

## 051. Waga wizualna (kontrast i rozmiar)

Ta lekcja jest pierwszą z pięciu zasad wizualnych, które pomogą Ci skierować uwagę użytkownika. Niektóre części Twojego projektu są ważniejsze niż inne, dlatego musimy pomóc użytkownikom zauważyć ważne rzeczy. Idea wagi wizualnej jest dość intuicyjna. Niektóre rzeczy wyglądają na „cięższe” niż inne w układzie. Łatwiej przyciągają twoją uwagę. A ten pomysł jest cenny dla projektanta UX. Twoim zadaniem jest pomóc użytkownikom zauważyć ważne rzeczy. Równie ważne jest, aby nie odwracać uwagi użytkowników od ich celów. Dodając wizualną „wagę” do niektórych części projektu, zwiększasz szansę, że użytkownik je zobaczy, a Ty zmienisz kierunek, w którym trafią jego oczy. Pamiętaj: waga wzrokowa jest względna. Wszystkie zasady wizualne dotyczą porównywania elementu projektu z tym, co jest wokół niego. Tak więc bez zbędnych ceregieli chciałbym przedstawić Wam gwiazdy Crash Course UX: Gumowe Kaczki! \*tutaj brawa\*



### Kontrast

Różnica między jasnymi a ciemnymi rzeczami nazywana jest kontrastem. Im bardziej rozróżnialna jest rzecz jasna w porównaniu z ciemną, tym „wyższy” kontrast. W UX chcesz nadać ważnym rzeczom większy kontrast, na przykład kaczkę pośrodku. W tym przypadku większość obrazu jest jasna, więc ciemna kaczka jest bardziej zauważalna. Gdyby obraz był w większości ciemny, jaśniejsza kaczka byłaby bardziej zauważalna. Gdyby to były przyciski, więcej osób kliknęłoby ciemny, niż gdyby wszystkie te przyciski, więcej osób kliknęłoby ciemny, niż gdyby wszystkie przyciski były tego samego koloru.

### Głębokość i rozmiar

W realnym świecie bardziej dostrzegamy rzeczy, które są nam bliskie niż te, które są daleko. W cyfrowym świecie większe rzeczy są postrzegane jako bliżej, jak środkowa kaczka na drugiej ilustracji, a coś, co jest mniejsze, jest postrzegane jako oddalone (jak rozmazana kaczka z tyłu). Gdyby wszystkie kaczki były takie same rozmiar, prawdopodobnie spojrzalbyś na nie od lewej do prawej (zakładając, że czytasz w ten sposób). Użycie efektów rozmycia lub cieni sprawia, że postrzeganie głębi staje się bardziej realistyczne. Rozmiar ma ten efekt, nawet jeśli projekt wygląda „płasko”. Zasadniczo chcesz, aby ważniejsze rzeczy były większe niż mniej ważne. Tworzy to wizualną „hierarchię” na stronie i ułatwia skanowanie, ale także pozwala wybrać to, co użytkownik zauważy jako pierwszy. Dlatego błędem jest „powiększać logo”, chyba że chcesz, aby użytkownicy patrzyli na Twoje logo zamiast coś kupować.

## 052. Kolor

Prawdziwe życie jest pełne światła słonecznego, sztucznego światła, ciepła, zimna, odzieży, marek, mody i miliona innych rzeczy, które wpływają na sposób, w jaki postrzegamy kolory. Jako projektant UX możemy nie dbać o Pantones i wytyczne marki, ale zdecydowanie musimy nauczyć się koloru. Jest kilka rzeczy, których możemy dowiedzieć się o kolorze od gumowych kaczuszek Technicolor na poprzedniej stronie. Jako projektanci UX zwykle kręcimy makiety w czerni i bieli. I to dobrze! Skupiamy się na funkcji, podczas gdy projektanci interfejsu użytkownika mogą skupić się na wyglądzie, stylu i stylu. Jednak czasami kolor jest funkcją. Jak sygnalizacja świetlna lub dopasowanie koloru lodu do smaku.

## Oznaczający

Na pierwszej ilustracji w tej lekcji widzimy trzy kaczki w różnych kolorach: niebieskim, żółtym i czerwonym.



Są takie przystojne. Natychmiast te kaczki wydają się mieć inną tonację i łatwo sobie wyobrazić, jak kolory mogą zmienić to, co każda kaczka „znaczy”. Gdyby kaczki były przyciskami, mogły to być „potwierdź”, „anuluj” i „usuń”. Gdyby były wskaźnikami na zbiorniku paliwa, mogłyby oznaczać „pełny”, „połowę” i „pusty.” Lub gdyby były na kuchence: „zimno”, „ciepło” i „gorąco”. Masz pomysł: kaczki są identyczne, ale kolory zmieniają znaczenie. Gdy nie musisz wskazywać czegoś takiego, pozwól projektantowi UI wybrać kolory. Ale jeśli to zrobisz, pozwól swoim modelom mówić.

### PROTIP

Nie kłóć się z innymi projektantami o konkretny odcień koloru. W UX zarówno błada czerwień, jak i podstawowa czerwień są czerwone. To wszystko, na czym ci zależy.

### Cofnij się lub przejdź do przodu

Inną rzeczą, o której należy pamiętać, jest to, że kolory mogą być „głośne” lub „ciche”. Drugi obraz przedstawia czerwoną kaczkę i dwie niebieskawe. Czerwona kaczka prawie wygląda trochę bliżej, prawda? To nie jest. Coś w rodzaju przycisku „kup” powinno mieć kolor, który sprawi, że wyskoczy z ekranu. Więcej osób kliknie kolor, który „do przodu” (wychodzi). Z drugiej strony czasami chcemy, aby rzeczy się cofnęły, aby były widoczne, ale nie rozpraszały zbyt, jak dwie niebieskawe kaczki. „cofają się” (toną do tyłu). Jest to dobre dla czegoś takiego jak menu, które jest zawsze na ekranie. Jeśli zawsze na ciebie krzyczy, jest to niepotrzebne i kradnie koncentrację na ważniejszych rzeczach.

### Utrzymuj makiety proste

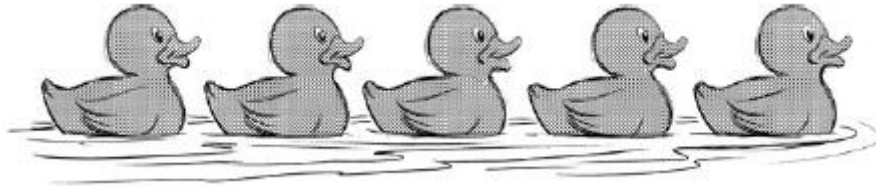
Kolorowe makiety po prostu przeszkadzają funkcjonalnym detalom. Używaj kolorów tam, gdzie mają one znaczenie, ale nie rób swoich masek na niebiesko jak projekty, ani nie ubieraj ich dla klientów. To sprawia, że wszystkie dyskusje na temat kolorów są mylące: „Nie, strona nie będzie niebieska...”

### Połącz zasady wizualne

Kolor może bardzo dobrze współgrać z poprzednią lekcją dotyczącą wagi wizualnej. Coś dużego jest zauważalne, ale nie możesz przegapić czegoś dużego i czerwonego! Etykiety błędów i ostrzeżeń powinny być czerwone i o wysokim kontraście. Lub, jeśli tylko potwierdzasz, co zrobił użytkownik, coś nieco mniejszego w oddalającej się zieleni może być idealne.

### 053. Powtarzanie i łamanie wzorców

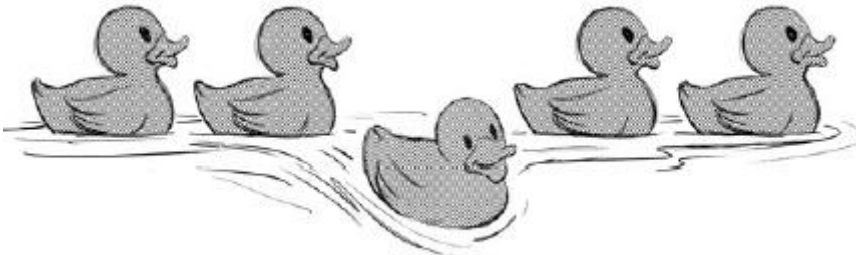
Ważna zasada projektowania wizualnego polega na tworzeniu wzorców, aby skierować wzrok użytkownika na ważne rzeczy. I jak wszystkie dobre zasady, wzorce są stworzone do łamania. Kto by pomyślał, że możemy się tak wiele nauczyć od gumowych kaczek?!



Mózgi ludzkie mają szczególny talent do wzorców i sekwencji. Gdy coś w naturze dzieje się w kółko, szybko to zauważymy. W rzeczywistości nie tylko zauważamy, ale inaczej myślimy o tych rzeczach. Pierwsze zdjęcie przedstawia pięć identycznych gumowych kacuszek z rzędu. Nie widzimy jednak pięciu pojedynczych kaczek, widzimy rząd kaczek. Traktujemy je jako grupę lub sekwencję, a jeśli mieszkasz w świecie zachodnim, prawdopodobnie będziesz na nie patrzeć od lewej do prawej, bo tak czytamy. Gdyby ten rząd kaczek był menu lub listą, zrobilibyśmy to samo. Dlatego możesz oczekiwać, że więcej osób kliknie opcje po lewej stronie, a mniej osób kliknie opcje po prawej stronie.

#### Łamanie wzorca

Drugie zdjęcie przedstawia te same pięć gumowych kaczek (nadal wygląda dobrze, prawda?), ale tym razem jedna z nich poszła solo. Nazwiemy ją Beyoncé.



To wszystko zmienia. Teraz widzimy rząd czterech (zazdrosnych) kaczek, a Beyoncé jest sama w świetle reflektorów. Tak się obudziła! Trudno nie skupić się na Beyoncé, mimo że wszystkie pięć kaczek to równie majestatyczne stworzenia. Teraz, gdyby to było menu, środkowa opcja miałaby znacznie więcej kliknięć niż wcześniej, ponieważ nasze oczy skupiają się na niej. Ponadto te kliknięcia zostałyby skradzione wcześniej, ponieważ nasze oczy skupiają się na nich. Ponadto te kliknięcia byłyby skradzione z lewych opcji, więc lewe opcje byłyby mniej popularne niż wcześniej (choć prawdopodobnie nadal byłyby bardziej popularne niż skrajnie prawe). To potężna rzecz, którą trzeba wiedzieć. Może się to wydawać proste i oczywiste, ale kiedy zastosujesz tę zasadę do swoich projektów – lub układów tanecznych – może sprawić, że ludzie zauważą ważne przyciski, opcje lub gwiazdy popu. Bądź ostrożny: łamanie wzorców może również odciągnąć wzrok użytkownika od innych ważnych rzeczy. Zanim zdołasz przełamać wzór, musisz go stworzyć.

#### Połącz swoje zasady

Aby stworzyć wzór lub sekwencję, zachowaj spójną wagę i kolor. Oko użytkownika zacznie się na jednym końcu i będzie podążać za wzorem do drugiego końca. Aby przełamać schemat, po prostu przełącz go w miejscu, w którym chcesz dodać fokus. Ustaw przycisk „Zarejestruj się teraz” w nieoczekiwanym kolorze, rozmiarze, kształcie lub stylu i obserwuj, jak liczba kliknięć rośnie z dnia na dzień!

#### 054. Naprężenie liny i naprężenie krawędzi

Powtarzanie, jak dowiedzieliśmy się na ostatniej lekcji, tworzy wzór. Jednak niektóre rodzaje powtórzeń mogą również tworzyć percepcję kształtów, które wpływają na to, gdzie trafią oczy użytkownika. Czy masz już dość kaczek? Tak myślałem. Wizualne „naprężenie” to koncepcja, która wydaje się bardzo elementarna, ale zdziwiłbyś się, jak bardzo może być przydatna. Nasze mózgi są trochę za dobre w dostrzeganiu wzorców tam, gdzie ich nie ma. Jako projektant możesz to wykorzystać.

##### Naprężenie linii

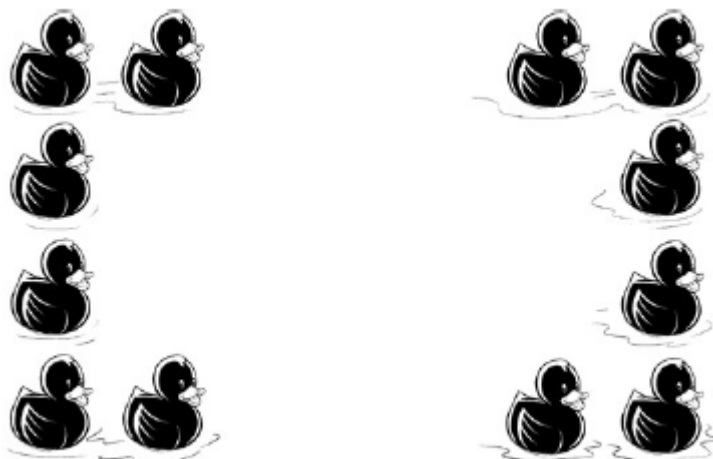
Pierwszy obraz przedstawia osiem kaczek z rzędu.



Nie widzimy ośmiu pojedynczych kaczek; widzimy linię. To jest napięcie linii. Postrzeganie linii lub „ścieżki”, gdy jej nie ma. Nasze oczy będą podążać ścieżką, aby zobaczyć, dokąd zmierza. Super przydatne.

##### Naprężenie krawędzi

Do tej pory zakładaliśmy, że jest tylko jedna linia. Ale co, jeśli stworzymy napięcie linii używając więcej niż jednej linii? Rezultatem mogą być „kształty”. Na drugim obrazku ułożyłem kaczki tak, aby tworzyły rogi pudełka. Możesz zobaczyć 12 kaczek lub cztery grupy po 3 kaczki, ale twój umysł naprawdę chce zobaczyć pudełko, więc tak jest. Co więcej, teraz możemy umieszczać rzeczy „wewnątrz” pudełka (jak więcej kaczek!) lub w przestrzeniach między rogami.



Podobnie jak napięcie liniowe, napięcie krawędziowe skupia się na lukach. Jeśli chodzi o układ, może to być doskonały sposób na skupienie się na czymś małym, takim jak etykieta. Możesz też tworzyć ścieżki wizualne prowadzące do przycisku, który chcesz kliknąć. Reklamy w stylu vintage często

wykorzystują tę technikę, aby wyeksponować małe logo. I wygodnie, sprawia, że układ wydaje się prostszy i bardziej spójny, ponieważ ścieżka lub pudełko to tylko jedna mentalna rzecz, ale 12 oddzielnych kaczek to zbyt niesamowita obsługa.

### **Połącz swoje zasady**

W tej lekcji zostawiłem luki „napięcia” puste, ale nie musisz. Ty W tej lekcji zostawiłem luki „napięcia” puste, ale nie musisz. Możesz również użyć koloru, aby utworzyć ścieżkę w postaci gradientu na liście elementów. Możesz też dodać wagę wizualną do grupy elementów, traktując je jak jeden kształt zamiast oddzielnych elementów. To świetny sposób na skierowanie wzroku użytkownika bez dodawania kolejnych elementów do układu!

### **055. Ustawienie i bliskość**

Ostatnią zasadą projektowania, której się nauczysz, jest nadawanie porządku i znaczenia elementom projektu bez dodawania kolejnych elementów. Może to zabrzmieć subtelnie, ale wpływa na wszystko, co widzisz każdego dnia.

### **Wyrównanie**

Na pierwszym obrazku widzisz grupę sześciu oszałamiająco pięknych kaczek, ale widzisz też wiele relacji, ze względu na sposób, w jaki są wyrównane:



- \* Widzimy dwa rzędy.
- \* Wygląda na to, że kaczki skrajnej lewej i skrajnej prawej są rozdzielone.
- \* Dwie środkowe kaczki wydają się najbardziej zorganizowane.
- \* Wszystkie kaczki wydają się iść w tym samym kierunku.
- \* Jeśli widzisz ruch, kaczka po lewej stronie może być w tyle.
- \* Jeśli widzisz ruch, może prowadzić skrajna prawa kaczka.

Te sześć kaczek jest identycznych. Tylko wyrównanie tworzy te spostrzeżenia. Przyciski o podobnych funkcjach można wyrównać. Można dopasować różne poziomy treści. Informacje mogą znajdować się w siatce wierszy i kolumn, jak arkusz kalkulacyjny, tworząc złożone znaczenie.

### **Bliskość**

Bliskość lub odległość między dwoma obiektami stwarza wrażenie, że te obiekty są powiązane lub niepowiązane. Ta odległość nazywa się bliskością. Na drugim obrazku widzisz sześć identycznych kaczek, które nie są ustawione w poziomie ani w pionie, ale na pewno widzisz dwie grupy.



Kaczki w każdej grupie wydają się być razem, jak drużyna lub rodzina. Jedyną rzeczą, która tworzy tę percepcję, jest ich bliskość. W swoich projektach umieść powiązane elementy bliżej siebie, a niepowiązane elementy dalej od siebie. Na przykład: nagłówek, blok tekstu i przycisk, które są powiązane z jedną czynnością, taką jak zakup lub pobranie aplikacji, są zwykle zaprojektowane jako „pakiet”. To pozwala użytkownikowi zrozumieć, że idą razem bez czytania czegokolwiek.

### **056. Używanie Motion dla UX**

W projektowaniu cyfrowym coraz częściej włącza się animację lub projektowanie ruchu jako część UX. To stylowy detal, ale w UX zależy Ci nie tylko na stylu. Ruch to narzędzie. Jeśli ruch sprawia, że ludzie czekają, to źle.

Zanim zaczniesz projektować niesamowite przejścia między ekranami, płynne animowane przyciski i paralaksy grawitacyjne w przewijaniu, pomyśl o użytkowniku. Jeśli użytkownik próbuje nawigować, wie, co nadchodzi, albo musi oglądać tę animację sto razy za każdym razem, gdy korzysta z Twojej witryny lub aplikacji, możesz wyrządzić więcej szkody niż pożytku. Pokazywanie animacji zajmuje trochę czasu, a zmuszanie użytkowników do szybkiego oczekiwania staje się frustrujące. Nawet gorzej niż czekanie, czasami animacje utrudniają czytanie lub odwracają uwagę użytkowników od treści i przycisków, które chcesz, aby przeczytali i kliknęli.

#### **Ruch jest zauważony jako pierwszy**

Jeśli kiedykolwiek niepokoił Cię wibrujący baner lub przycisk do skakania, rozumiesz, jak ruch może zwrócić Twoją uwagę. Jeśli zrobisz listę rzeczy, które twój mózg zauważa, w kolejności priorytetów, ruch będzie na pierwszym miejscu. Ale trochę idzie daleko. Jeśli zrobisz wibrujący baner lub przycisk do skakania (które są naprawdę denerwujące w kliknięciu, przy okazji) dopadną cię i... no cóż... powiedzmy, że nie będzie ładnie.

#### **Proste linie wskazują kierunek**

Różne rodzaje ruchu będą robić różne rzeczy z oczami użytkownika. Jeśli sprawisz, że coś poruszy się w linii prostej, mózg użytkownika przewidzi, dokąd zmierza, a użytkownik spojrzy na „koniec linii”. Jeśli używasz ruchu, aby podkreślić kluczowe funkcje lub wskazać użytkownikom, gdzie mają się udać, dobrym wyborem są linie proste.

#### **Zakrzywione linie sprawiają, że ludzie podążają za krzywą**

Jeśli jednak chcesz prowadzić użytkowników po ekranie, tak jak podczas wyjaśniania swojej aplikacji po raz pierwszy, zakrzywiony ruch sprawi, że ich oczy przylgną do ścieżki i zatrzymają się tam, gdzie kończy się animacja.