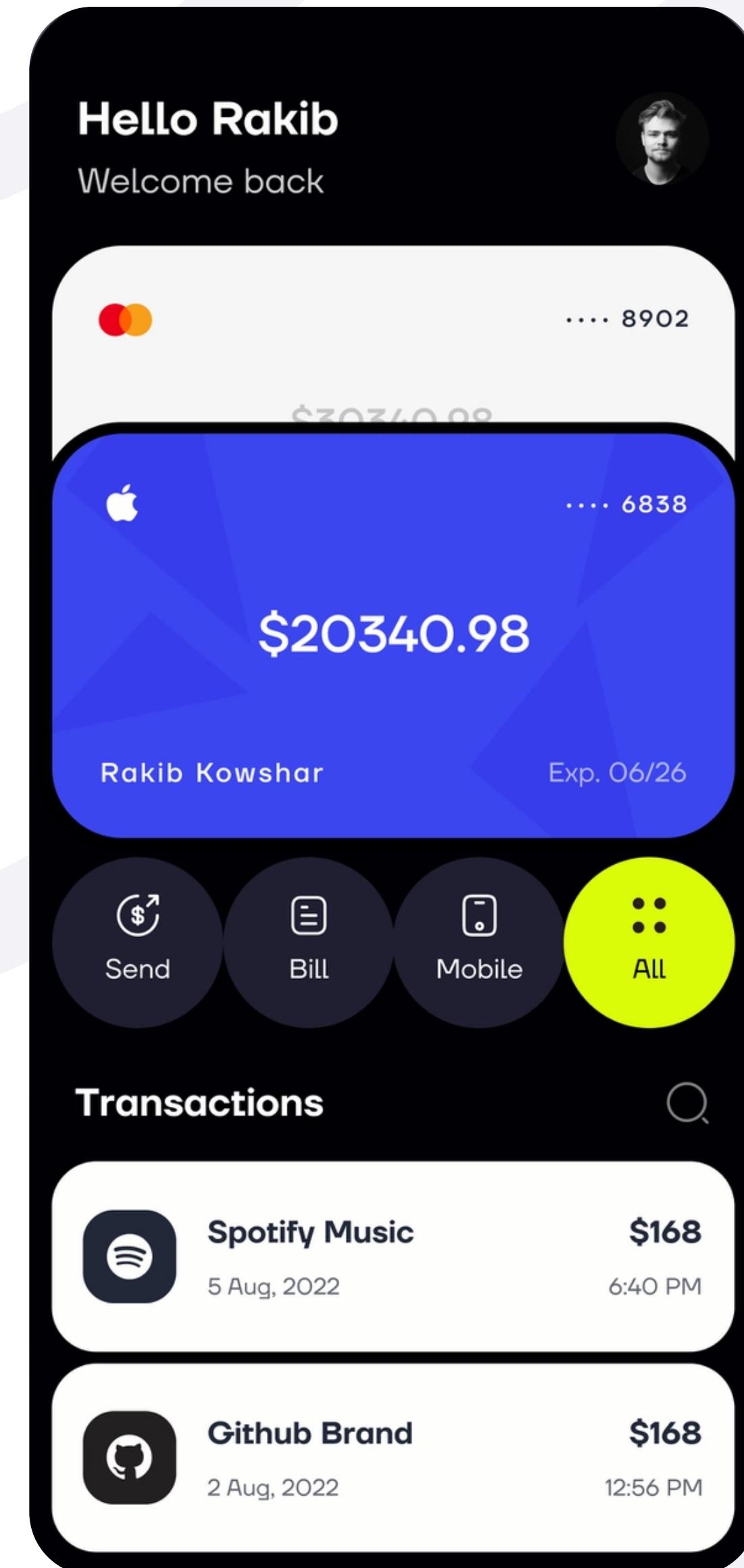
Насмотренность представляет собой визуальный опыт, который помогает определить, что является хорошим или плохим.

Ее можно сравнить с посещением большой галереи с самыми красивыми картинами или библиотеки с лучшими книгами, где после ознакомления с коллекцией становится ясно, какие произведения являются искусством, а какие нет.



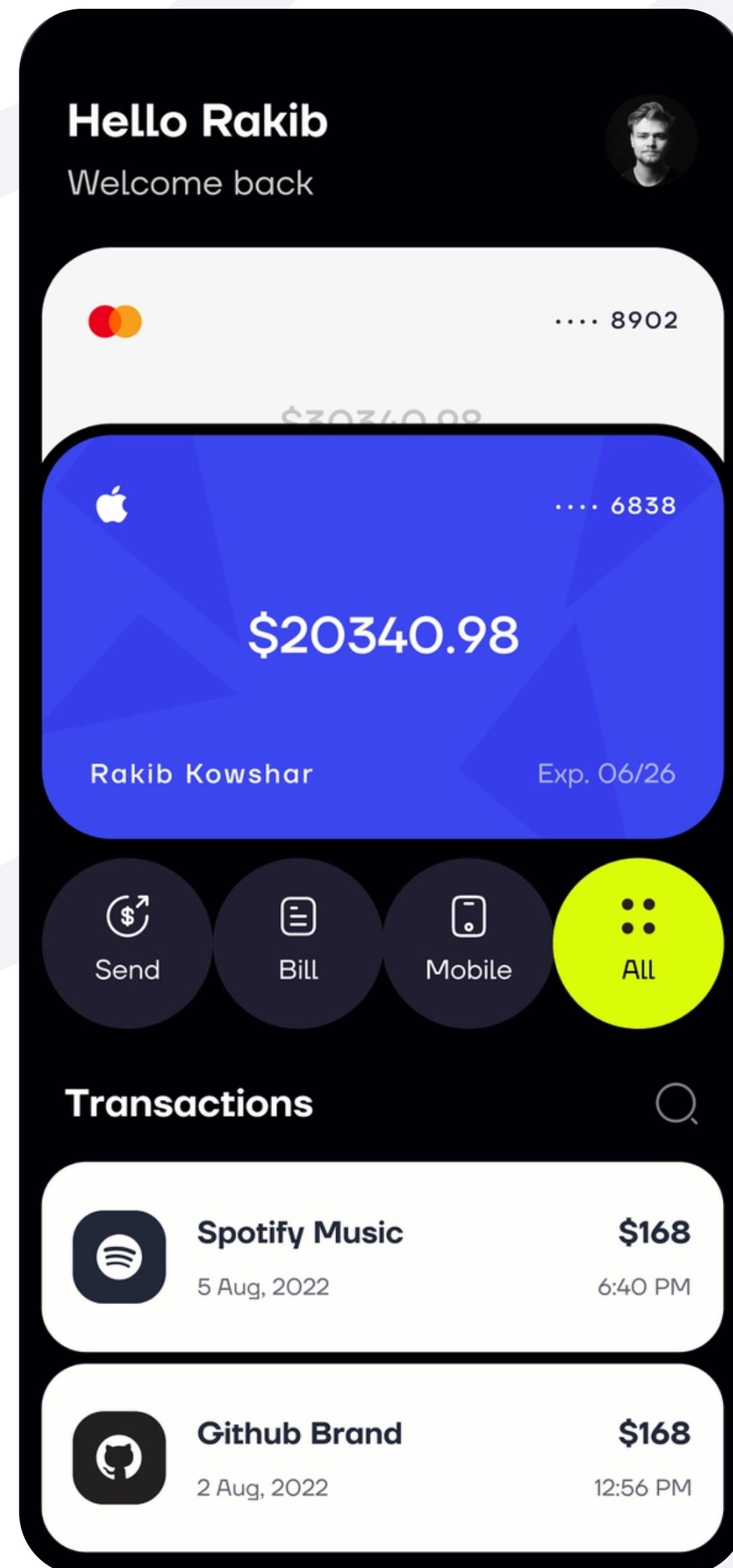
Визуальная иерархия

С правильной **визуальной иерархией** на странице пользователь сразу понимает, что является ключевым, а что - второстепенным, что обеспечивает комфорт и удобство использования интерфейса. Этот принцип также называют **соподчинением**.



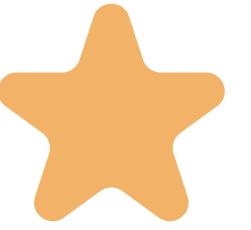
Доминанта

Это наиболее заметный элемент, который привлекает внимание пользователя и определяет визуальную иерархию страницы.



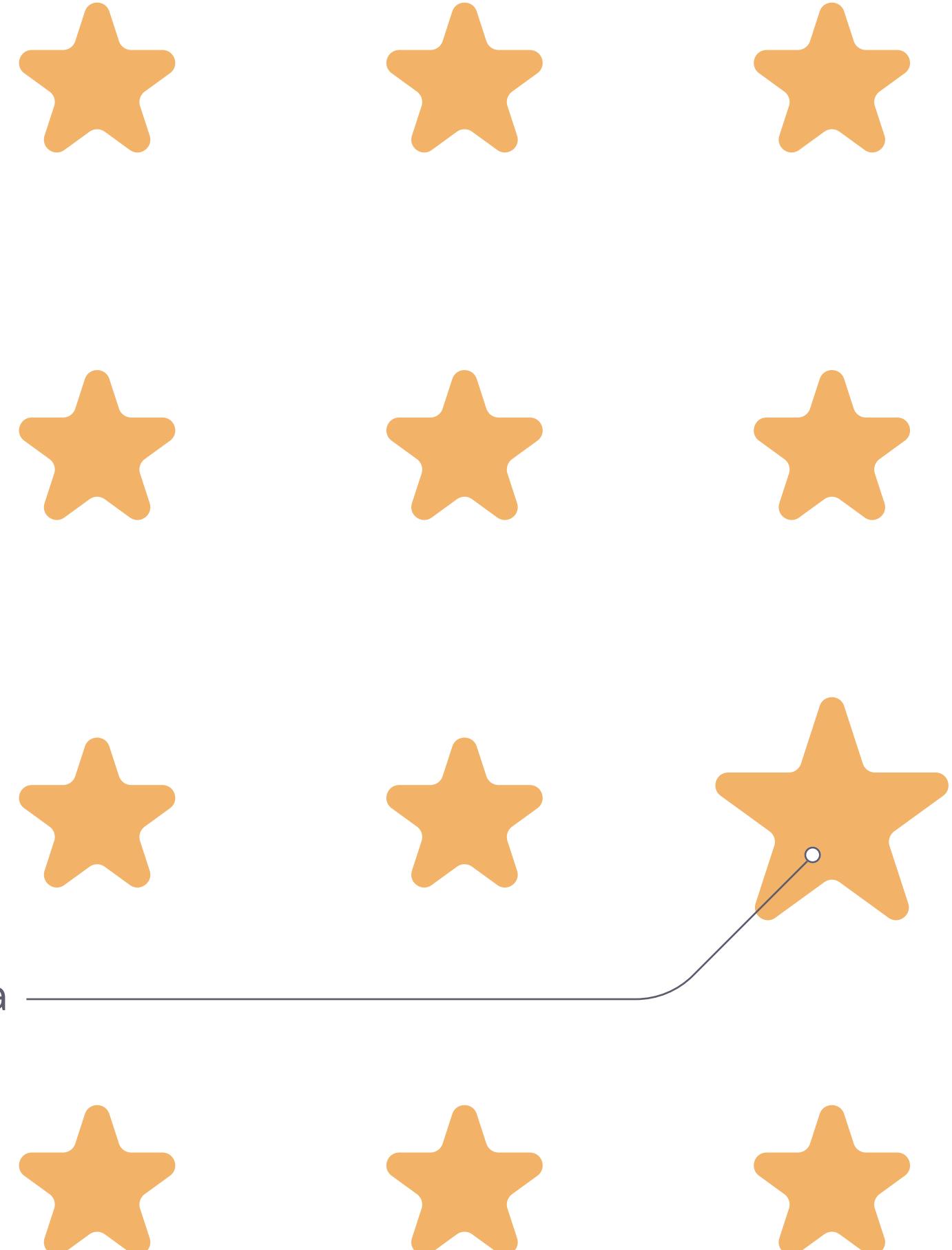
Визуальный вес

Каждый элемент композиции имеет визуальный вес, который отражает его значимость по сравнению с другими объектами. Визуальная иерархия строится таким образом, чтобы наиболее важные элементы привлекали внимание в первую очередь, а второстепенные были менее заметны.



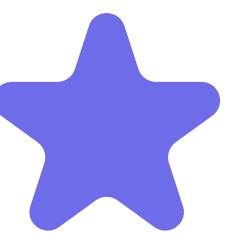
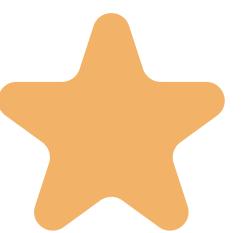
Визуальный вес

Каждый элемент композиции имеет визуальный вес, который отражает его значимость по сравнению с другими объектами. Визуальная иерархия строится таким образом, чтобы наиболее важные элементы привлекали внимание в первую очередь, а второстепенные были менее заметны.



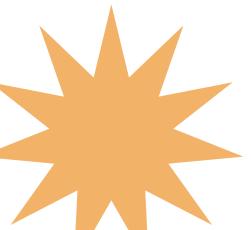
Цвет

Яркие и контрастные цвета выделяют элементы на странице, привлекая внимание пользователя.



Форма

Чем более уникальна форма элемента, тем больше он привлекает внимание. Форма может быть сложной, угловатой или просто отличаться от остальных элементов композиции. Например, **лицо человека** с более сложной и детальной формой может привлечь больше внимания, чем другие элементы.



Анимация

Анимация привлекает внимание в интерфейсе и может использоваться для выделения важной информации или действий. Она также добавляет динамику и интерактивность в интерфейс, что делает его более привлекательным и запоминающимся для пользователей.

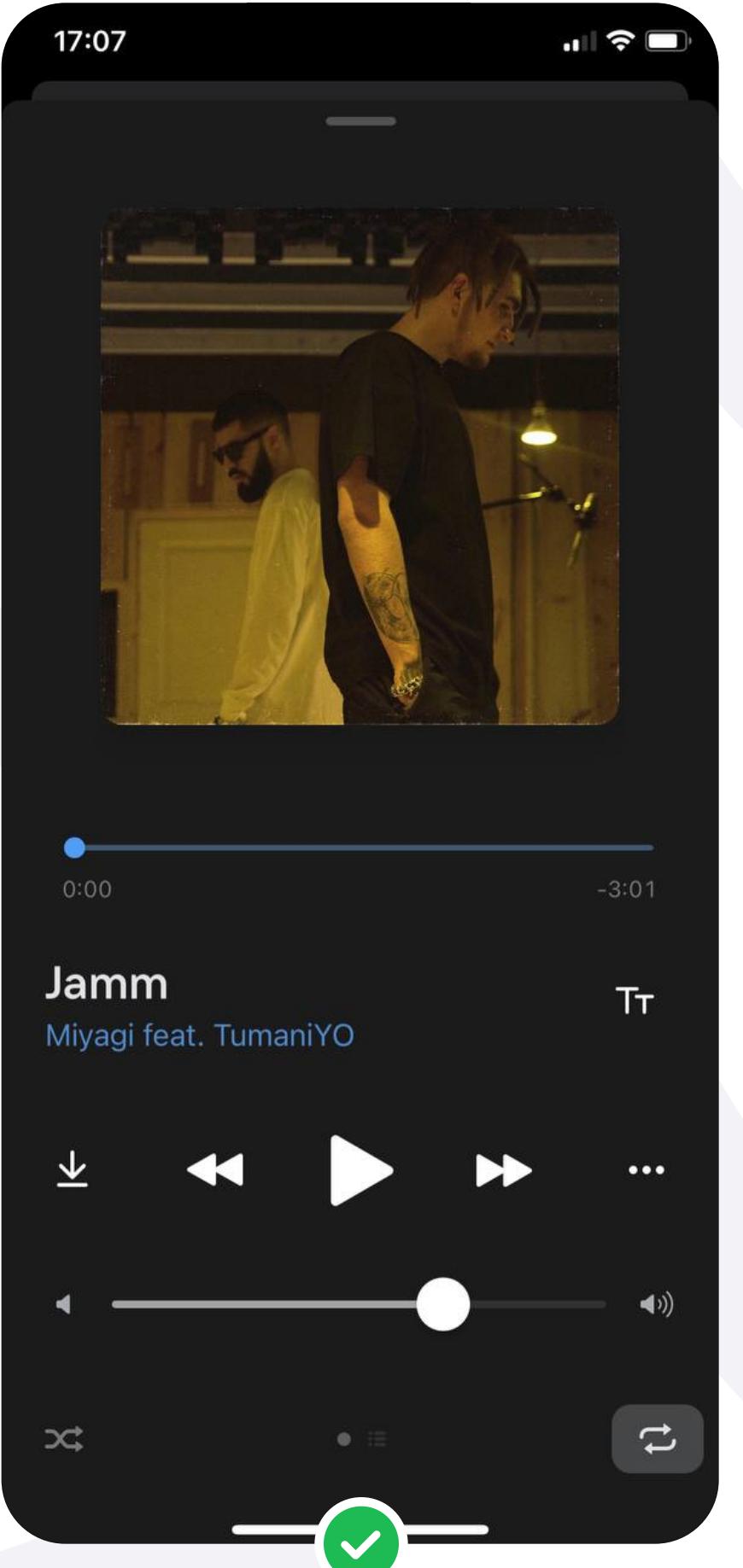
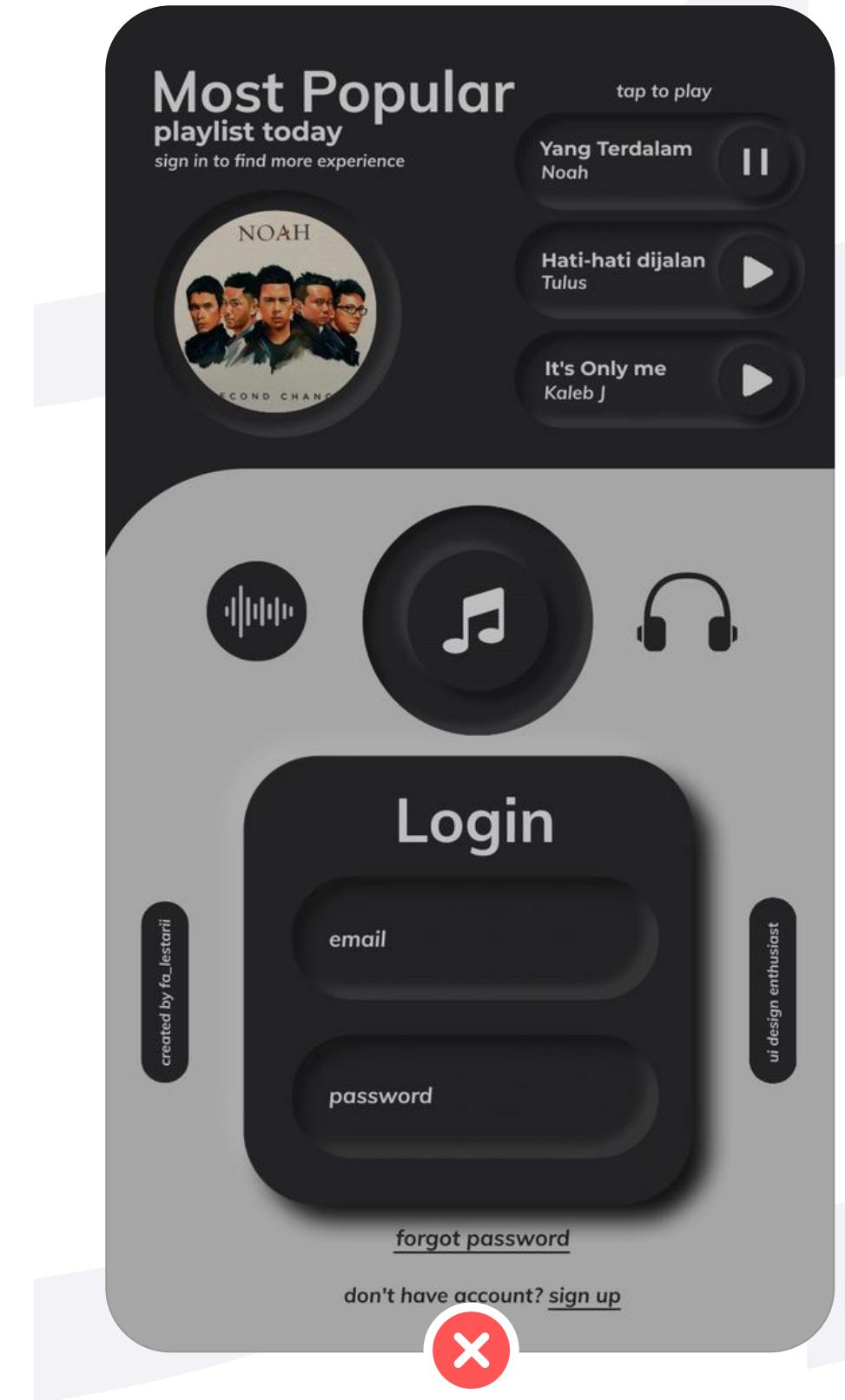
Однако, важно использовать анимацию уместно и целенаправленно, так как избыточная или ненужная анимация может отвлекать и ухудшать опыт пользователя.



Негативное пространство

Чем больше пустого места вокруг элемента, тем больше внимания он привлекает.

Например стенд на выставке, где выделение главного продукта пустым пространством вокруг него помогает привлечь взгляд посетителей.



База (часть 2)

- Правило близости
- Правило внутреннего и внешнего
- Связанность и сходство
- Единообразие
- Сетки
- Шрифт

Правило близости

Еще один важный принцип дизайна, который обеспечивает визуальный баланс композиции, – это правило близости. Согласно этому правилу, элементы, которые связаны между собой по смыслу, также должны быть связаны и визуально.



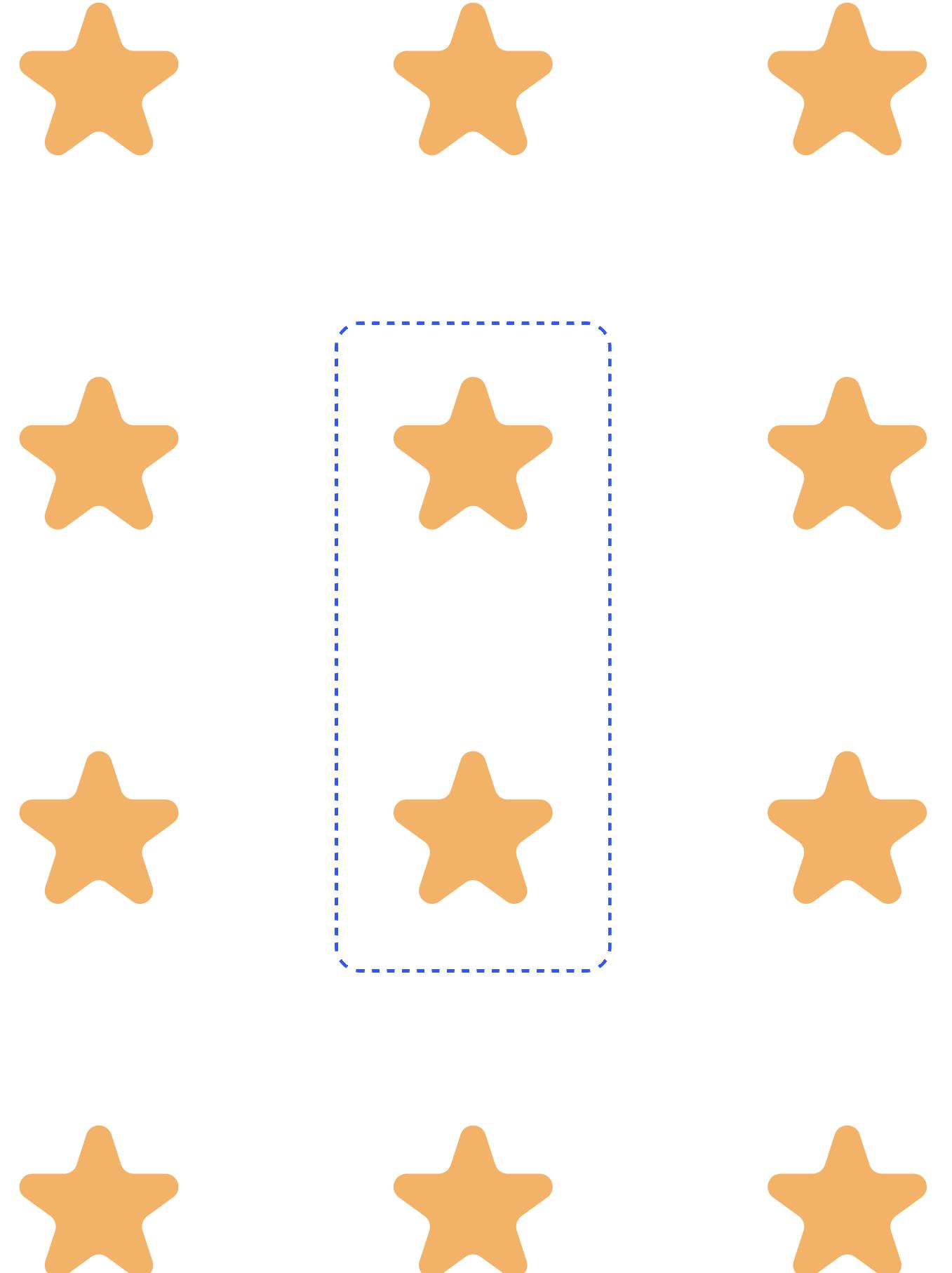
Правило внешнего и внутреннего

Еще одним принципом, который может рассматриваться как продолжение правила близости, является правило внутреннего и внешнего пространства. Согласно этому принципу, если элементы объединены в группу, то расстояния между ними должны быть меньше, чем расстояния до других групп. То есть, элементы внутри группы должны быть ближе друг к другу, чем к элементам, находящимся за пределами этой группы.



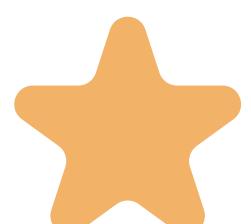
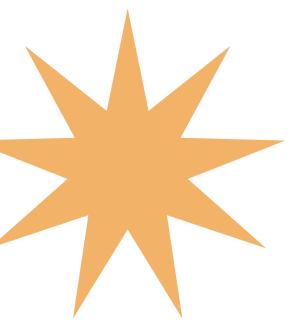
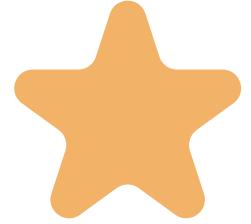
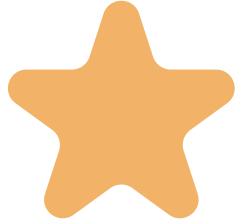
Связанность и сходство

Хорошая визуальная связанность помогает улучшить восприятие пользователей организации информации на странице, повышает читаемость и понимание содержания, а также повышает удобство использования и удовлетворенность пользователей интерфейсом.



Связанность и сходство

Хорошая визуальная связанность помогает улучшить восприятие пользователей организации информации на странице, повышает читаемость и понимание содержания, а также повышает удобство использования и удовлетворенность пользователей интерфейсом.



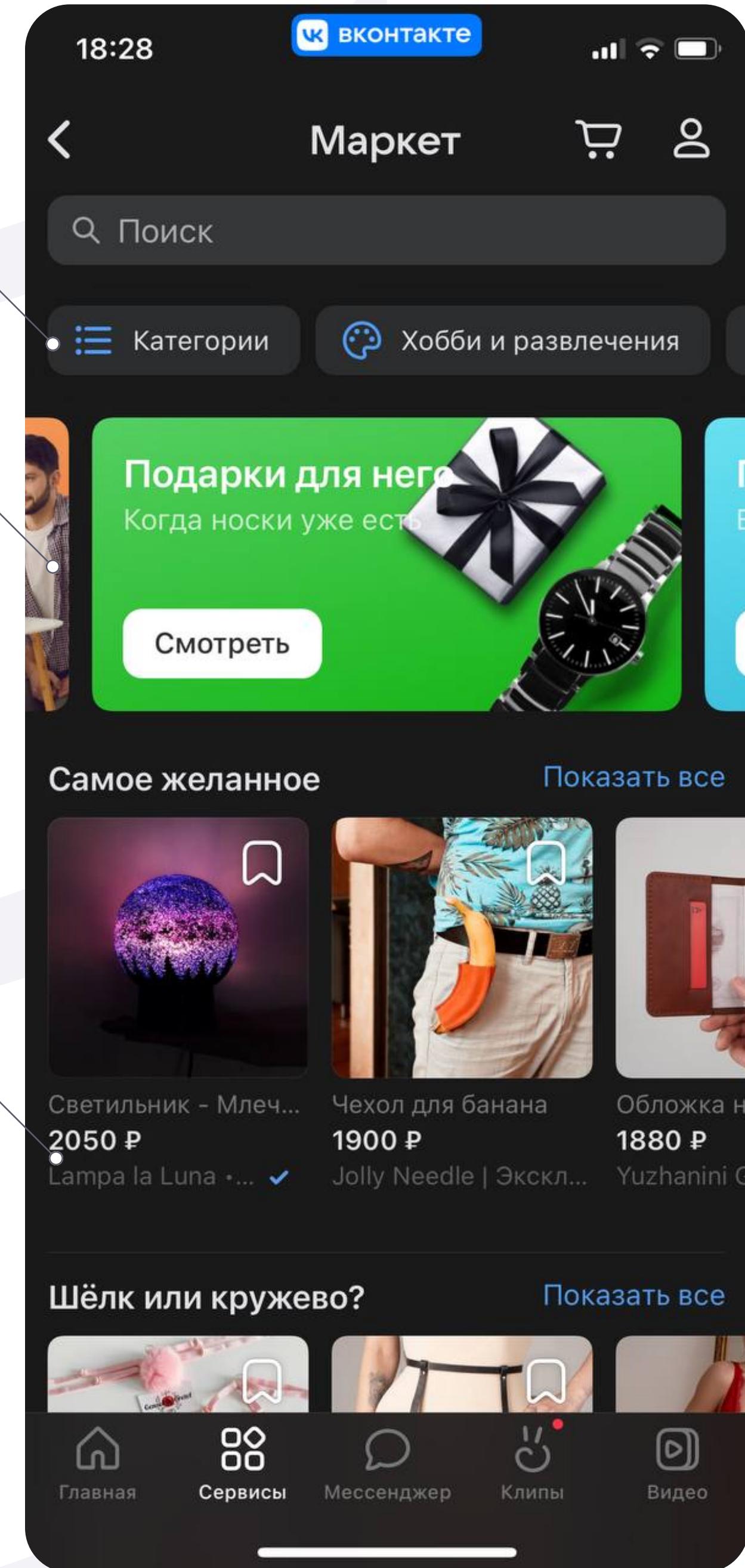
Примеры

Пользуйтесь этими приемами осмысленно, они могут использоваться как отдельно, так и вместе.

Связанность

Сходство

Правило внутреннего и внешнего



Примеры

Пользуйтесь этими приемами осмысленно, они могут использоваться как отдельно, так и вместе.

Связанность

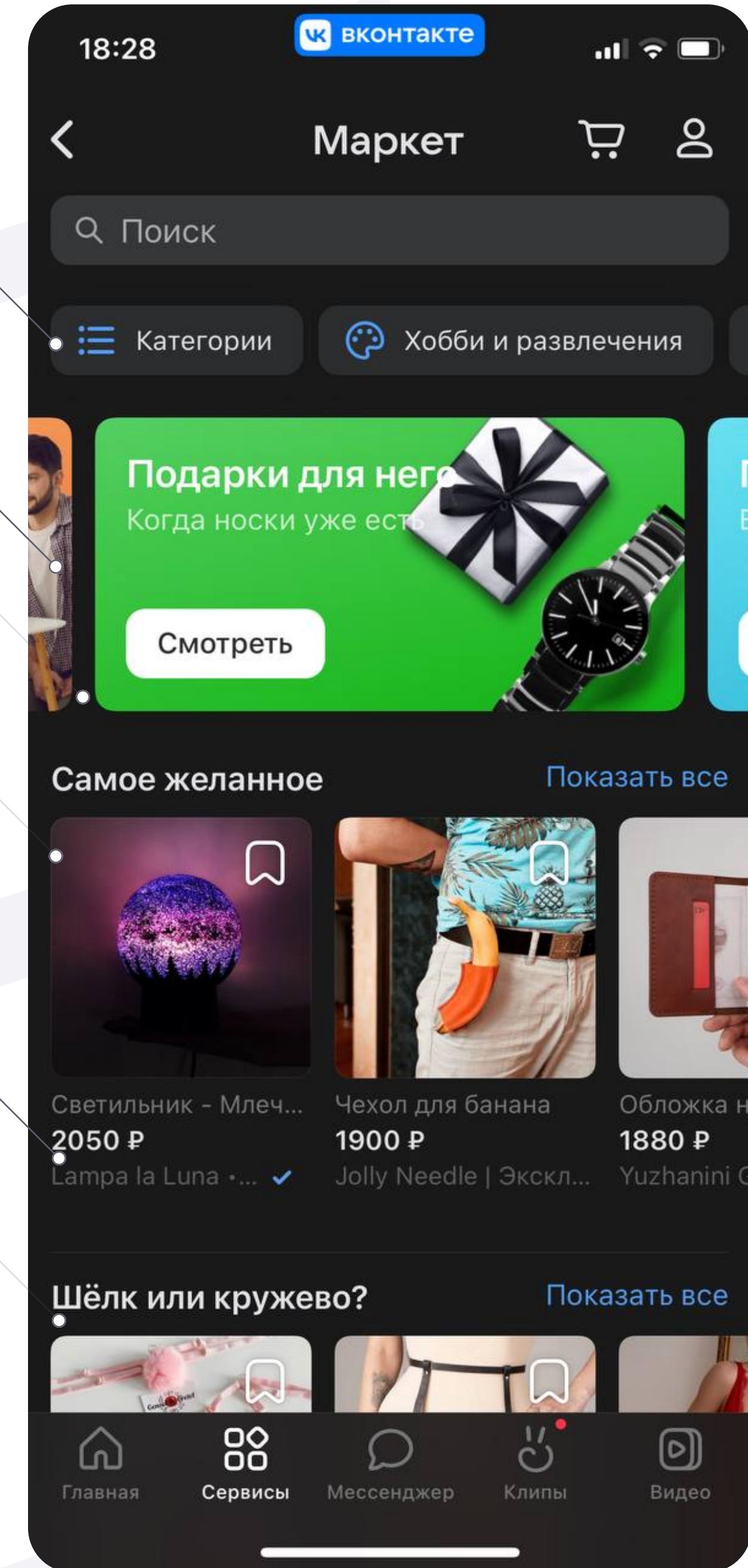
Сходство

Связанность

Сходство

Правило внутреннего и внешнего

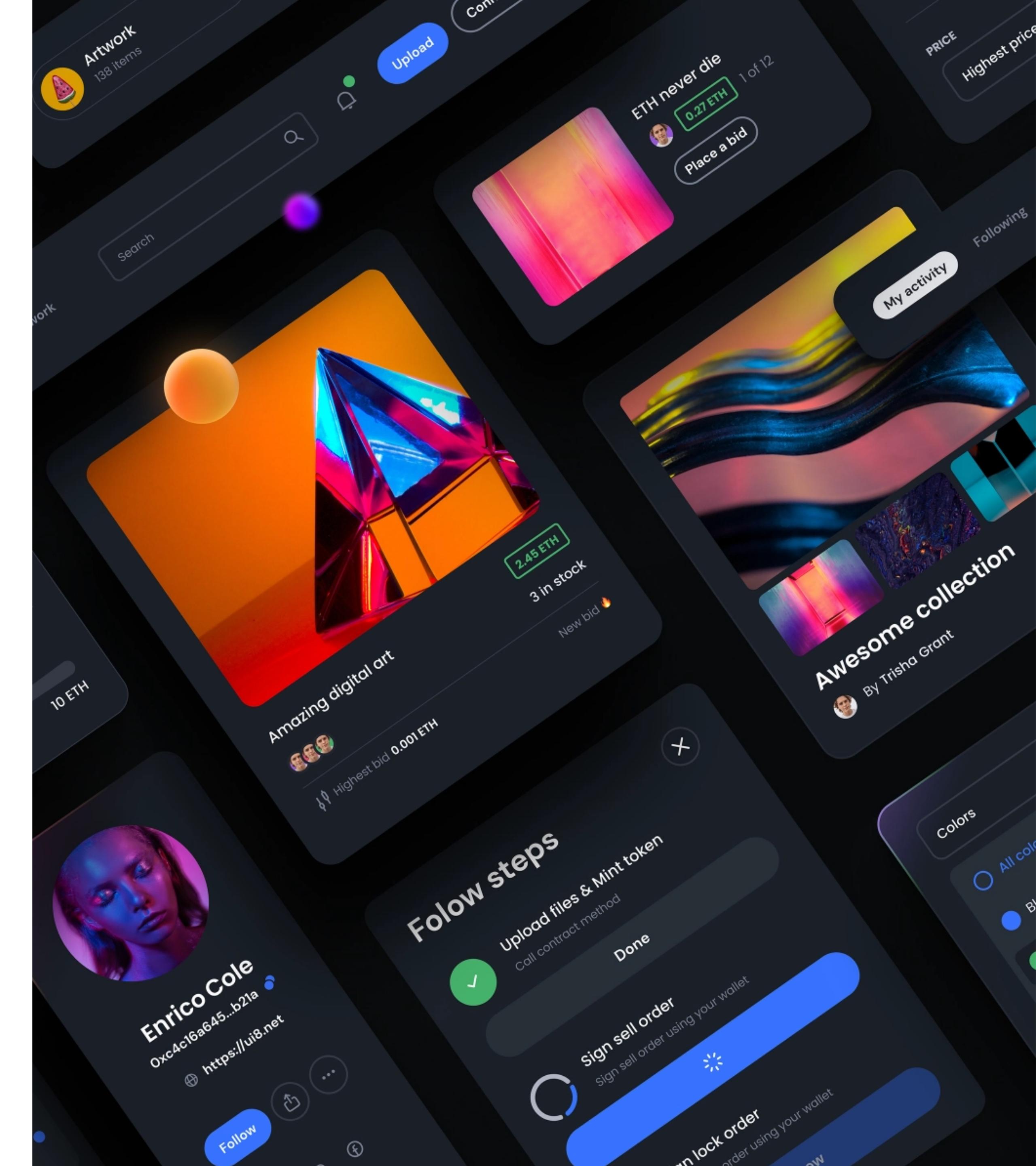
Правило внутреннего и внешнего



Целостность

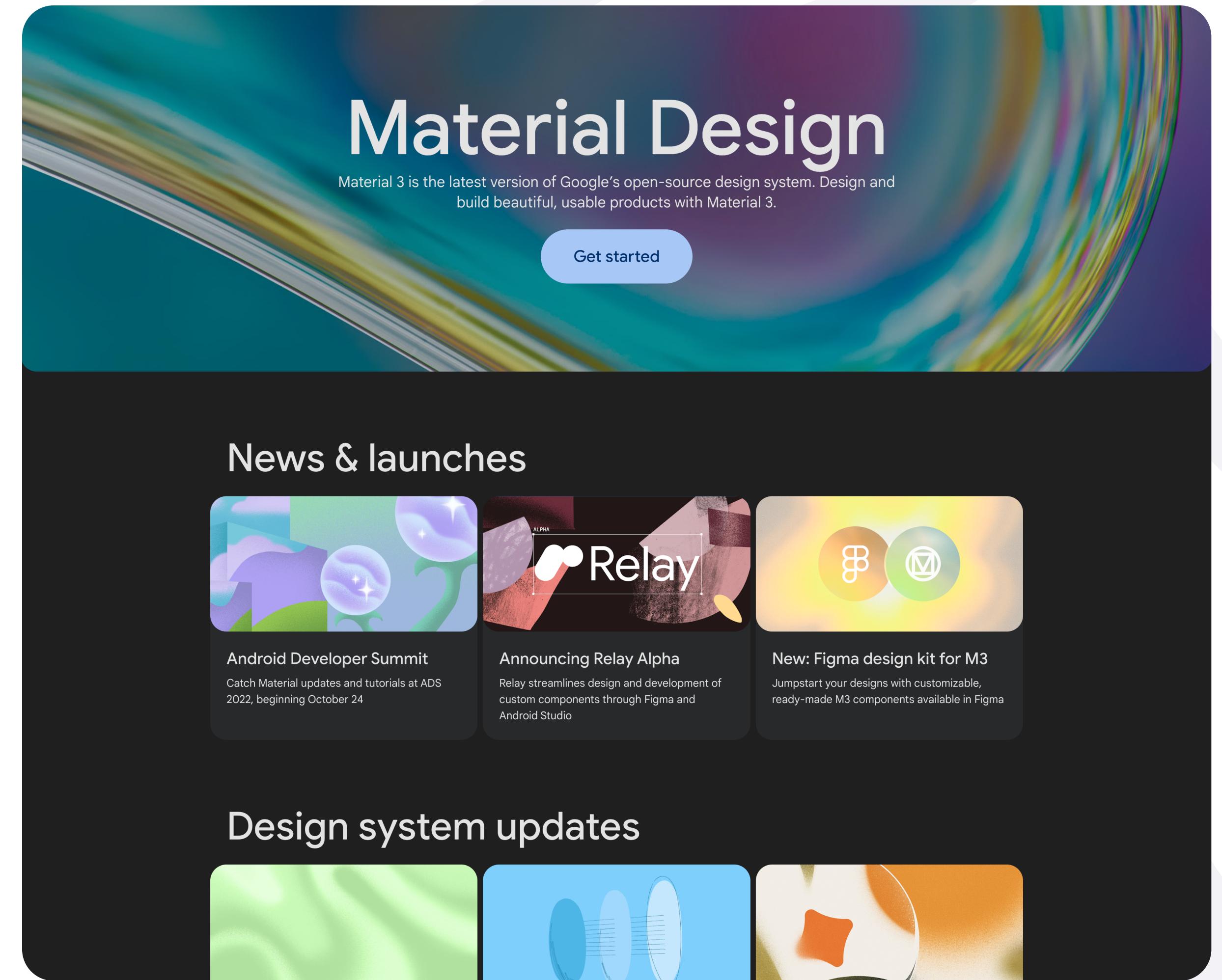
Принцип целостности или единства является не менее важным для построения композиции, чем иерархия и баланс.

Визуальный дизайн страницы должен выглядеть единообразным и образовывать цельную картину, чтобы пользователь мог интуитивно понимать связи между всеми элементами и воспринимать представленную историю как цельное целое.



Google material design guidelines

<https://m3.material.io/>

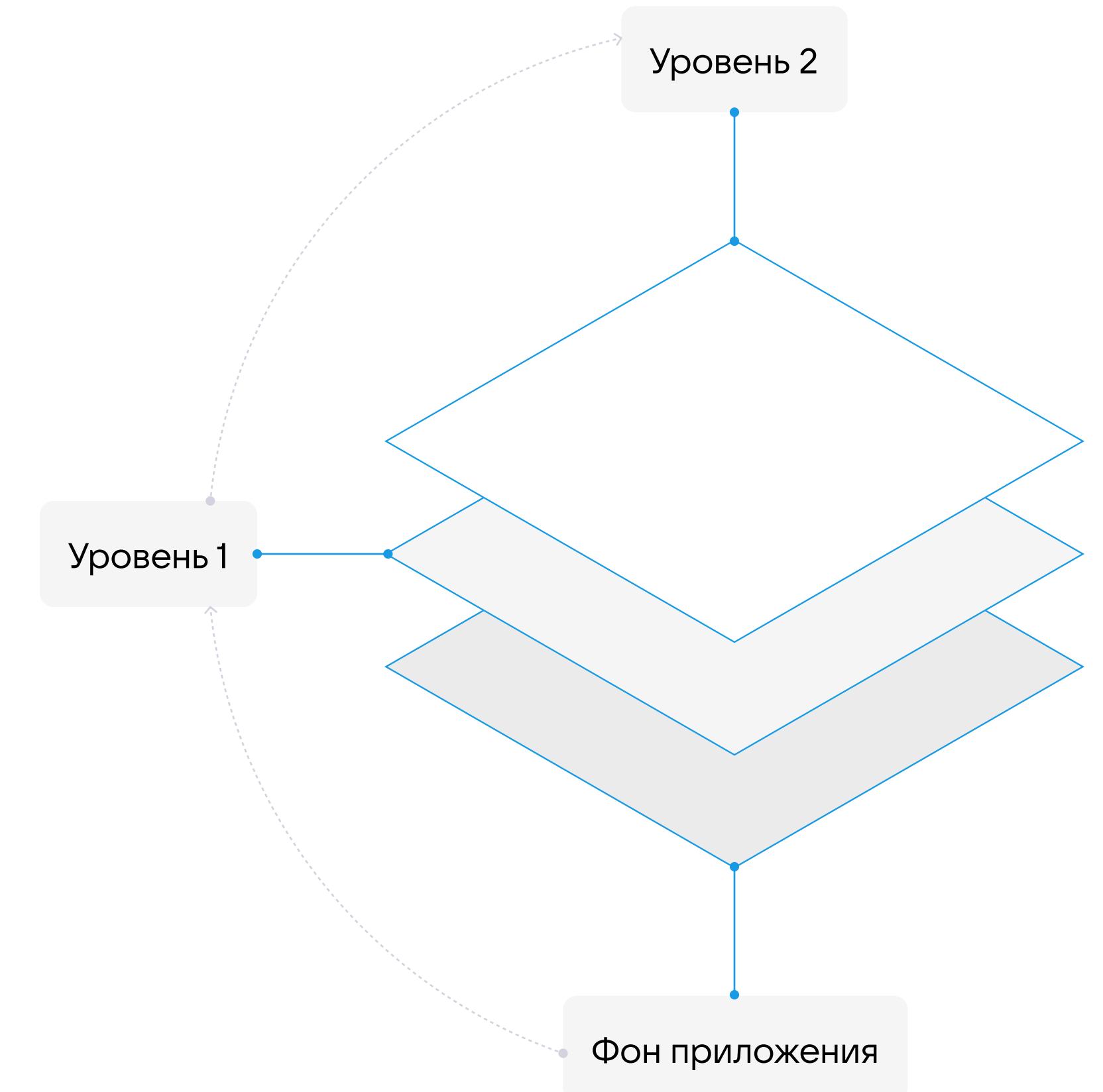


Подсказки

- Уровни
- Цвет и темная тема (с подсказкой)
- Лайфхак по теням
- Текстовые стили (с подсказкой)
- Тачзоны
- Отступы (с подсказкой)
- Вертикальный ритм

Цвет (уровни)

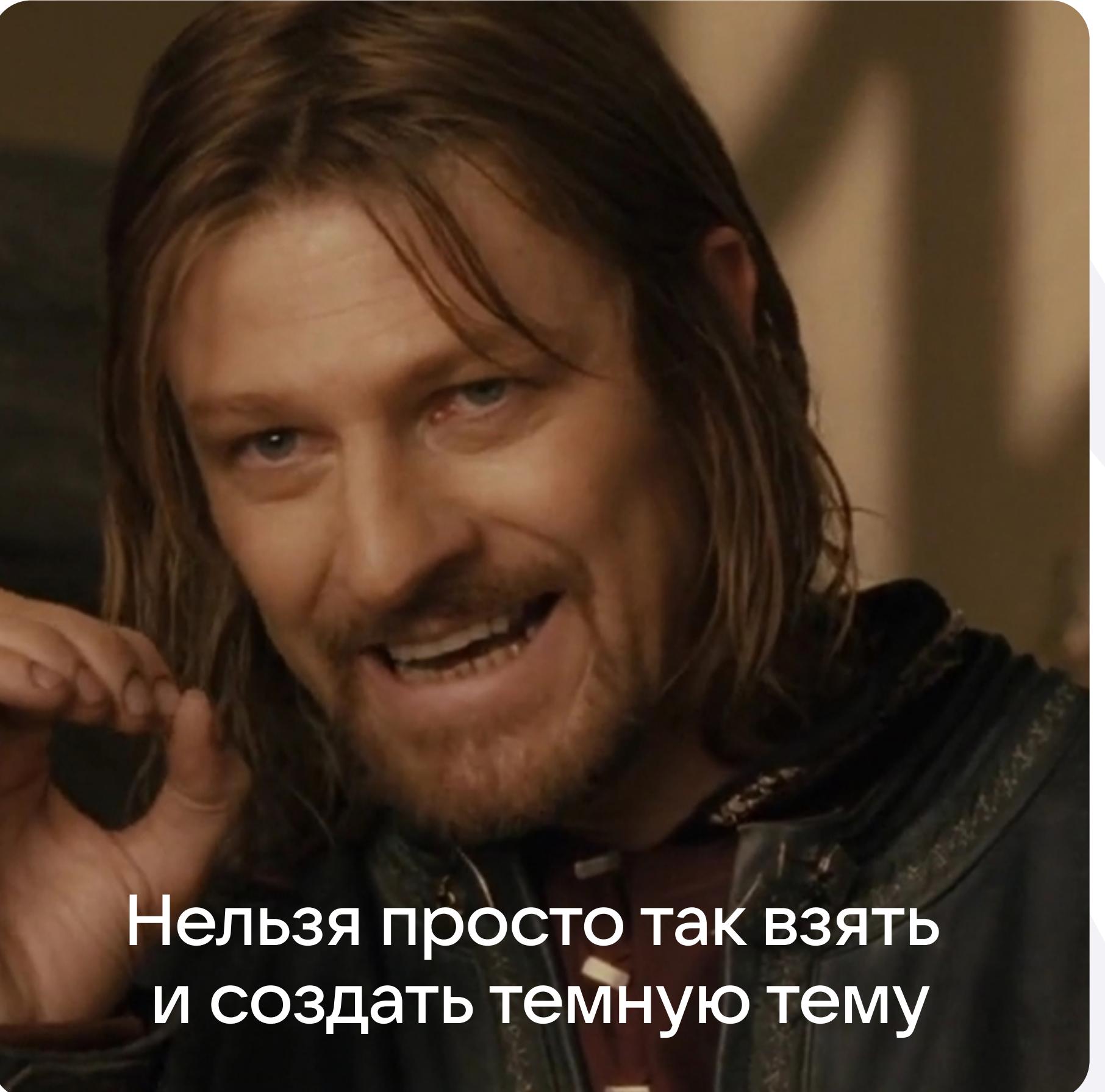
Для вашего понимания и создания наиболее привлекательного интерфейса держите в уме пример с 3-слойным интерфейсом, как торт или здание.



Темная тема

Дизайнеры и разработчики создают два набора стилей с одинаковыми именами, но с различными цветовыми значениями. Когда пользователь изменяет тему, все компоненты начинают использовать цвета не из первого набора стилей, а из второго.

Нельзя просто заменить черные цвета на белые, а белые на черные.

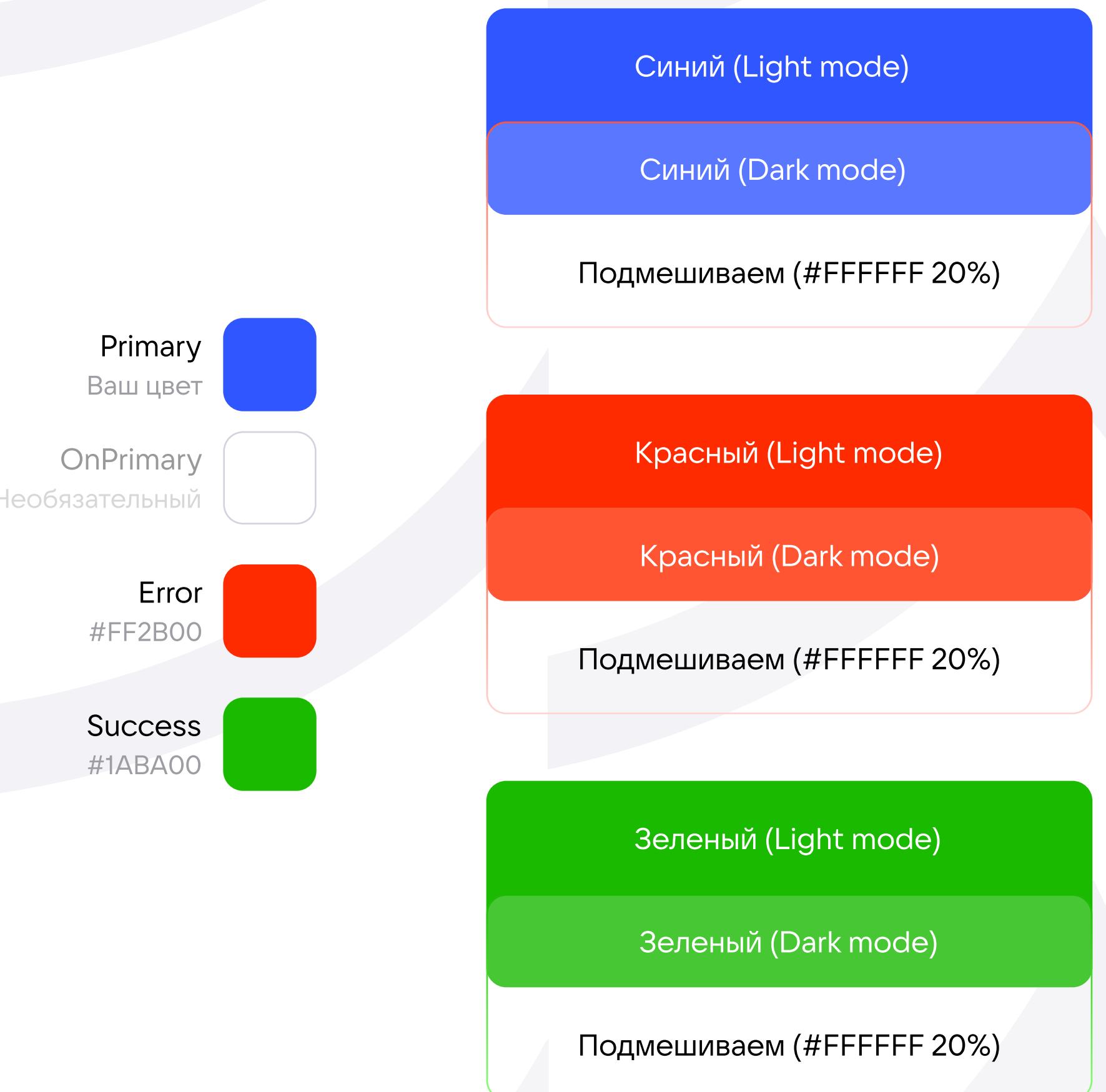


Нельзя просто так взять
и создать темную тему

Подмешиваем белый

Иногда в тёмной теме цвет **Error** и **Success** могут быть слишком контрастными, в таком случае к ним стоит добавить немного белого цвета.

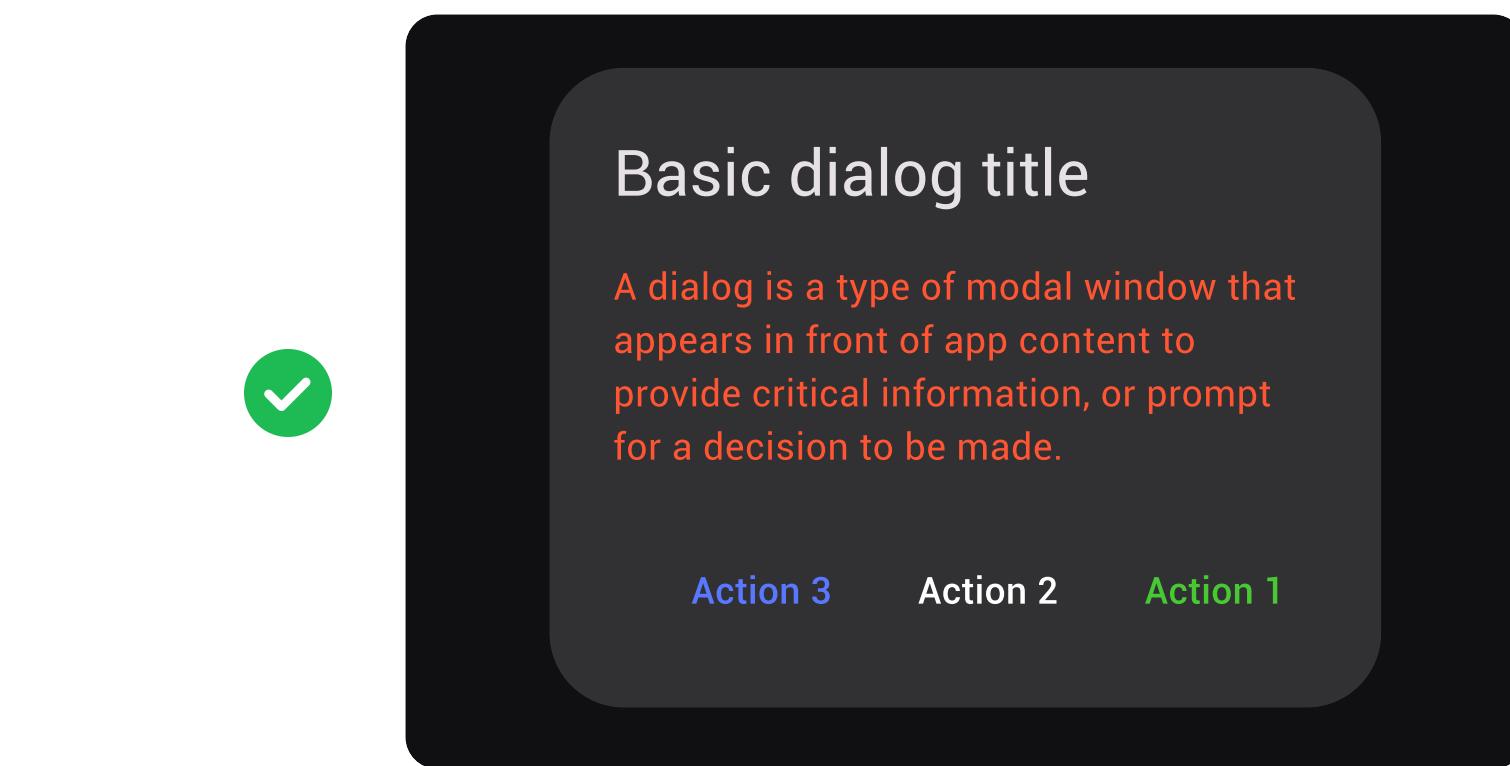
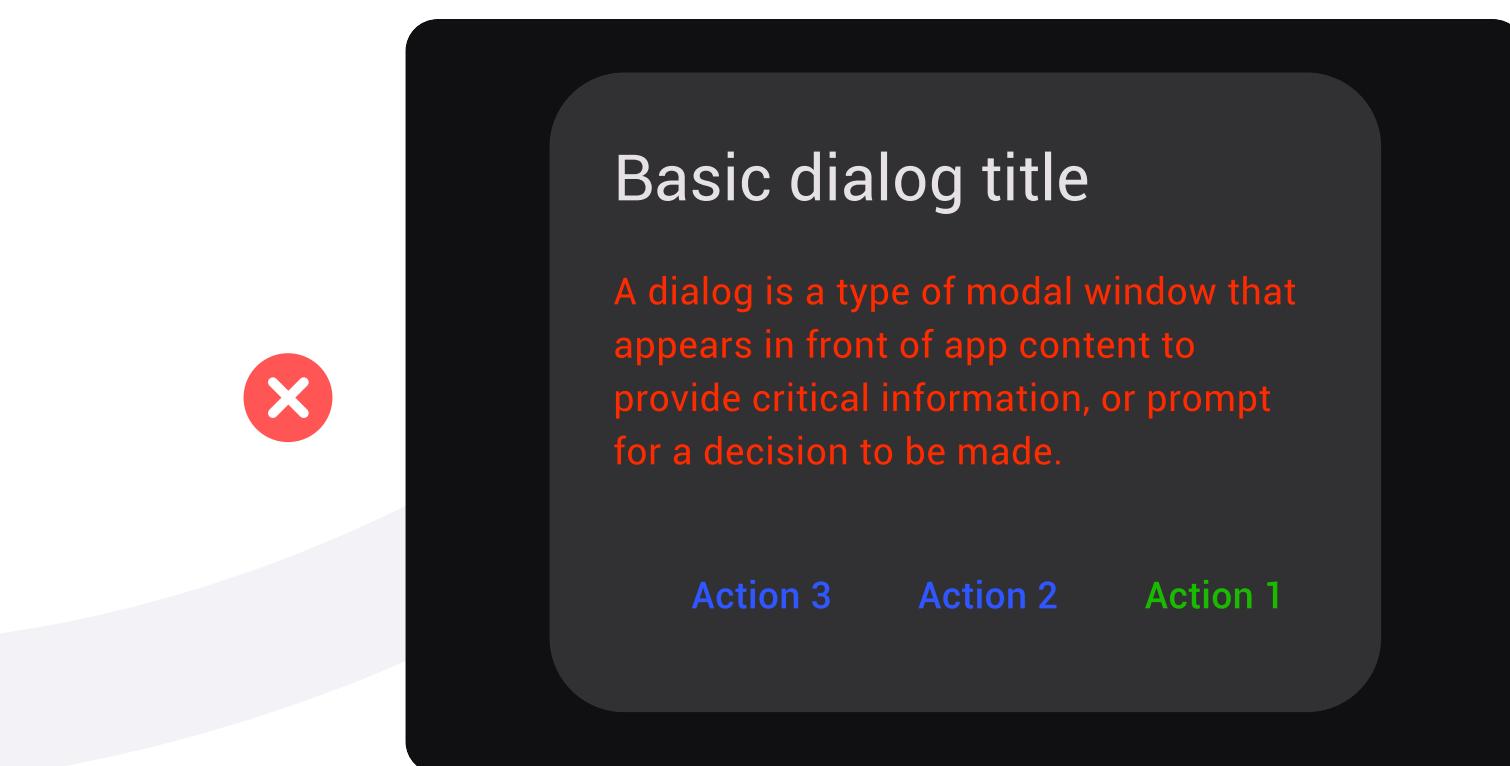
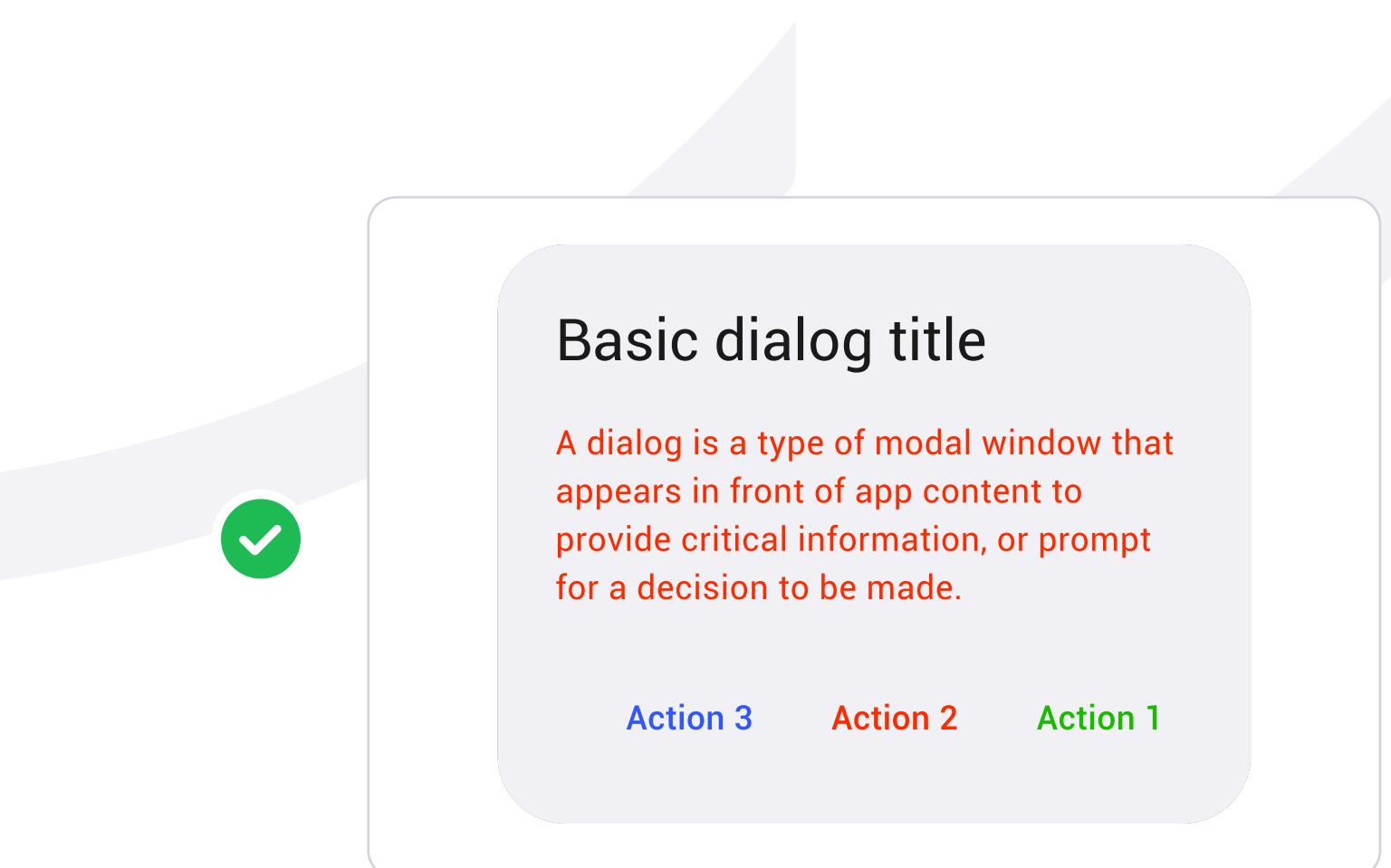
А **Primary** вообще иногда можно заменить на белый цвет.



Подмешиваем белый

Иногда в тёмной теме цвет **Error** и **Success** могут быть слишком контрастными, в таком случае к ним стоит добавить немного белого цвета.

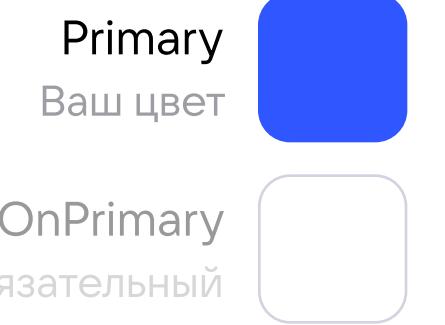
А **Primary** вообще иногда можно заменить на белый цвет.



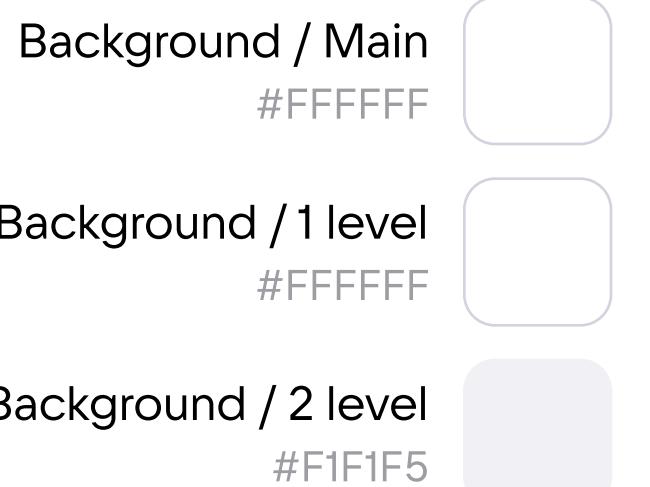
Маленькая подсказка

Дизайнеры и разработчики создают два набора стилей с одинаковыми именами, но с различными цветовыми значениями. Когда пользователь изменяет тему, все компоненты начинают использовать цвета не из первого набора стилей, а из второго.

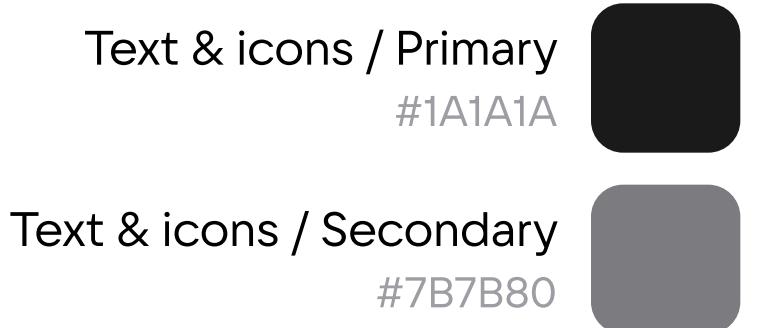
Нельзя просто заменить черные цвета на белые, а белые на черные.



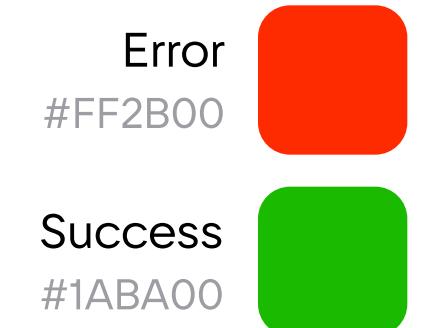
Background



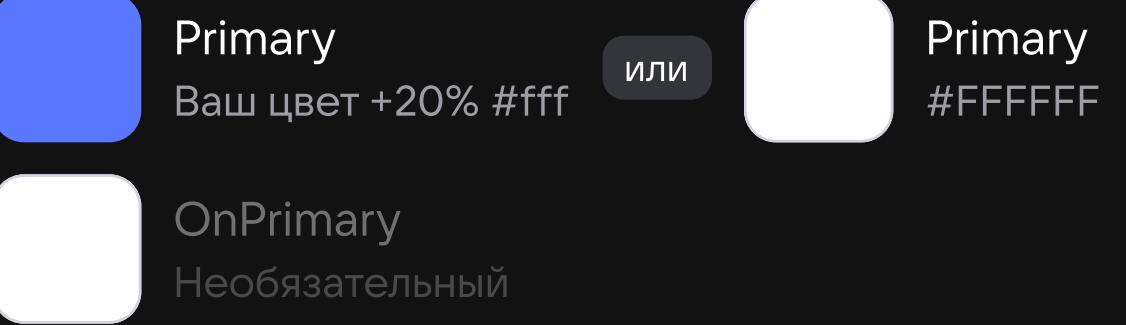
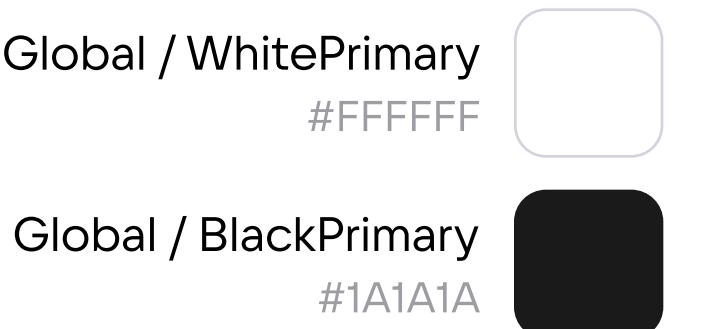
Text & icons



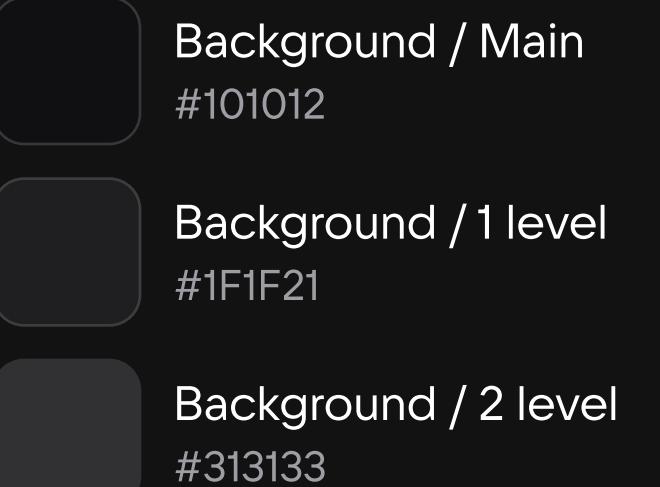
Status



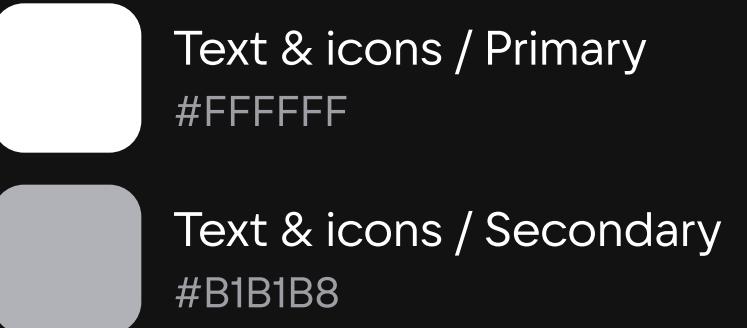
Global



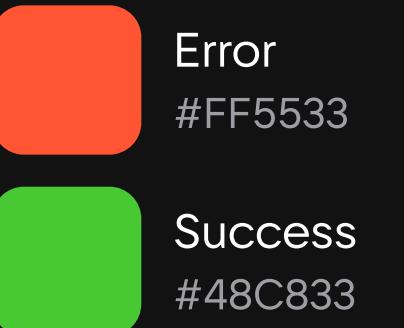
Background



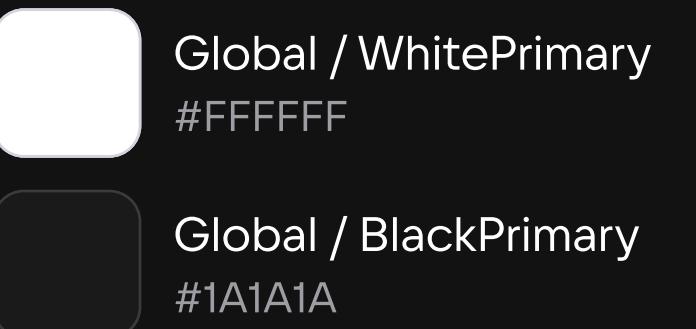
Text & icons



Status

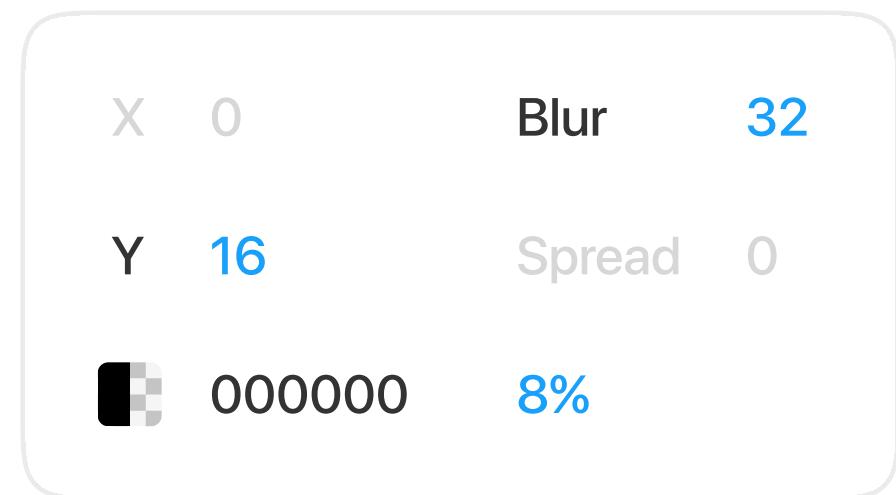


Global



Лайфхак по теням

Чтобы добиться реалистичности, все свои тени делайте по следующей формуле:



Если не следовать этой рекомендации, ваши макеты будут выглядеть неопрятно с избыточным акцентом.



Basic dialog title

A dialog is a type of modal window that appears in front of app content to provide critical information, or prompt for a decision to be made.

Action 2 Action 1



Basic dialog title

A dialog is a type of modal window that appears in front of app content to provide critical information, or prompt for a decision to be made.

Action 2 Action 1

Типографика

С помощью текста вы можете создавать динамику, разделять смысловые блоки и доводить до пользователя необходимую информацию. Но важно делать это продуманно, постепенно выстраивая иерархию.

Heading

font style: **Bold**
size: **32**
line height: **36**

Единственный главный заголовок на экране

Title

font style: **Bold**
size: **22**
line height: **28**

Разделитель блоков на экране

Body

font style: **Bold / Regular**
size: **16**
line height: **22**

Основной текст. Для подписи карточек, ячеек. Также используется для текста в кнопках, инпутах, табах и других интерактивных элементах

Footnote

font style: **Bold / Regular**
size: **14**
line height: **20**

Основной текст. Для подписи карточек, ячеек. Também используется для текста в кнопках, инпутах, табах и других интерактивных элементах

Caption

font style: **Bold / Regular**
size: **12**
line height: **16**

Небольшие ярлыки в интерфейсе

Small

font style: **Bold / Regular**
size: **10**
line height: **14**

Небольшие ярлыки в интерфейсе

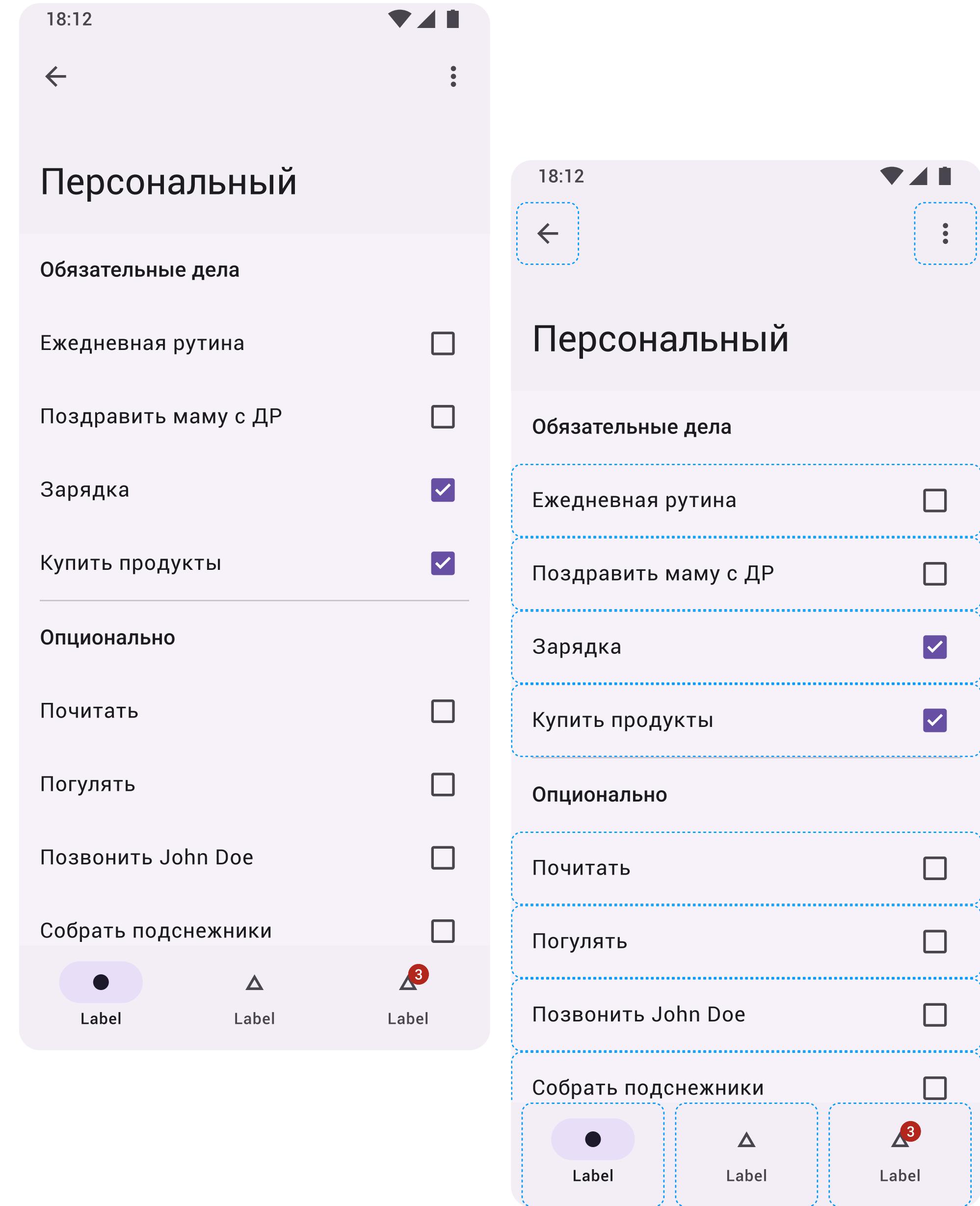
Тачзоны и иконки

Маленькие тач-объекты вынуждают пользователей напрягаться, чтобы лишний раз аккуратно прицелиться и попасть в нужную область.

Рекомендация Apple – 44x44px

Рекомендация Google – 48x48px

[Описание гугла](#)



Градация отступов и вертикальный ритм

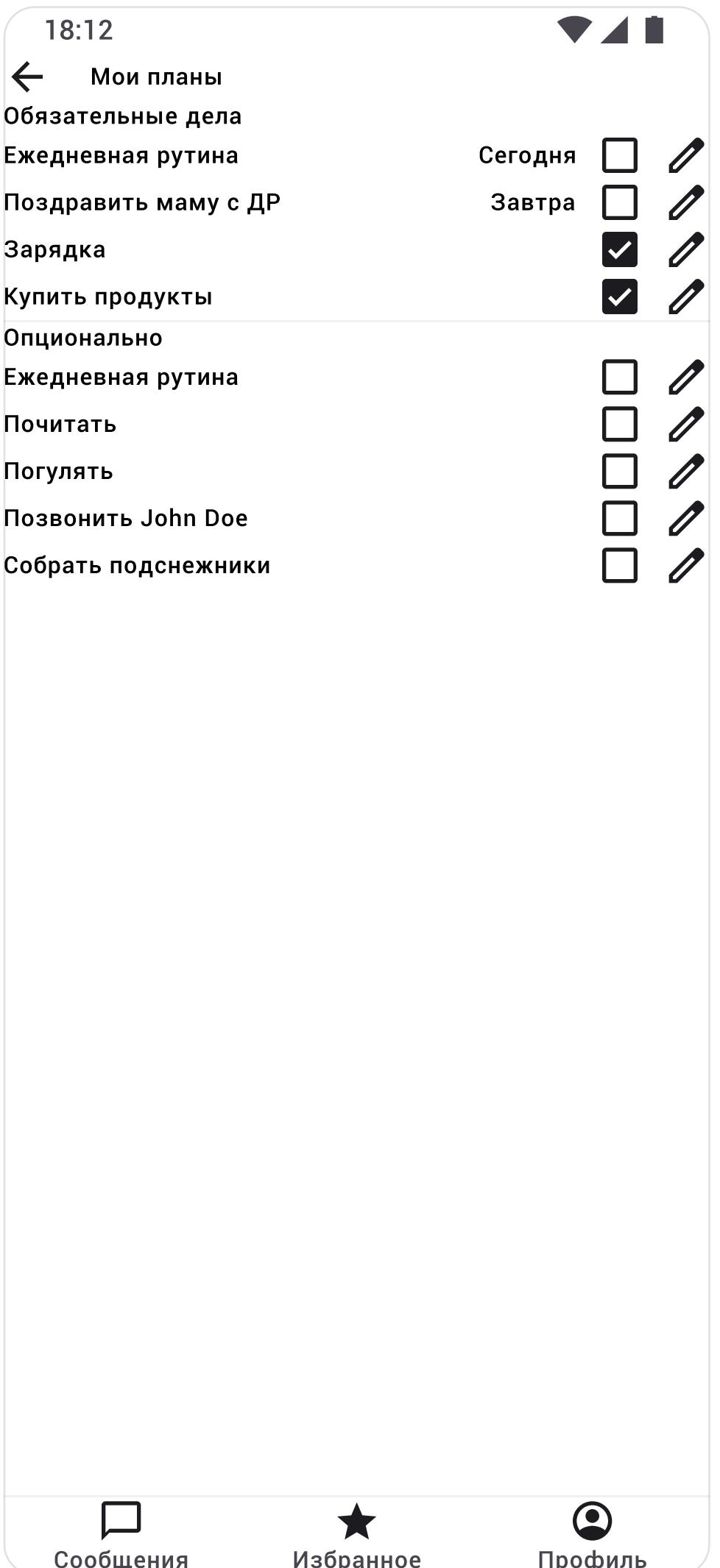
Рекомендация по отступам:

2 4 8 12 16 24 32 40 48...

Для того чтобы заложить основу, нужно достаточно поставить между группами блоков отступ, равный одной градации от бокового.

На примере справа не применено ничего, из того что мы ранее прошли.

Давайте по шагам наведем порядок.



Практикуемся (текст)

Давайте попробуем начать с текста, на основе примера
с размерами которые обсуждали ранее.



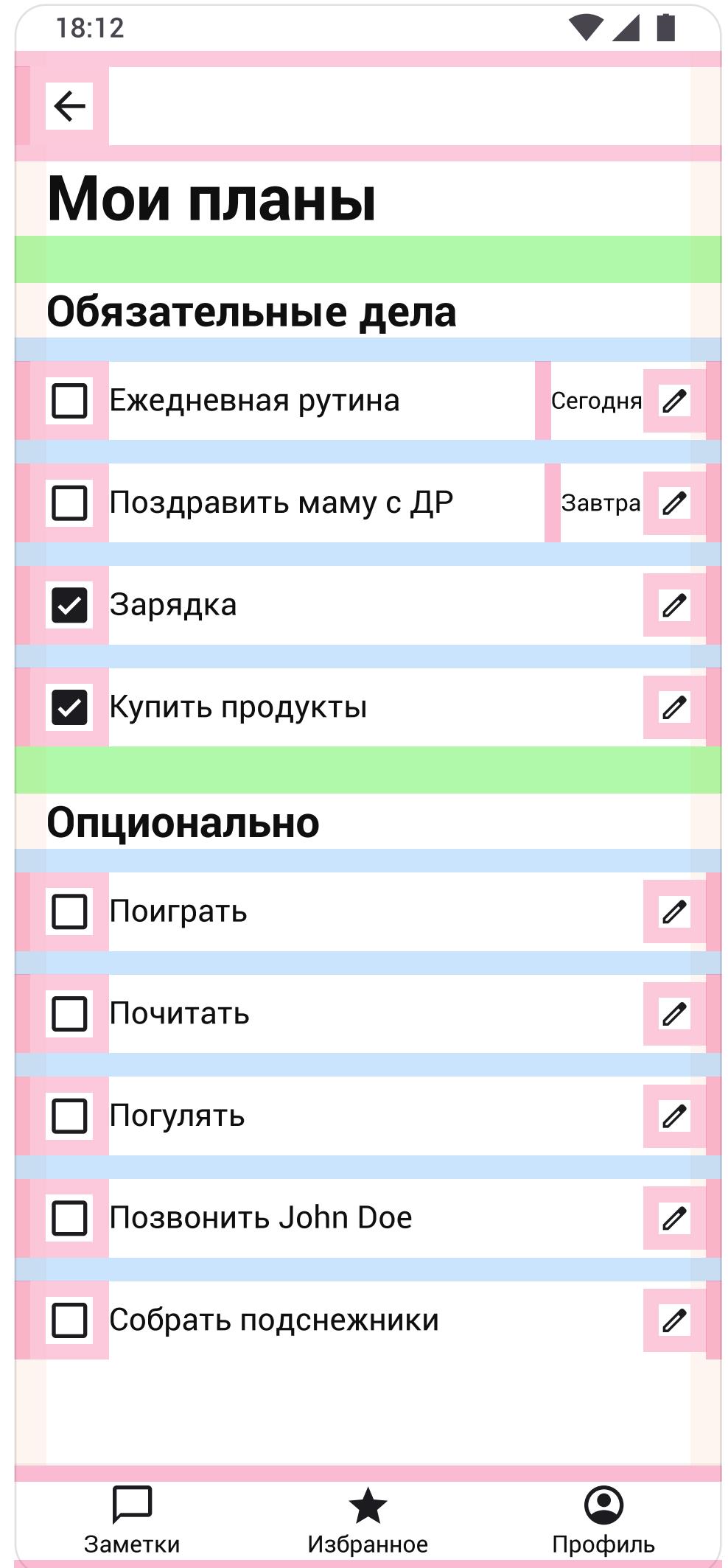
Практикуемся (отступы)

Добавим отступы, следуя градации и добавим тачзону иконкам.

Рекомендация по отступам:

2 4 8 12 16 24 32 40 48...

- – 4px
(базовое значение)
- – 8px
(компенсируем тачзону иконки)
- – 24px +8 от боковых
(Межблочные)
- – 16px берем за точку отчета
(Боковые)
- – 12px -4 от боковых
(Внутри блока)



Практикуемся (отступы)

Добавим отступы, следуя градации и добавим тачзону иконкам.

Рекомендация по отступам:

2 4 8 12 16 24 32 40 48...

The screenshot shows a smartphone screen with a white background. At the top right, there is a time display '18:12' and signal strength icons. Below the header, there is a back arrow icon. The main title 'Мои планы' (My plans) is displayed in bold black font. Underneath it, the section 'Обязательные дела' (Mandatory tasks) is shown. It contains four items: 'Ежедневная рутинा' (Daily routine) with a checkbox and edit icon, 'Поздравить маму с ДР' (Congratulate mom on her birthday) with a checkbox and edit icon, 'Зарядка' (Exercise) with a checked checkbox and edit icon, and 'Купить продукты' (Buy products) with a checked checkbox and edit icon. Below this, the section 'Опционально' (Optional) is shown, containing five items: 'Поиграть' (Play), 'Почитать' (Read), 'Погулять' (Walk), 'Позвонить John Doe' (Call John Doe), and 'Собрать подснежники' (Collect snowdrops). At the bottom of the screen, there are three navigation icons: 'Заметки' (Notes) with a square icon, 'Избранное' (Favorites) with a star icon, and 'Профиль' (Profile) with a user icon.

18:12

←

Мои планы

Обязательные дела

- Ежедневная рутина Сегодня
- Поздравить маму с ДР Завтра
- Зарядка
- Купить продукты

Опционально

- Поиграть
- Почитать
- Погулять
- Позвонить John Doe
- Собрать подснежники

□ Заметки ★ Избранное Профиль

Практикуемся (Цвет)

Вспоминаем наши цвета, и расставляем их с умом.

18:12

←

Мои планы

Обязательные дела

- Ежедневная рутинा Сегодня edit
- Поздравить маму с ДР Завтра edit
- Зарядка
- Купить продукты

Опционально

- Поиграть edit
- Почитать edit
- Погулять edit
- Позвонить John Doe edit
- Собрать подснежники edit

Заметки Избранное Профиль

Практикуемся (Цвет)

Вспоминаем наши цвета, и расставляем их с умом.

18:12

←

😎 Мои планы

Обязательные дела :

- Ежедневная рутинा Сегодня edit
- Поздравить маму с ДР Завтра edit
- Ежедневная рутинा edit
- Купить продукты edit

Опционально :

- Поиграть edit
- Почитать edit
- Погулять edit
- Позвонить John Doe edit
- Собрать подснежники edit

Заметки Избранное Профиль

Немного о проектах

- Фичалист и MVP
- Сценарии
- Предотвращение ошибок
- Непредвиденные кейсы
- Как проверить интерфейс