

1. Що таке UX (User Experience)

UX — це досвід користувача.

Не про “красиво”, а про:

- наскільки зрозуміло, що тут робити;
- наскільки легко виконати задачу;
- чи не хочеться закрити вкладку від бомбіжки 😊

Головне питання UX-дизайнера:

“Користувач розуміє, що зараз відбувається і що буде далі?”

2. Базові принципи гарного UX

1. Простота

- Менше зайвого.
- Один екран — одна головна дія.

2. Передбачуваність

- Кнопка робить саме те, що користувач очікує.
- Зрозумілі слова: увійти, Зареєструватися, Зберегти, Видалити.

3. Видимість головного

- Головний елемент більший, яскравіший.
- Другорядні речі — менш помітні.

4. Зворотний зв’язок

- Клік → кнопка змінює стан, з’являється лоадер, повідомлення.
- Помилка → зрозуміле пояснення:

“Пароль надто короткий (мінімум 8 символів).”

5. Мінімум тертя

- Меньше полів у формах.
 - Автозаповнення, підказки, збереження чернеток.
-

3. Анатомія типового екрану/сторінки

Майже на кожній сторінці повинно бути:

1. Чіткий заголовок — що це за сторінка.

“Онлайн-курс з JavaScript для початківців”

2. Коротке пояснення — 1–2 речення.

3. Один головний заклик до дії (CTA):

“Почати курс”, “Зареєструватися”, “Оформити замовлення”.

-
- 4. Зрозуміла навігація — меню, логотип веде на головну.
 - 5. Футер — контакти, політика, підтримка.
-

4. Форми та введення даних

Мета форми — не дратувати.

- Питай тільки необхідне.
- Об'єднуй поля у блоки:
 - “Особисті дані”
 - “Оплата”
 - “Доставка”

Приклад хорошого поля:

- Мітка: Електронна пошта
- Поле: []
- Плейсхолдер: example@gmail.com
- Пояснення знизу:

“Ми надішлемо на цю адресу підтвердження.”

Помилки:

- Червона рамка + текст під полем:

“Введіть коректну email-адресу.”

Кнопка:

- Зрозумілий текст: Зареєструватися, Надіслати, а не Ок.
-

5. Навігація та меню

- Користувач має розуміти, де він зараз:
 - активний пункт меню підсвічений;
 - заголовок сторінки збігається з пунктом меню.
 - Не роби меню-смітник:
 - 4–7 пунктів — нормально;
 - решту — в “Ще” або підменю.
 - Логотип у лівому верхньому куті → **клікабельний**, веде на головну.
-

6. Текст і контент

Правило №1:

Коли можна написати коротше — пиши коротше.

- Короткі абзаци (2–4 рядки).
- Використовуй підзаголовки, списки, виділення.
- Одна думка — один абзац.

Погано:

Наш сервіс призначений для надання високотехнологічного та інноваційного досвіду використання...

Добре:

Ми допомагаємо швидко створювати та продавати онлайн-курси без технічних знань.

7. Кнопки та СТА (Call to Action)

- На екрані **одна головна дія**.
- Головна кнопка — найпомітніша.
- Другорядні — спокійніші (обвідка, світліший колір).

Приклади:

- Основна: Почати навчання
- Другорядна: Дізнатися більше

Уникай: Ок, Підтвердити без контексту.

Краще: Підтвердити оплату, Завершити реєстрацію.

8. Помилки та “порожні” стани

Поганий UX: просто “Error” або пустий екран.

Гарний UX відповідає на 3 запитання:

1. **Що сталося?**
2. **Чому?** (якщо можна пояснити)
3. **Що робити далі?**

Приклад:

“Не вдалося завантажити список курсів. Перевірте інтернет-з’єднання або спробуйте ще раз.”

Порожній список:

Замість пустоти:

“У вас ще немає курсів. Натисніть “Створити курс”, щоб додати перший.”

- **кнопка Створити курс.**
-

9. Мобільний UX

- Інтерактивні елементи — **не менше ~44×44 px** (щоб потрапити пальцем).
 - Важливі дії — в зоні великого пальця (нижня частина екрана).
 - Меню: бургер + нижня навігація (bottom-nav) — нормальна практика.
 - Довгі форми — **розділений на кроки** (“Крок 1 із 3”).
-

10. Міні-чекліст перед публікацією

Перед тим як “здавати” сайт/макет, пройдися питаннями:

1. **Зрозуміло, що це за сторінка і для кого вона?**
2. **Головне візуально помітне?** (СТА, ключова інформація)
3. **Чи можна виконати основну дію за 3–5 кліків?**
4. **Очевидно, що станеться після натискання кожної кнопки?**
5. **Є зрозумілі повідомлення про помилки?**
6. **Все адекватно виглядає на мобільному?**
7. **Немає відчуття “захаращеності”?** Якщо є — спростити, прибрати, сховати.