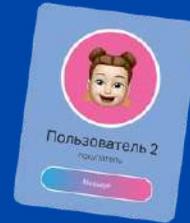


23.01.2025



10 ПРАВИЛ ХОРОШЕГО ИНТЕРФЕЙСА



techart.ru

design.techart.ru

web.techart.ru

Регистраций: 64 (компаний – 59), в т.ч.:
- 21,9 % новых слушателей
- 23 топ-менеджера
- 33 постоянных (4+) слушателя программы
- 4 с вопросами и обратной связью



Ключевые компетенции «Текарт»

Консалтинг

- стратегия и стратегирование
- диагностика, бизнес-девелопмент
- трансформация
- цифровизация
- маркетинг
- организационное развитие
- бизнес-математика



Бизнес-аналитика

Интегрированный маркетинг

Дизайн

IT-решения и веб-разработка

Оргразвитие

Создание контента

25

лет на рынке бизнес-аналитики, маркетинга и digital

14 000

выполненных проектов

38 500+

клиентов и партнеров в экосистеме «Текарт»

4 место

рейтинга «Маркетинговый консалтинг» RAEX

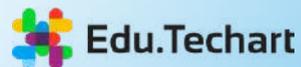
160

сотрудников в штате

ТОП 100

в рейтинге работодателей Headhunter*

* среди компаний до 250 сотрудников



Программа непрерывного образования для руководителей по маркетингу

Основные треки программы:

Маркетинг (комплексное продвижение, SMM, SEO и т. д.), реклама

Martech, аналитика (технологии, данные, автоматизация, цифровые сервисы)

Дизайн, веб-разработка, контент, фото-, видео

Маркетинговый анализ и стратегия

Менеджмент и кадры

2

года работы программы

5 000+

участников из 1600 компаний

31

спикер

550

пользователей [платформы](#)

Немного статистики

- **83%** веб-пользователей предпочитают сайты, которые выглядят привлекательно и современно (Latest UI UX Statistics You Need To Know In 2025, 20024).
- **94%** пользователей считают, что первоначальное впечатление пользователей о веб-сайте связано с его дизайном (WebFX, 2021).
- **72.7%** отказов от корзины связаны со сложным или длительным оформлением заказа (Dynamic Yield, март 2023 года).
- Хорошо выполненный пользовательский интерфейс потенциально может увеличить коэффициент конверсии почти на **200%**, тогда как бесшовный UX может дать еще более впечатляющий прирост — до **400%** (OpenUI, 2024).
- **88%** пользователей вряд ли вернутся на сайт после неудачного использования.

Эвристики Якоба Нильсена

Эвристики юзабилити — это основополагающие принципы, разработанные папой UX-дизайна — Якобом Нильсеном. Они применимы к любым интерфейсам — от микроволновки до нового приложения по доставке еды.

Принципы проектирования пользовательских интерфейсов Нильсена не навязывают разработчикам конкретных инструментов или способов, а лишь указывают, что должно получиться в результате.

Это минимум принципов проектирования хорошего интерфейса:

1. Видимость состояния системы
2. Соответствие между системой и реальным миром
3. Контроль и свобода
4. Последовательность и стандарты
5. Предотвращение ошибок
6. Важное — вперёд
7. Гибкость и эффективность использования
8. Минималистский дизайн и эстетика
9. Помощь в устранении ошибок
10. Понятная справка



Якоб Нильсен — доктор физических наук, основатель и руководитель компании «Nielsen Norman Group», признанный специалист по интерфейсам и юзабилити-исследователь.

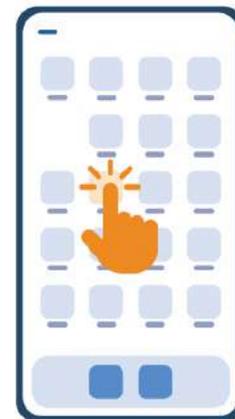
Источник: [10 Usability Heuristics for User Interface Design, 1994](#)

1. Видимость состояния системы

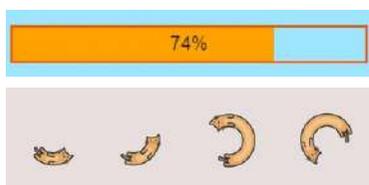
5

Пользователь всегда должен понимать, что происходит с системой, получая понятную и своевременную обратную связь.

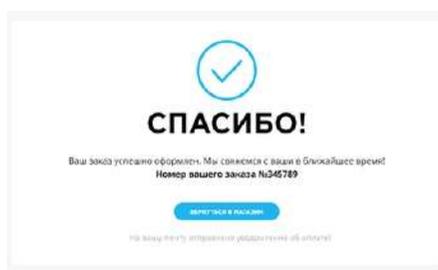
Всегда предоставляйте пользователям соответствующую информацию, подсказки и контекст, чтобы они знали свое местоположение в системе. Это позволяет пользователю ощущать контроль и знать, что делать дальше. Завершена ли загрузка? Отправлена ли заявка? Где сейчас я нахожусь на сайте и куда могу перейти дальше? Если в проекте осуществляется отправка форм и сообщений, онлайн-ответы – пользователь всегда должен знать, что происходит в настоящий момент и как быстро процесс закончится.



Определенные и неопределенные индикаторы показывают время ожидания



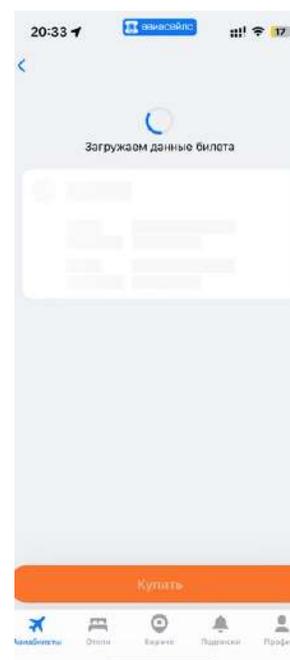
Всплывающее окно после оформления заказа или отправки формы



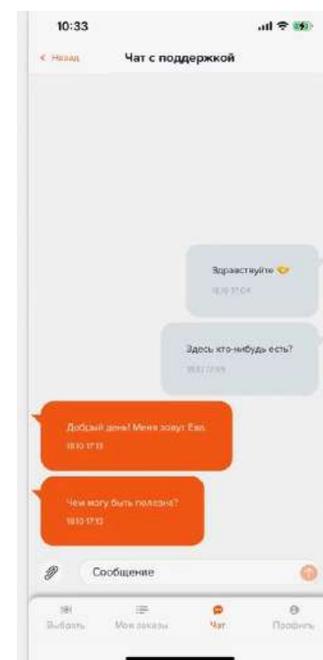
Прогресс-бар показа слайда



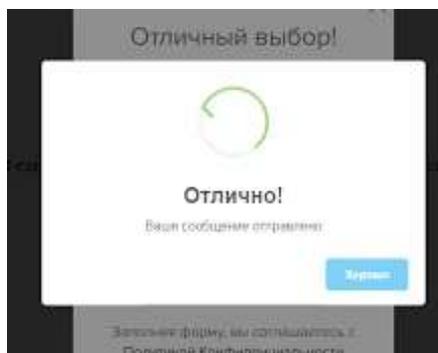
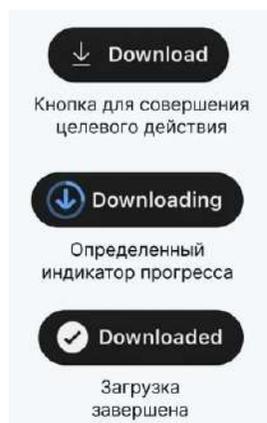
Индикатор прогресса при отправке или загрузке



Статуса просмотра сообщения в чате



Индикаторы прогресса, интегрированные в кнопку загрузки позволяют создавать плавные переходы



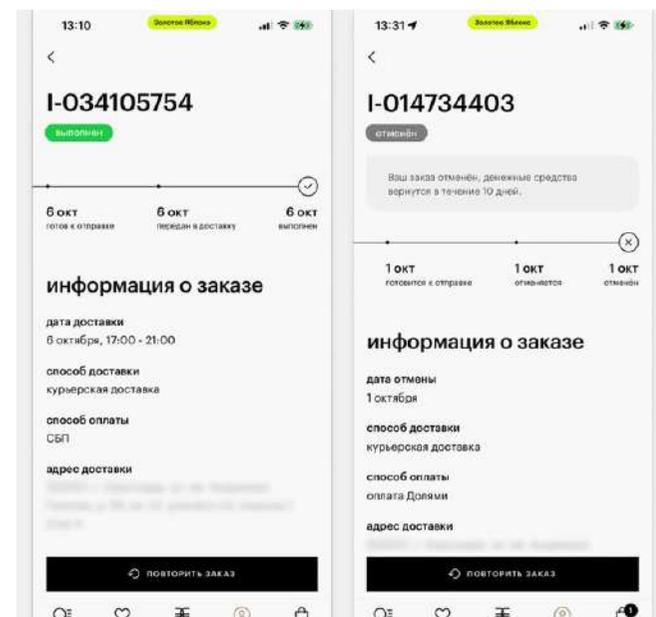
Индикатор шагов в заполнении формы



Изменение внешнего вида кликабельных элементов на наведение и на клик



Статус заказа



2. Соответствие между системой и реальным миром



Дизайн должен говорить на языке пользователей. Для интуитивного использования интерфейса его элементы должны быть схожими с теми, что мы уже использовали в жизни.

Люди подходят к каждой новой системе, интерфейсу, предполагая, как может работать система, основываясь на своем опыте работы с другими подобными системами.

Скевоморфизм хорошо иллюстрирует эту эвристику. Элементы реального мира в цифровых интерфейсах создают ощущение узнавания. Объект или дизайн, имитирующий характеристики чего-либо другого, переносит значения функций и свойств реального предмета в виртуальный.

Практически идентичный вид калькулятора в реальности и в интерфейсе



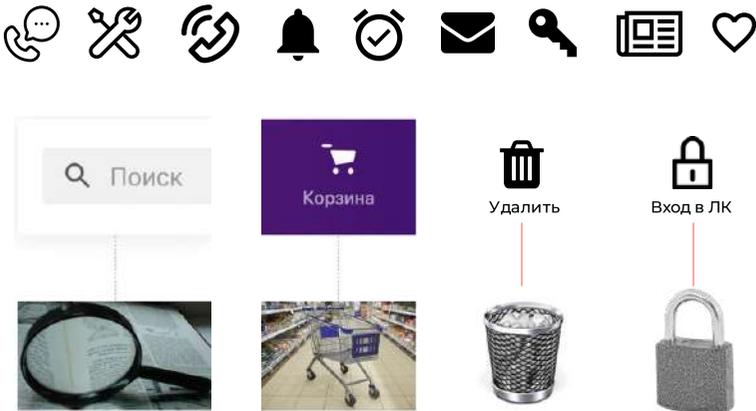
Эффект листания страниц в электронной книге



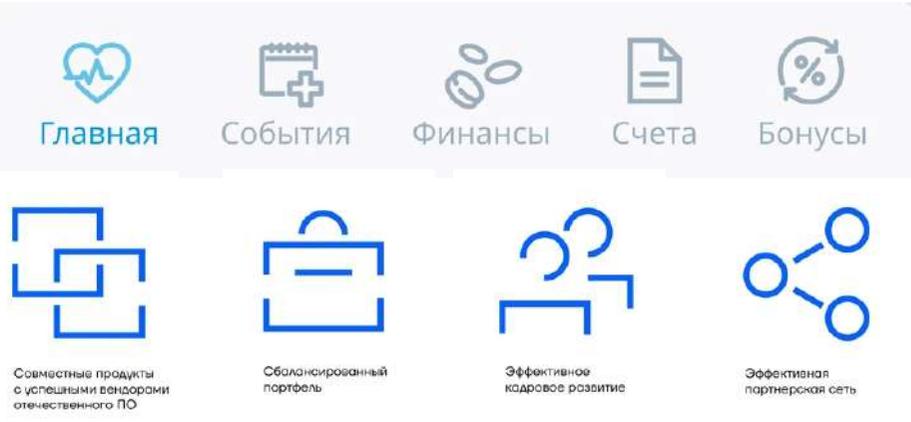
Эволюция иконок в iOS от скевоморфизма (АйОС 7, 2013) в плоский дизайн



Знакомые образы из реального мира



Иконки с подписями, если считывание смысла не происходит мгновенно



Ретро элементы в современных цифровых интерфейсах помогают сделать взаимодействие интуитивно понятным.

Скевоморфизм играет важную роль в обеспечении первоначальной доступности новых технологий, прежде чем перейти к более абстрактным интерфейсам по мере того, как пользователи осваивают новые технологии.

Чанган



Тесла



3. Контроль и свобода

Пользователи часто выбирают системные функции по ошибке, и им потребуется четко обозначенный «аварийный выход», чтобы выйти из нежелательного состояния без необходимости проходить расширенный диалог. Добавьте функции отмены и повтора.



⚠ Например, если вы проектируете схему оформления заказа, позвольте пользователям продолжить делать покупки, если они того пожелают. Если они попытались совершить действие в приложении, позвольте отменить действие, если в последнюю минуту они засомневаются.

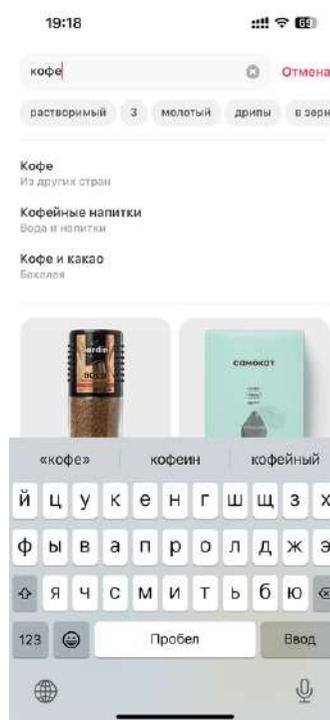
Удалить выбранные параметры в фильтре



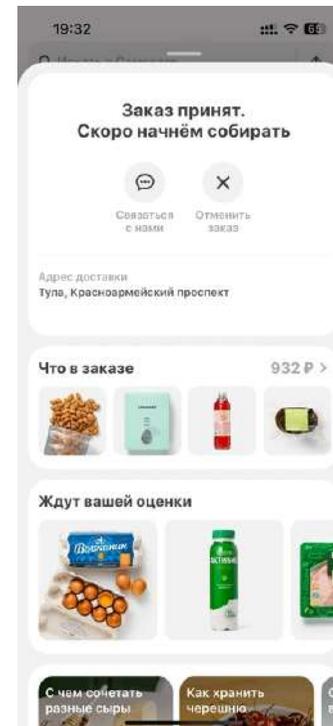
Перейти на предыдущий шаг



Очистить поле поиска одной кнопкой



Отменить заказ



4.1 Последовательность и стандарты

Пользователи не должны задаваться вопросом, означают ли разные слова, ситуации или действия одно и то же.

Есть два типа последовательности: внутренняя и внешняя.

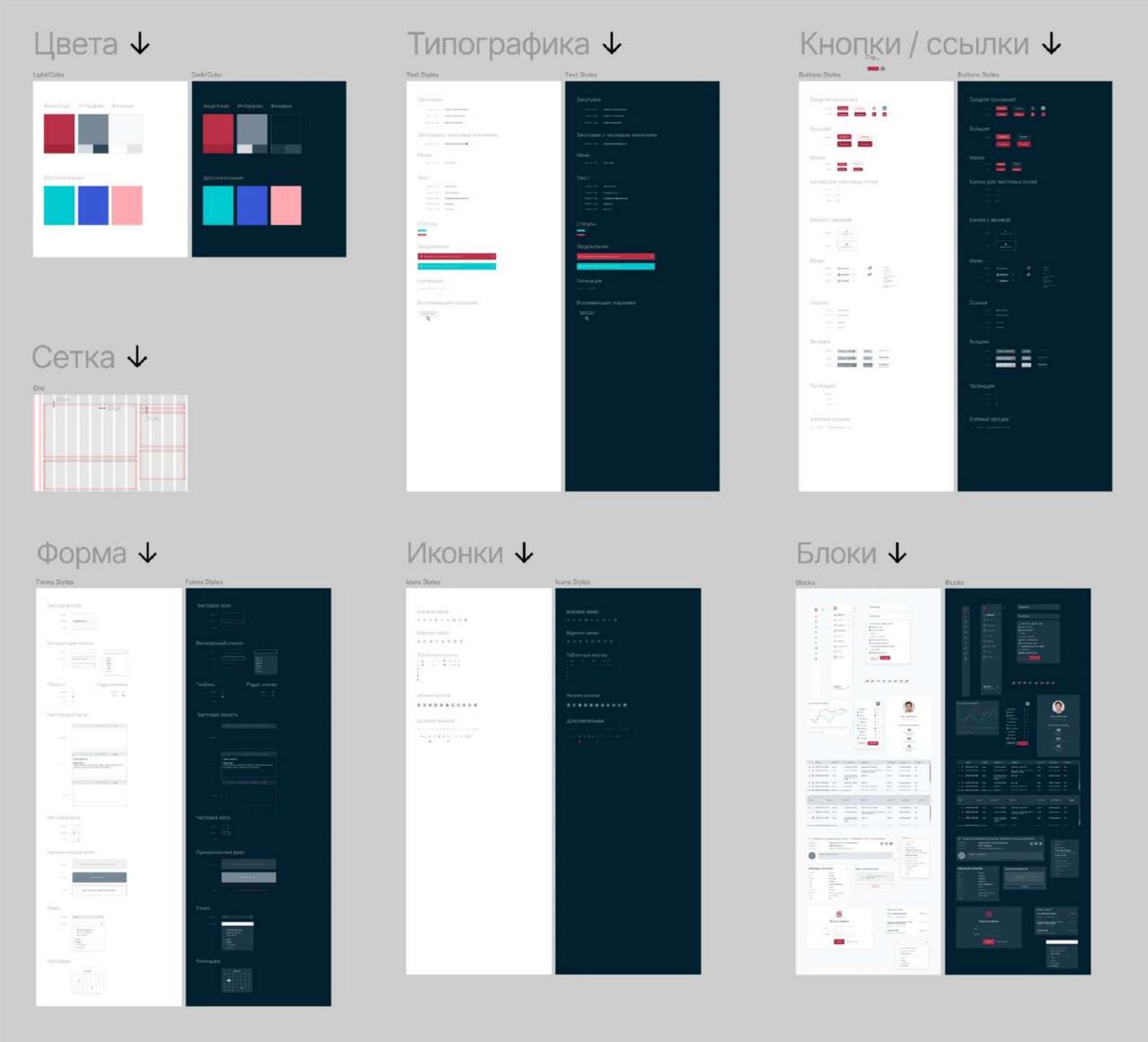
Внутренняя последовательность относится к паттернам на вашем сайте или в приложении.

Например, ссылки одного цвета на всех страницах или одна иконка для одной концепции.



Часто используем для этого понятие **консистентный дизайн**, где подобные элементы выглядят и функционируют одинаково или следуют универсально установленному шаблону (контент, навигация, действия, ответы и т. д.), таким образом они снижают когнитивную нагрузку и делают взаимодействия более плавными и интуитивными.

Наличие **UI-кита проекта** позволяет стандартизировать элементы интерфейса, что упрощает работу над проектом, в частности разработку и последующее масштабирование, и обеспечивает единообразие дизайна на всем сайте.



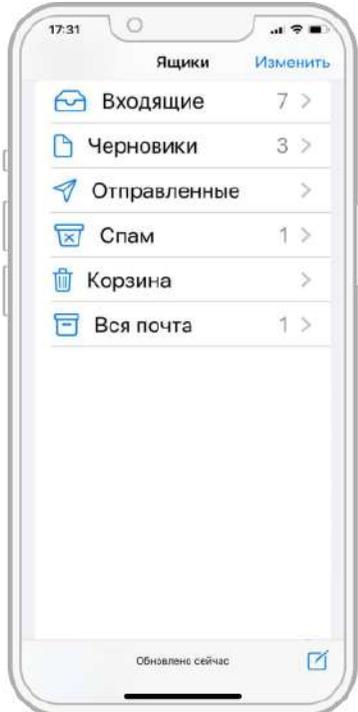
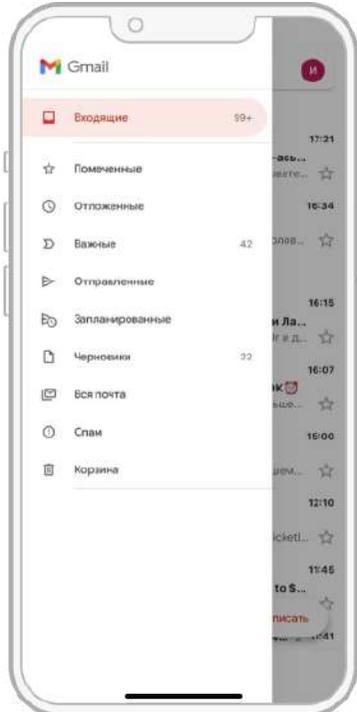
4.2 Последовательность и стандарты

Внешняя последовательность относится к соглашениям, применяемым в других системах и сервисах, используемым большинством людей.

ⓘ Чем более знакомым будет для пользователя интерфейс, тем быстрее он начнет им пользоваться и достигнет нужной цели. Поэтому используем привычные пользователю паттерны и сценарии.

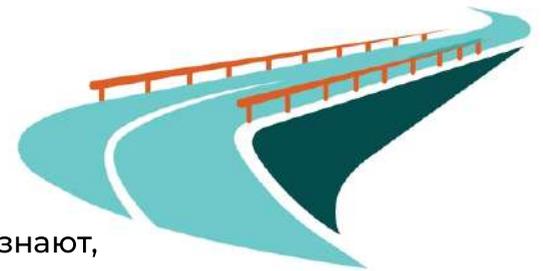


Стандартный внешний вид почтовых сервисов



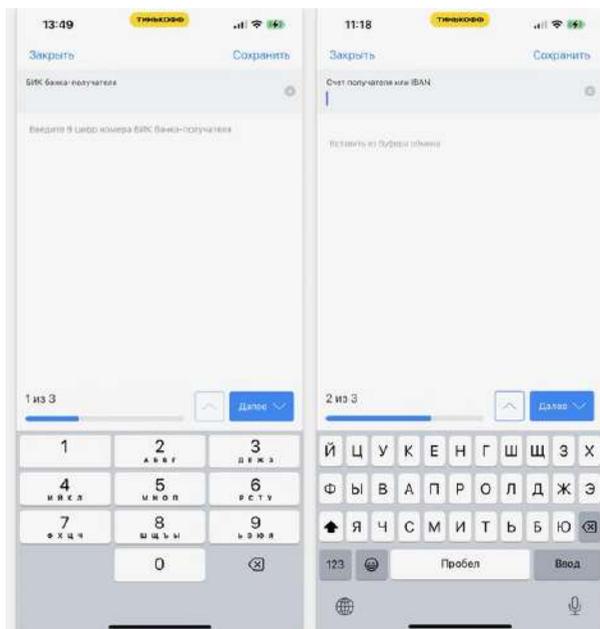
5. Предотвращение ошибок

Лучше хорошего сообщения об ошибках только тщательно продуманный дизайн, который в первую очередь предотвращает возникновение проблемы. Либо устраните условия, подверженные ошибкам, либо проверьте их и предоставьте пользователям подтверждения действия.

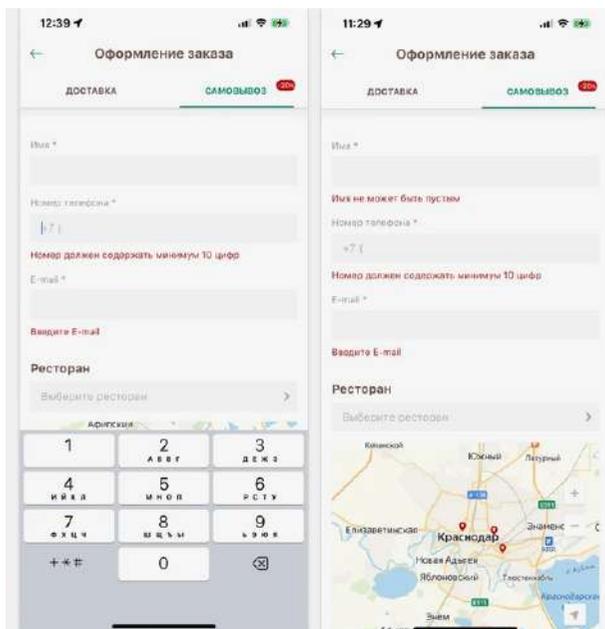


⚠ Когда системные операции критически важны, убедитесь, что пользователи знают, что они делают нечто важное. Предоставьте дополнительную информацию, четко определяющую, что произойдет. Это помешает им двигаться дальше, если они не уверены в своих действиях.

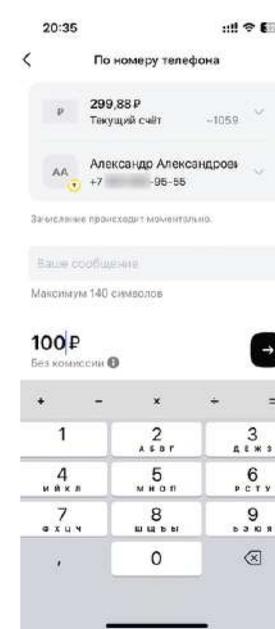
Отсутствие возможности писать цифрами или буквами



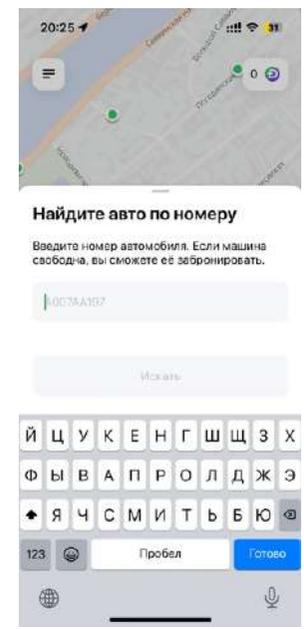
Предупреждения о возможных ошибках в самом начале заполнения формы



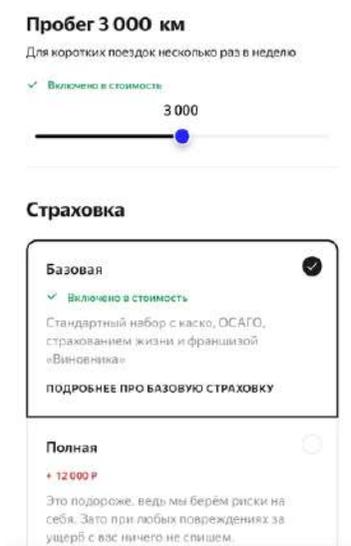
Подсказки



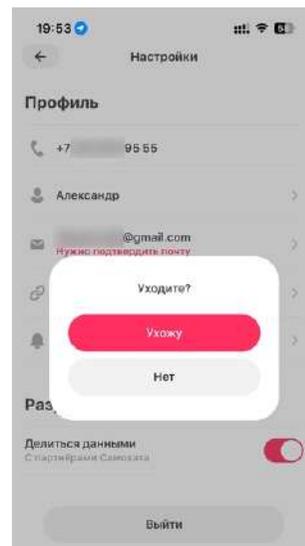
Подсказки



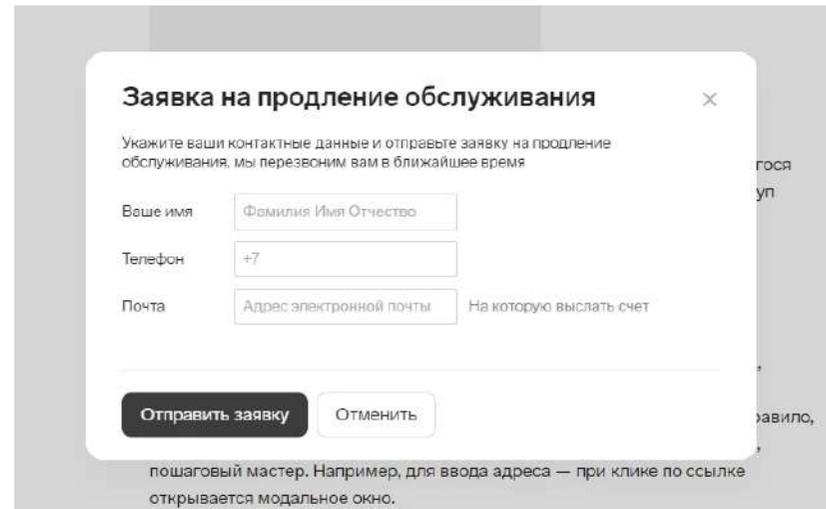
Краткие подсказки помогут сделать выбор



Подтвердить намерение прервать действие



Подсказки при заполнении формы

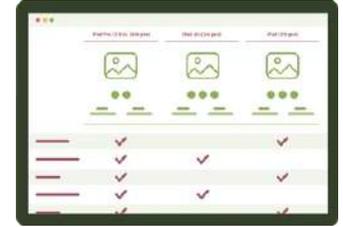


пошаговый мастер. Например, для ввода адреса — при клике по ссылке открывается модальное окно.

6. Важное — вперёд

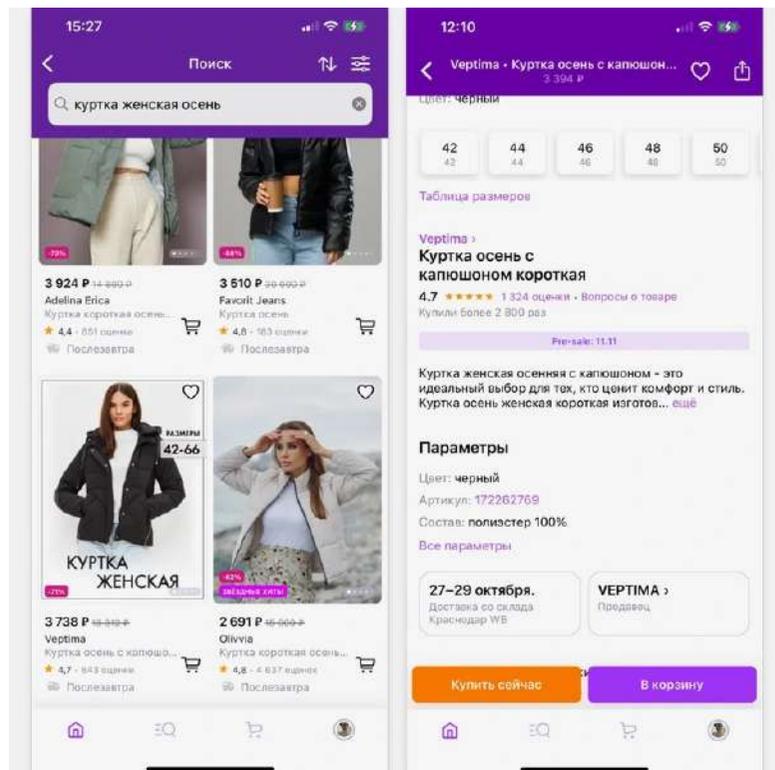
11

Пользователи должны узнавать, а не вспоминать. Сведите к минимуму нагрузку на память пользователя, сделав объекты, действия и параметры заметными. Пользователь не должен вспоминать информацию из одной части диалогового окна в другой. Инструкции по использованию системы должны быть заметными или доступными, когда это необходимо.

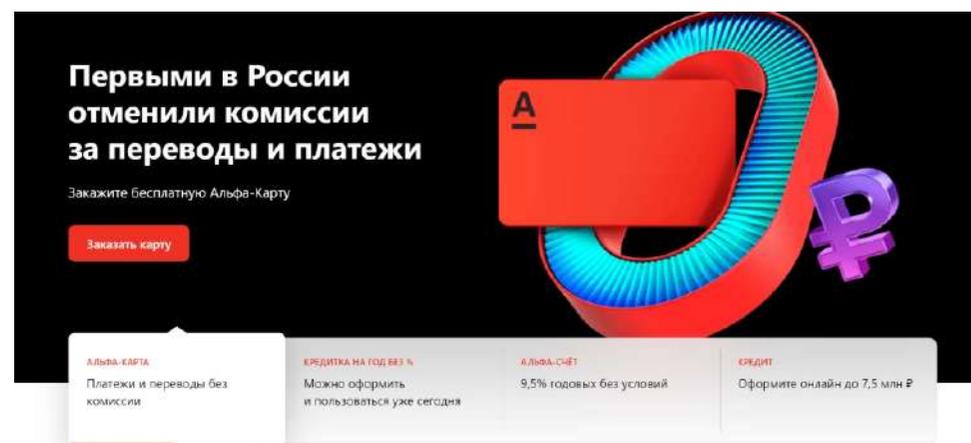


- ! Память работает двумя способами: узнавание и воспоминание. Узнавание – это то, что вам сразу знакомо и происходит мгновенно. Воспоминание работает иначе. Вам нужно извлечь воспоминание из памяти и обычно такая разархивизация требует больше времени и усилий, потому что разуму нужно обрабатывать больше информации, чтобы расшифровать то, на что он смотрит. Мы хотим больше узнаваемости в интерфейсе и меньше воспоминания.

Возможность узнать срок доставки на разводящей странице, без перехода на карточку товара

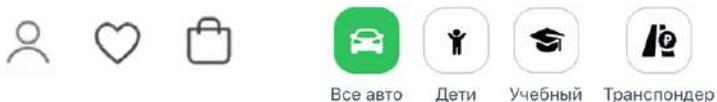


Анонс следующего слайдера

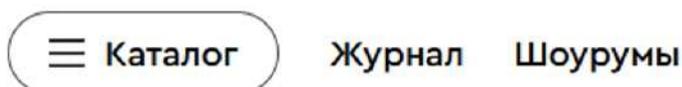


Просмотр нескольких фото товара и всех размеров не заходя на карточку товара

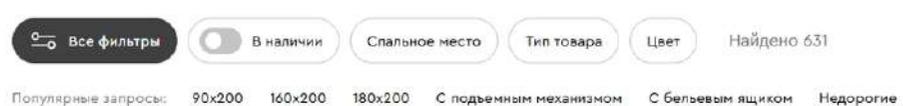
Только хорошо знакомые иконки можно не дублировать текстом



Приоритизируйте основную навигацию



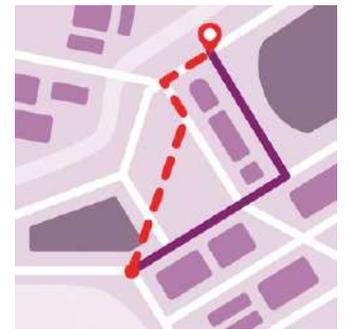
Популярные параметры фильтра вынесены за его пределы



7. Гибкость и эффективность использования

12

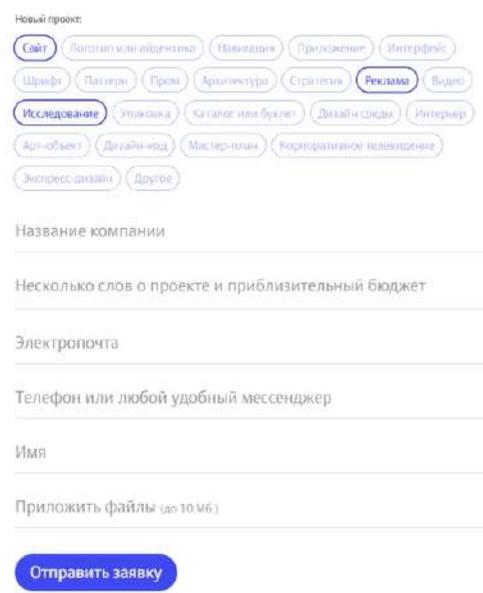
Ускорители, невидимые для начинающего пользователя, часто могут ускорить взаимодействие для опытного пользователя, потому система может обслуживать как неопытных, так и опытных пользователей. Разрешите пользователям настраивать частые действия.



Готовые варианты вопросов, чтобы быстрее начать диалог



Список услуг, которые могут быть интересны клиенту при заполнении заявки на новый проект



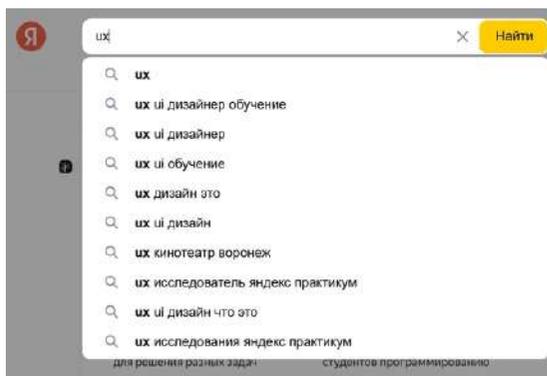
Кол-во работ в разделе вынесено в заголовок и фильтр



Наглядное сравнение

Возможности	Free	Personal	Business
Количество сайтов	1 сайт	1 сайт	5 сайтов
Количество страниц на 1 сайте	50	1 000	1 000
Место для каждого проекта	50 МБ	1 Гб	1 Гб
Инструмент для создания собственных блогов Zero Block ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Использование субдомена на 10days ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Автоматическая адаптация сайта под все мобильные устройства ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Базовая и продвинутое оптимизация	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Встроенная библиотека иконок	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Онлайн-поддержка технического специалиста ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Полная коллекция блогов	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Подключение своего домена ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Умный поиск

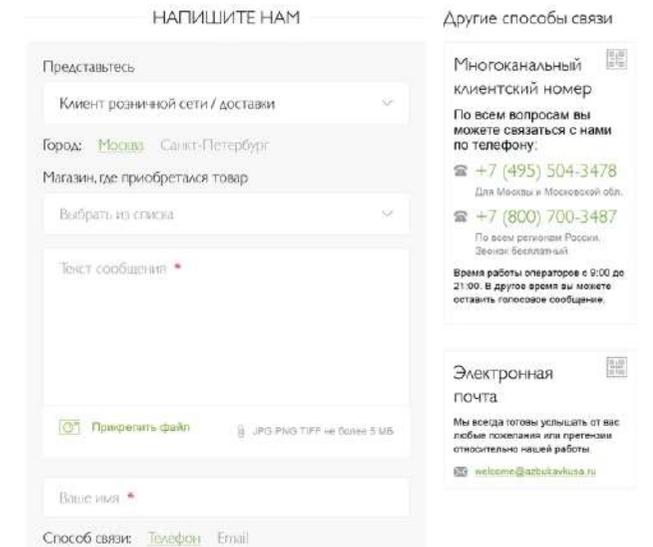


Дополнительные теги к проекту

Построение сетевой инфраструктуры и оборудование мультимедийными системами первого офиса Сбер нового формата

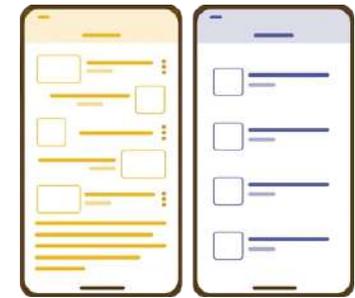


Все способы связи в одном месте



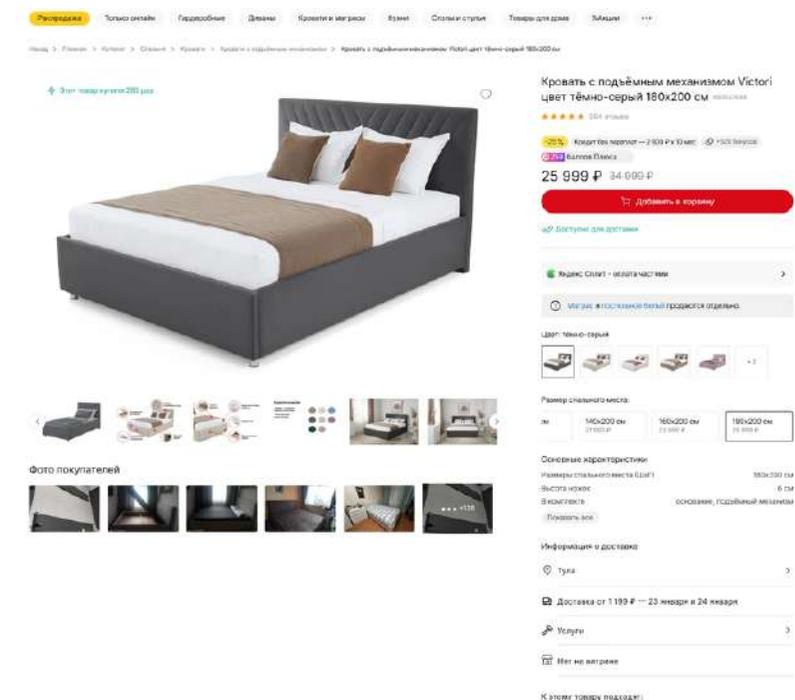
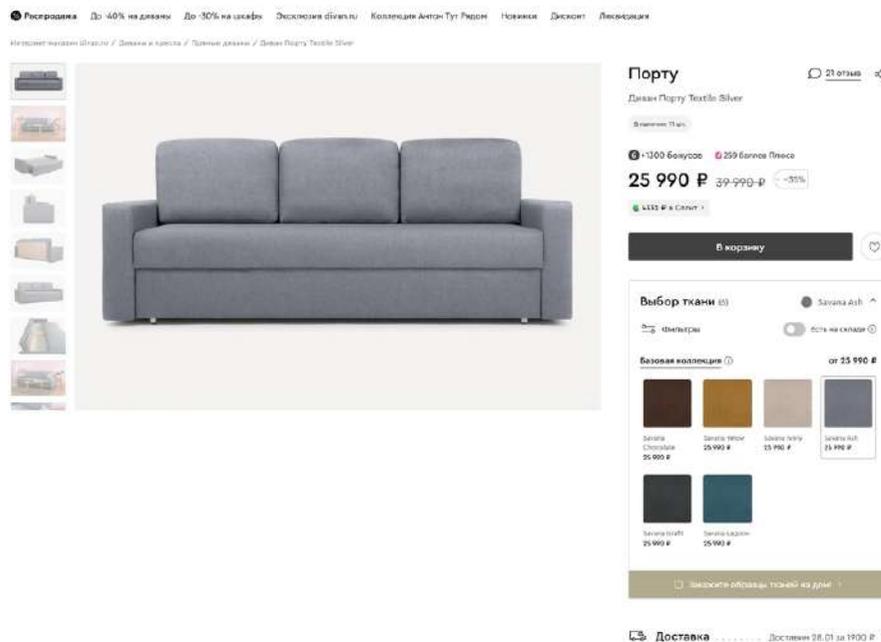
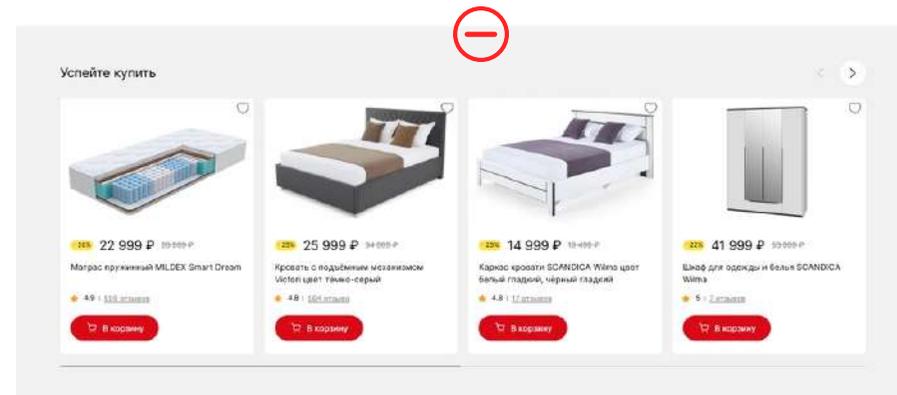
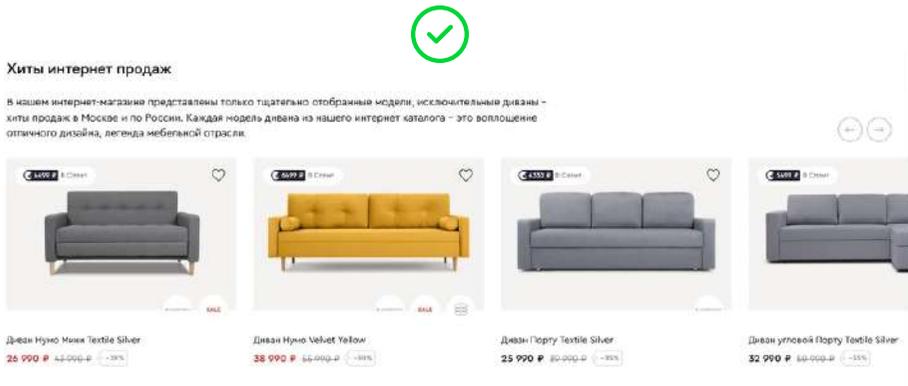
8. Минималистический дизайн и эстетика

Диалоговые окна не должны содержать неактуальную или редко используемую информацию. Каждая дополнительная единица информации в диалоговом окне конкурирует с релевантными единицами информации и снижает их относительную заметность.



❗ При проектировании взаимодействия мы стремимся снизить соотношение сигнал / шум. Можно применить этот принцип, просто уменьшив до минимума контент, отображаемый на экране, будь то изображения или текст, чтобы пользователь мог не отвлекаясь сосредоточиться на текущей задаче.

Состав карточек идентичен, но в первом случае визуальный шум и яркие цветовые акценты сведены к минимуму. В приоритете эстетика и ощущения пользователя, выбирающего мебель



9. Помощь в устранении ошибок

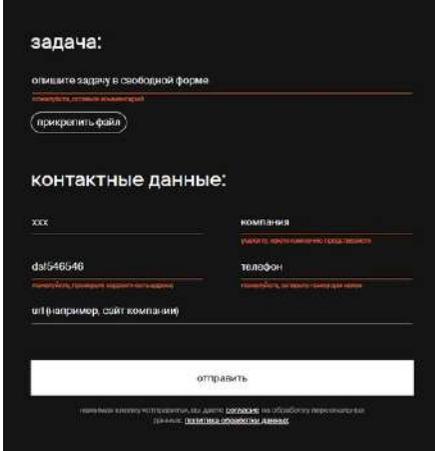
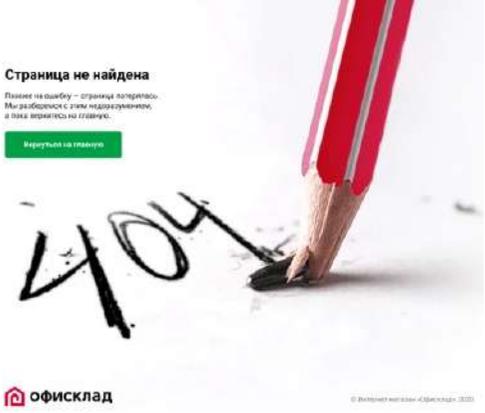
Сообщения об ошибках должны быть изложены простым языком, точно указывать на проблему и конструктивно предлагать решение.

Какой бы хороший интерфейс с понятной логикой и отсутствием визуального шума вы ни спроектировали — пользователю всё равно однажды понадобится дополнительная помощь. Это может быть ответ на вопрос, чат поддержки, справка — главное, чтобы ответы для пользователя были написаны понятным человеческим языком и не вызывали дополнительных вопросов и трудностей.



Предложить решение или направить пользователя в службу поддержки, которая поможет разобраться в ситуации.

Понятные подсказки при некорректном заполнении формы



10. Понятная справка

Хотя лучше, если систему можно использовать без документации, пользователю может потребоваться помощь. Подобная информация должна быть удобной для поиска, ориентированной на задачу, содержать список конкретных шагов, которые необходимо выполнить, и не должна быть слишком большой.

❗ Сделайте помощь и справку всегда доступной. Разместите ее на видном месте на верхней панели или в основной области навигации. Когда пользователи сталкиваются с проблемой и не могут легко найти решение, их необходимо направить в раздел, где они смогут его найти. Это может быть страница часто задаваемых вопросов с окном поиска, содержащим возможные предложения и ответы.



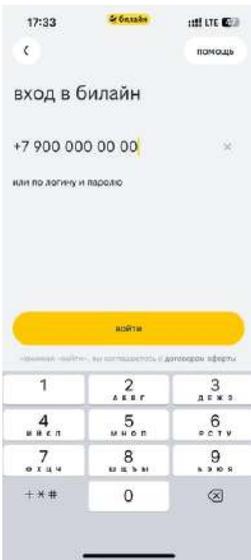
Фильтр перед списком вопросов позволит легче найти нужный ответ



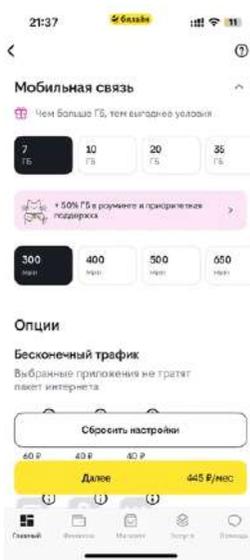
Тултип или всплывающая подсказка для профессиональных терминов в тексте

После сбора бизнес-требований и проведения анализа исходных данных с собственниками было принято решение о переходе на AmoCRM. Эта система оптимальна по Программой протокол взаимодействия приложений и нахождение. Для старта работы были закуплены лицензии с поддержкой работы через API (для интеграции с сайтами и создания собственных виджетов).

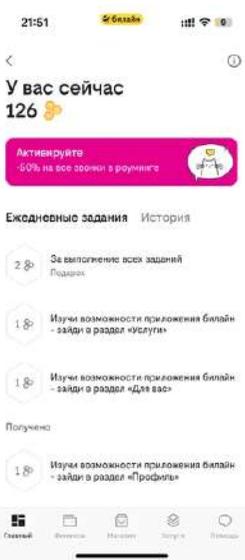
Видимый переход в раздел «Помощь» при регистрации



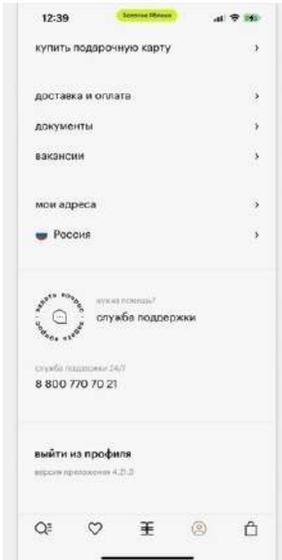
Иконка FAQ в видимой зоне для «сложных» разделов



Иконка справки

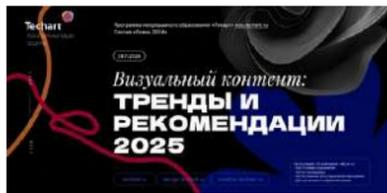


Контакты службы поддержки в меню

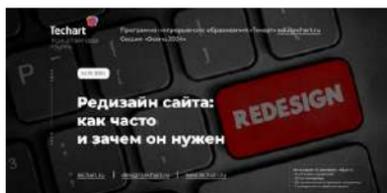


1. 10 базовых принципов Нильсена и соответствующих качеств хорошего пользовательского интерфейса были сформулированы в 1996 году.
2. Эти принципы являются универсальными для всех задач и систем, требующих эффективного взаимодействия с пользователем, для всех пользовательских интерфейсов.
3. Они остаются актуальными и, вероятно, будут рабочими еще продолжительное время.
4. Несмотря на то, что есть и другие подходы и качества UI, достаточно соотнести и проверить на соответствие свои продукты, решения, интерфейсы с этими 10 принципами (чек-лист).

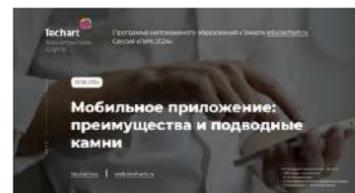
Презентации вебинаров:



28.11.2024
[Визуальный контент: тренды и рекомендации на 2025 год](#)



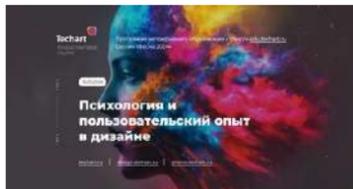
24.10.2024
[Редизайн сайта: как часто и зачем он нужен](#)



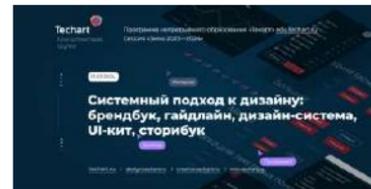
22.08.2024
[Мобильное приложение: преимущества и подводные камни](#)



01.08.2024
[Дорожная карта UX/UI проекта](#)



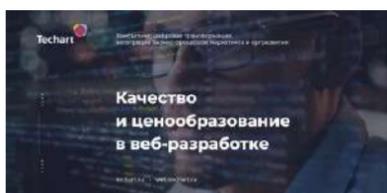
16.05.2024
[Психология и пользовательский опыт в дизайне](#)



01.02.2024
[Системный подход к дизайну](#)



30.11.2023
[Визуальный контент: тренды и рекомендации на 2024 год](#)



08.06.2023
[Качество и ценообразование в веб-разработке](#)



13.10.2022
[Low-no-код решения в веб-разработке](#)

Аналитические инсайты:



11.2022
[Сервисы и технологии для цифровизации рабочих процессов](#)



12.2022
[10 трендов в создании визуального контента 2023](#)



06.2023
[Возможности генеративных нейросетей \(ИИ\) для создания контента](#)



08.2022
[Как управлять бизнес-контентом в кризис 2022 года и после](#)



02.2020
[Контент — основа современного маркетинга](#)



07.2020
[Креативность: необходимое свойство и конкурентное преимущество бизнеса](#)

Персональное консультационное мероприятие по теме этого вебинара

Особенности:

- ✓ Будем разбирать именно ваши кейсы
- ✓ Ответим на любые вопросы
- ✓ Подсветим специфику ниши
- ✓ Максимально адаптируем контент под потребности компании
- ✓ Дадим конкретные рекомендации и инструкции
- ✓ Подготовим пошаговое руководство для решения проблемы

Программа может быть реализована в различных вариантах:

- вебинар;
- семинар / лекция;
- мастер-класс;
- стратсессия;
- круглый стол, мозговой штурм;
- диагностическая / консультационная сессия;
- деловая игра.

Форматы:

онлайн, оффлайн, гибрид.

Длительность:

от 1 часа до 2 дней.

При необходимости мы можем собрать комбинацию из нескольких удобных вам вариантов обучения.

[Интересуюсь](#)



Консалтинг, цифровая трансформация,
интеграция бизнес-процессов, маркетинга и оргразвития



Ирина Хохонина

директор дизайн-бюро «Текарт»



Елизавета Козлова

руководитель
проектной команды techart.ru/d1,
менеджер проектов

Релевантные услуги «Текарт»:

- [Продуктовая аналитика, сквозная аналитика, визуализация данных](#)
- [Дизайн и разработка сайтов](#)
- [Разработка сайтов, интранет- и экстранет решений](#)
- [Разработка креативных концепций](#)

+7 495 790 75 91

Консалтинговая группа «Текарт»
techart.ru

Интегрированный маркетинг и PR
promo.techart.ru

IT-решения и веб-разработка
web.techart.ru

Дизайн-бюро
design.techart.ru

Креативное агентство
creative.techart.ru

Фотоагентство
photo.techart.ru

Аналитика и бизнес-планирование
research.techart.ru

Работа в «Текарт»
hr.techart.ru

Образовательная программа
edu.techart.ru



[Авторский telegram-канал «Системное развитие бизнеса»](#)

[Канал информационной поддержки Edu.Techart](#)