

ниши, однако, по сравнительному анализу, который мы сделали можно предположить, что REST получит большее распространение в будущем.

ЛИТЕРАТУРА

1. SOAPvs. REST: ALookatTwoDifferentAPIStyles [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа: <https://www.upwork.com/resources/soap-vs-rest-a-look-at-two-different-api-styles>. – Дата доступа: 28.03.2021.

УДК 557.114:616-006

Студ. В.В. Акуленкова, студ. Е.В. Шевченко
Науч. рук. ст. преп. Т.В. Кишкурно
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ РАЗРАБОТКИ КАЧЕСТВЕННЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ

Создание качественного интерфейса в проектировании – это самый объемный и один из самых важных этапов, который требует глубокого исследования и тщательно спланированного тестирования.

Психология и дизайн тесно связаны между собой, а гештальт-принципы помогают понять и контролировать эти связи. Можно выделить следующие принципы [1]:

– завершение. Люди склонны подсознательно дорисовывать изображение, если оно им кажется незавершенным;

– симметрия и упорядоченность. Часто люди воспринимают объекты как упорядоченные группы, симметрично расположенные вокруг условного центра;

– фигура и фон. Сознание человека балансирует равновесием восприятия фигуры и фона, в результате чего одна из составляющих объекта будет восприниматься как элемент, несущий основную смысловую нагрузку, а второй — второстепенный;

– принцип связанности. Если два элемента визуально связаны третьим, они воспринимаются как единое целое;

– зонирование. Группа элементов будет восприниматься сознанием как единое целое, если она ограничена замкнутой областью;

– близость. Объекты, расположенные ближе друг к другу, вероятнее воспринимаются как единое целое, в сравнении с объектами, расположенными на большем расстоянии;

– продолжение. Элементы, расположенные на одной линии, воспринимаются как нечто целое, когда другие критерии группировки (цвет, форма, размер) не имеют значения.

Закон лаконичности объясняет, что пользователи воспринимают и интерпретируют двусмысленные или сложные изображения в виде простой формы. А группа элементов воспринимается как единое целое, если она ограничена замкнутой областью.

Для разработчика важно понимать, как ведёт себя пользователь, и учитывать это при проектировании приложения или сайта, для этого необходимо придерживаться следующих законов [2]:

– Закон Хика. «Время, требуемое для выполнения выбора, возрастает с количеством и сложностью самих вариантов выбора». При проектировании интерфейсов этот закон помогает определить оптимальное количество объектов в однородном массиве — например, в меню.

– Закон Фитса. «Время, необходимое для достижения цели, зависит от размера цели и расстояния до неё». Это позволяет грамотно определять размеры и интервалы между объектами, чтобы время, необходимое для выбора объекта, уменьшалось по мере увеличения размера объекта и наоборот.

– Закон Миллера. Среднестатистический человек может хранить около 7 элементов в своей рабочей памяти.

– Закон серийного расположения. Рекомендуются размещать наименее важные элементы в середине списка, поскольку при таком размещении они реже хранятся в долговременной и рабочей памяти, а запоминаются первые и последний объекты в серии.

– Эффект Фон Ресторфф. Когда присутствует несколько одинаковых объектов, с большей вероятностью, запомнится тот, который больше всего отличается.

– Закон Теслера. Для любой системы существует определенный порог сложности, который нельзя снизить.

Дизайн пользовательских интерфейсов должен быть не только привлекательным и интересным, а в первую очередь в интерфейсе главное эффективная коммуникация, удобство для пользователя и успех для бизнеса.

ЛИТЕРАТУРА

1. Использование принципов психологии для роста конверсии сайтов [Электронный ресурс] – Режим доступа:<https://habr.com/ru/company/pausto/blog/229921/> – Дата доступа: 31.03.2021.

2. Законы в психологии и разработки UX и UI [Электронный ресурс] – Режим доступа:<https://tproger.ru/translations/psychology-laws-in-ux-and-ui-development/> – Дата доступа: 31.03.2021.