**Подбор цветового решения графического оформления программного обеспечения с учетом психологии целевой аудитории**

В первые 1,5 минуты более 70% пользователей принимают решение “Да” или “Нет” исключительно за счет восприятия и осмысление цветовой гаммы.

**Целевая аудитория:** *от 15 до 20*

**Цветовая гамма:** *яркая, насыщенная*

**Предпочитаемые цвета:** *Ультрамарин*, *белый*, *оранжевый, синий, зеленый, красно-оранжевый и т.д*

**Подбор гарнитуры и цветового оформления шрифтов программного обеспечения с учетом психологии целевой аудитории**

После проведения ряда исследований в области психологии было выяснено, что [шрифт](https://turbologo.ru/blog/shrift-dlya-logotipa/) может оказывать влияние на настроение человека, который его непосредственно видит. Даже одинаковые слова несут разную эмоциональную окраску, исходя их того, каким шрифтовым стилем выполнено их написание.

## Округлые шрифты

## Передают чувство комфорта и уюта. В то время как квадратные шрифты выглядят суровыми, округлые положительно воспринимаются как доброе отношение бренда к потребителям.

***Правила разработки пользовательского графического интерфейса в сфере информационных технологий***

Большинство технологий, используемых в графическом пользовательском интерфейсе, не претерпевают значительных изменений в течение десятилетий. К таким оптимальным решениям относятся использование курсора, многооконный режим работы, а также структура самого окна, использование ярлыков и иконок для получения доступа к программе или документу. Также, с течением времени формируются определённые каноны разработки дизайна графического интерфейса, отвечающие не только моде своего времени, но и требованиям к удобству использования.

**Современные тенденций разработки графического пользовательского интерфейса:**

* Минимализм
* Интуитивность
* Адаптивность

**Минимализм**

Современный темп жизни требует быстрого и лёгкого выполнения большого количества задач. Впечатляющие графические элементы, градации, сложные визуальные эффекты, детально прорисованные ярлыки и иконки отвлекают внимание, а зачастую и вовсе путают пользователя. Минималистичные интерфейсы предоставляют возможность быстрого и простого взаимодействия с программным продуктом.

***Понятие «минимализм» в разработке дизайна графического интерфейса в рамках данной статьи рассматривается со следующих позиций:***

* Логическая структура
* Дизайн элементов
* Колористика
* Анимация

**Логическая структура**

Минимализм затрагивает такие критерии, как эргономика, то есть использование меньшего для создания нужной композиции. Другими словами, это правильное и простое использование только нужного — убирая всё лишнее (или не внося его вовсе). Таким образом появляется свободное пространство. Правильная постановка свободного пространства в работе и даёт эргономичность, не отвлекает и концентрирует на нужном.

**Дизайн элементов**

Архитектор Людвиг Миса Ван дер Роэ обозначил минималистскую эстетику фразой «Меньше – значит больше». Цель минимализма - преподнести наиболее важным содержание ресурса на первый план, и свести к минимуму отвлекающие факторы для пользователя. Так, на рисунке представлены примеры использования минимализма в разработке дизайна элементов.

**Колористика**

В данном разделе речь пойдёт не столько о минимализме, сколько о построении гармоничной цветовой гаммы дизайна графического интерфейса. По общему правилу рекомендуется использовать не более 5 цветов для создания цветовой схемы, но есть и примеры оригинальных и гармоничных решений, построенных вразрез данному правилу.

Принцип работы с цветом по кругу Иттена заключается в подборе 2-4 фцветов через принципы цветовых гармоний, для которых выбирается оптимальная яркость, контрастность и площадь заполнения.

**Анимация**

При ограничениях минимализма на помощь дизайнерам пришла анимация. Она помогает расставить акценты, объяснить назначение элементов интерфейса, дополнить содержание. Распространенный прием — использование анимации при наведении или клике на объект. Цель — повысить отзывчивость сайта. Анимация создает дополнительную информацию в тот момент, когда она нужна.

**Интуитивность**

Как уже говорилось выше, одним из требований к современному программному обеспечению является высокая эргономичность. Для обеспечения соответствия данному требованию необходимо создавать интуитивно понятный графический пользовательский интерфейс, который требует от пользователя минимальных временных и умственных затрат для получения им необходимых ресурсов.

**Иерархичность**

Одним из свойств структуры интерфейса, определяющим его интуитивность, является иерархичность. Данное свойство заключается в ранжировании целей, определении приоритетов и наличие подчинительных связей. Этот принцип предусматривает неравенство составляющих систему частей, но именно его реализация обеспечивает эффективность жизнедеятельности системы в целом.

**Привычная структура**

В процессе выхода программных продуктов формировались определенные каноны расположения элементов графического пользовательского интерфейса. При сравнении различного программного обеспечения можно заметить аналогичную для всех продуктов (приложений, сайтов) структуру. Такой подход к созданию графического пользовательского интерфейса значительно повышает эргономичность программного обеспечения. Одним из наиболее ярких примеров неудачных экспериментов со структурой интерфейса является отсутствие кнопки «Пуск» в операционной системе Windows 8.

**Использование аналогий**

При разработке дизайна элементов для повышения эргономичности программного продукта следует опираться на простые аналогии, подсказывающие функциональную возможность данного элемента. Таким образом, пользователю не потребуется лишних умственных и временных затрат для получения доступа к необходимым ресурсам.

**Адаптивность**

Адаптивность – системное свойство, которое заключается в способности системы приспосабливаться к изменившимся условиям. Значимость данного свойства растет ввиду обилия устройств, предназначенных для работы с программными продуктами. Зачастую требуется возможность не только доступа, но и комфортной работы с одним и тем же продуктом с различных устройств

**Адаптивность верстки**

Данное свойство подразумевает способность интерфейса программного обеспечения подстраиваться под тип и характеристики различных устройств. В качестве примера на рисунке представлен адаптивный сайт.

**Адаптивность контента**

В данном разделе речь идёт о гибкости контента программного обеспечения. Это продукты, предоставляющие пользователю возможность выбрать те разделы (функциональные модули), которые необходимо отображать, а остальные оставить скрытыми. Ярким примером таких продуктов являются среды разработки программного обеспечения