

ЦСИО

DIGITUM

ЧЕК-ЛИСТ

Принципы в дизайне

Практическое пособие с основными принципами, правилами и рекомендациями, которые помогут создавать понятный, эстетичный и функциональный дизайн независимо от уровня подготовки.

КОНСПЕКТ

1. Базовые UX-принципы

1.1. Принцип «Не заставляйте меня думать» (Стив Круг)

Интерфейс должен быть **самоочевидным** — элементы выглядят так, как должны работать.

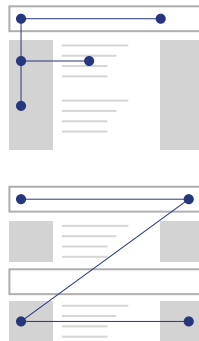
Пользователь всегда выбирает **первый удовлетворительный вариант**, а не лучший (satisficing).

Человек не читает — **сканирует**. Дизайн должен опираться на сканирование, а не на длинные текстовые блоки.

Чем меньше нужно думать, сравнивать и гадать — тем выше удобство и конверсия.

Ошибка системы — **вина системы**, а не пользователя.

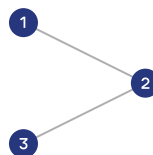
Хорошая навигация = «я всегда знаю, где я, что можно сделать и куда идти дальше».



1.2. Правило 3 кликов (на самом деле — правило быстрого доступа)

Требуемое действие должно находиться максимально быстро. Не буквально в 3 клика, а:

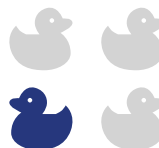
- минимум трения;
- минимум скрытых уровней;
- минимум когнитивного поиска.



1.3. Принцип Якоба Нильсена (Jakob's Law)

Пользователи ожидают, что сайт будет работать **так же, как другие сайты**.

Следствие: не надо изобретать новые паттерны там, где стандарт работает лучше.



UX/UI ДИЗАЙНЕРА

2. Базовые визуальные принципы

2.1. Правило внутреннего и внешнего отступы)

Внутренний отступ — расстояние между элементами внутри одного блока.

Внешний отступ — расстояние между блоками.

Главная идея: внутренние расстояния меньше внешних, чтобы визуально отделять смысловые группы.



2.2. Визуальная иерархия

Пользователь должен понимать, что главное, до чтения.

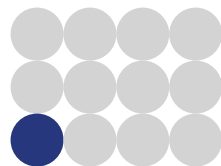
Иерархия строится через: размер, насыщенность, цвет, вес шрифтов, позиционирование, контраст.



2.3. Контраст как инструмент выделения

Контраст должен быть не только цветовой: контраст размеров, контраст толщины линий, контраст светлого / темного контраст плотного / воздушного.

Недостаток контраста — одна из **самых частых ошибок** новичков.



2.4. Сеточная система (Grid)

Грид — это скелет интерфейса: помогает удерживать баланс, ритм, структуру.

Основные: 12-колоночная, 8-пиксельная, масштабируемые белые зоны.



КОНСПЕКТ

3. Гештальт-принципы

3.1. Принцип близости

Элементы, находящиеся рядом, воспринимаются как одна группа.



3.2. Принцип сходства

Одинаковые элементы — часть одной системы. Используется для списков, карточек, меню.



3.3. Принцип замкнутости

Мы достраиваем недостающие части и видим целую форму.



3.4. Принцип фигуры

Группа воспринимается как единая фигура.



3.5. Принцип продолжения

Взгляд следует за линиями, поэтому элементы «в траектории» считаются как связанные.



3.6. Принцип симметрии

Объекты воспринимаются как симметричные фигуры, формирующиеся вокруг их центра.



UX/UI ДИЗАЙНЕРА

4. UX-принципы Якоба Нильсена

4.1. Видимость состояния системы

Пользователь всегда должен понимать, что происходит: загрузка, сохранение, ошибка.



4.2. Сопоставимость с реальным миром

Интерфейс должен соответствовать привычным метафорам.



4.3. Контроль и свобода пользователя

Легкий выход из ошибок, отмена действий, отсутствие ловушек.



4.4. Согласованность

Все элементы должны следовать единому стилю и логике.



4.5. Минимум нагрузки на память пользователя

Пользователь не должен запоминать состояние между экранами.



4.6. Гибкость и эффективность

Горячие клавиши, быстрые действия, автодополнение.



КОНСПЕКТ

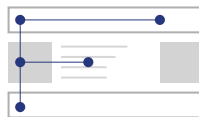
5. Навигация и UX-паттерны

5.1. F-pattern и Z-pattern

Основано на способе сканирования:

F-pattern — чтение как в статье (левой колонкой вниз).

Z-pattern — посадочные страницы, быстрый скан.



5.2. Минимизация трения (Frictionless UX)

Каждый шаг пользователя должен требовать минимум усилий: автозаполнение форм, умные подсказки, упрощение навигации, ясные статусы.



Обратись ко мне
за помощью.

5.3. Принцип «одна задача — один экран»

Пользователь должен ясно понимать, что именно он должен сделать здесь и сейчас.



5.4. Микровзаимодействия

Отклики интерфейса на действия пользователя: hover, focus, loading, success / error, мини-анимации.

Эти «мелочи» создают ощущение живого, отзывчивого продукта.



Загрузка...

UX/UI ДИЗАЙНЕРА

6. Основные принципы в дизайне

6.1. Принципы юзабилити-тестирования

- Наблюдать, а не объяснять.
- 5 пользователей дают 85% инсайтов.
- Тестировать не дизайн, а гипотезы.

Повторять итерациями, а не один раз.



6.2. Принципы продуктового мышления

- Дизайн — это решение задач бизнеса через удобство пользователя.
- Любой экран = гипотеза: «Эта форма повысит конверсию».
- Решение строится на данных: метрики, карты кликов, интервью.
- Красота — не цель. **Цель = действие пользователя.**



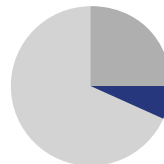
6.3. Принципы колористики для веба

60/30/10 — правило гармонии:

- 60% — базовый фон
- 30% — вторичные акценты
- 10% — ключевые элементы

Контраст по WCAG для доступности.

Цвет = функциональность: красный — ошибки, зеленый — успех, синий — кликабельность.



ЧЕК-ЛИСТ

Юзабилити и логика

- Интерфейс ясен без объяснений
- Нет лишних действий
- Ошибки предотвращаются
- Видны текущие состояния
- Продуман путь пользователя

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

Навигация

- Навигация предсказуема
- Быстрый доступ к разделам
- Якорные ссылки
- Поиск доступен и виден
- Переходы назад / отмена

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

Иерархия

- Один главный элемент
- Используется контраст
- Визуальные акценты
- F-pattern / Z-pattern

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

UX/UI ДИЗАЙНЕРА

Композиция

- Правило внутреннего / внешнего
- Используется сетка (grid system)
- Группирование по смыслу
- Нет визуального шума

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

Типографика

- Проверена иерархия стилей
- Максимум 2 шрифта
- Межстрочные интервалы
- Контраст шрифта и фона
- Переходы назад / отмена

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

Цвет

- Цвета функциональны
- Контраст соответствует WCAG
- Единый цветовой код
- Цветовая схема логична

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

ЧЕК-ЛИСТ

Компоненты

- Кнопки работают одинаково
- Стили, тени и радиусы – едины
- Иконки подписаны
- Используется дизайн-система
- Не вводятся новые паттерны

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

Взаимодействия

- Прописаны состояния анимации
- Функциональные анимации
- Система дает обратную связь

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

Формы и ввод

- Формы короткие и понятные
- Поля сгруппированы по смыслу
- Ошибки подсвечиваются понятно
- Автозаполнение, подсказки

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

UX/UI ДИЗАЙНЕРА

Тестирование

Проверены разрешения экрана

Проверена скорость загрузки

Проверено поведение «на краях»

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

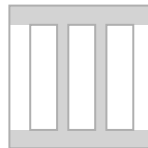
КОНСПЕКТ

1. Визуальная иерархия и композиция

1.1. Правило внутреннего и внешнего (отступы)

Внутренний отступ — расстояние между элементами внутри блока.

- Внешний отступ — расстояние между блоками.
- Внутренние отступы меньше внешних.



1.2. Визуальная иерархия

Используется для выделения важнейших элементов через размер, цвет и расположение. Позволяет управлять вниманием зрителя.



1.3. Принцип золотого сечения

Обеспечивает гармонию компоновки, деля пространство и элементы по пропорциям, приближающимся к природной гармонии.



1.4. Правило третей (треугольник внимания)

Наиболее привлекает точка пересечения линий, делящих композицию по правилу третей, что помогает сосредоточить внимание.

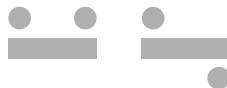


КОНСПЕКТ

1. Визуальная иерархия и композиция

1.5. Визуальный баланс

- Симметричный баланс: Элементы распределены симметрично относительно центра.
- Асимметричный баланс: Более сложный, но динамичный баланс элементов разного «веса» (размер, цвет).



1.6. Пространство (Негативное пространство)

«Пустое» пространство между, вокруг и внутри основных элементов (текста, изображений), которое не является фоном, а активно участвует в композиции.



1.7. Ритм и повторение

Принцип, основанный на повторении элементов (форм, цветов, текстур) через определенные интервалы, создающий ощущение движения, единства и гармонии.



ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНЕРА

2. Основные принципы типографики

2.1. Выбор шрифтов

Шрифты должны быть читаемыми и соответствовать стилю проекта, обычно достаточно 2-3 шрифтов. Сочетание шрифтов опирается на правила: контраст (напр., засечки + без засечек) и сходство (общие черты, пропорции).

Заголовок
Наборный текст.

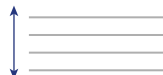
2.2. Размер текста

Заголовки делают крупнее и жирнее основного текста (26-38 pt), подзаголовки меньше заголовков и чуть больше основного текста (18-29 pt), а основной текст должен быть меньше всех элементов и хорошо читаем (12-14 pt).

Заголовок
Подзаголовок
Наборный текст.

2.3. Интерлиньяж

Расстояние между строками, которое также измеряется в типографских пунктах. Оптимальный интерлиньяж — это кегль + 1/5.



2.4. Выравнивание текста

По левому краю — стандарт для длинных текстов, по центру — для заголовков, по правому краю — для чисел, по ширине (justify) — для газет/документов.



КОНСПЕКТ

3. Цветовая палитра и контрастность

3.1. Основные принципы цвета

Цвета должны гармонировать и создавать нужную эмоциональную или ассоциативную реакцию. **Контраст обеспечивает читаемость.**



3.2. Закон цвета и контраста Вебера

Обеспечивает достаточный цветовой контраст для читаемости и минимизации утомляемости глаз. Изменение **интенсивности** влияет на его восприятие человеком.



3.3. Правило 60–30–10

Три используемых цвета: основной (60%), дополнительный (30%), акцентный (10%) для баланса и гармонии.



3.4. Цветовой круг Иттена

Система цветового круга из 12 цветов (первичные, вторичные, третичные), которая помогает понять, как цвета взаимодействуют, гармонируют и контрастируют.

- Практическое использование сочетания оттенков.
- 7 типов контраста: Цветовое решение усиливается или ослабляется за счет контраста.



ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНЕРА

4. Техническая подготовка файлов

4.1. Форматы и разрешения

Файлы подготавливаются в подходящих форматах с учетом целей использования и нужным разрешением.

Для печати: 300 dpi (72 dpi для широкоформатной печати)
Для веб-материалов: 72 dpi (достаточно для экранов)



4.2. Цветовые профили

Используются соответствующие профили для печати (CMYK) и экранных версий (RGB).



4.3. Форматы файлов

Для печати: PDF/X-1a (для офсетной печати), TIFF, AI, PSD.
Для веб-материалов: JPG (для фото), PNG (для фото), SVG (для вектора и иконок).



ЧЕК-ЛИСТ

Подготовка к печати

- Отсутствие опечаток и ошибок
- Цветовая модель CMYK
- Текст переведен в кривые
- Вылеты под обрез (мин. 2 мм)
- Отступы (мин. 3 мм от края)

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

Макеты для веб

- Отсутствие опечаток и ошибок
- Цветовая модель RGB
- Файл шрифта приложен к макету
- Изображения оптимизированы

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

Композиция

- Правило внутреннего / внешнего
- Выравнивание по сетке
- Группирование по смыслу
- Нет визуального шума

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНЕРА

Визуальная иерархия

- Четкие визуальные акценты
- Используется контрастность
- Текст разборчив и ясен
- Баланс изображений и текста
- Блоки структурированы

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

Типографика

- 1-2 вида выравнивания в макете
- Максимум 2-3 шрифта
- Межстрочные интервалы
- Контраст шрифта и фона
- Контраст заголовка и осн.текста

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

Цвет

- Оттенки функциональны
- Отсутствие «грязных» цветов
- Цветовая схема логична

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

ЧЕК-ЛИСТ

Иллюстрации

- Графика высокого качества
- Элементы оптимизированы
- Соответствие стилистике

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

Верстка текста

- Контраст заголовков и осн.текста
- Правило «внутреннего и внешнего»
- Различие тире и дефиса
- Используется неразрывный пробел
- Не более 3 переносов слов подряд

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5

Подготовка макетов

- Верные форматы и разрешения
- Нет лишних слоев и элементов
- Имена файлов понятны
- Требования к печати выполнены

Проект 1	Проект 2	Проект 3	Проект 4	Проект 5