



*Интерактивные элементы  
в дизайн макетах*

*Кочет С.С.  
ГР-19-11-1*

# Интерактивные элементы

Интерактивные элементы создают основу мощных и удобных цифровых продуктов. Внимательный подход к деталям помогает создать положительный опыт взаимодействия с продуктом в целом.



# Кнопка

Кнопка является одним из самых распространенных элементов любого интерфейса. Этот элемент существовал задолго до цифровых интерфейсов и выполнял ту же роль.



## Механизм переключения

Кнопки — это простые механизмы переключения, позволяющие управлять процессом или машиной. Кнопка фактически позволяет отправлять сигнал на устройство о том, что пользователь хочет сделать. Будучи явным элементом взаимодействия, кнопки были успешно перенесены на цифровые пользовательские интерфейсы:

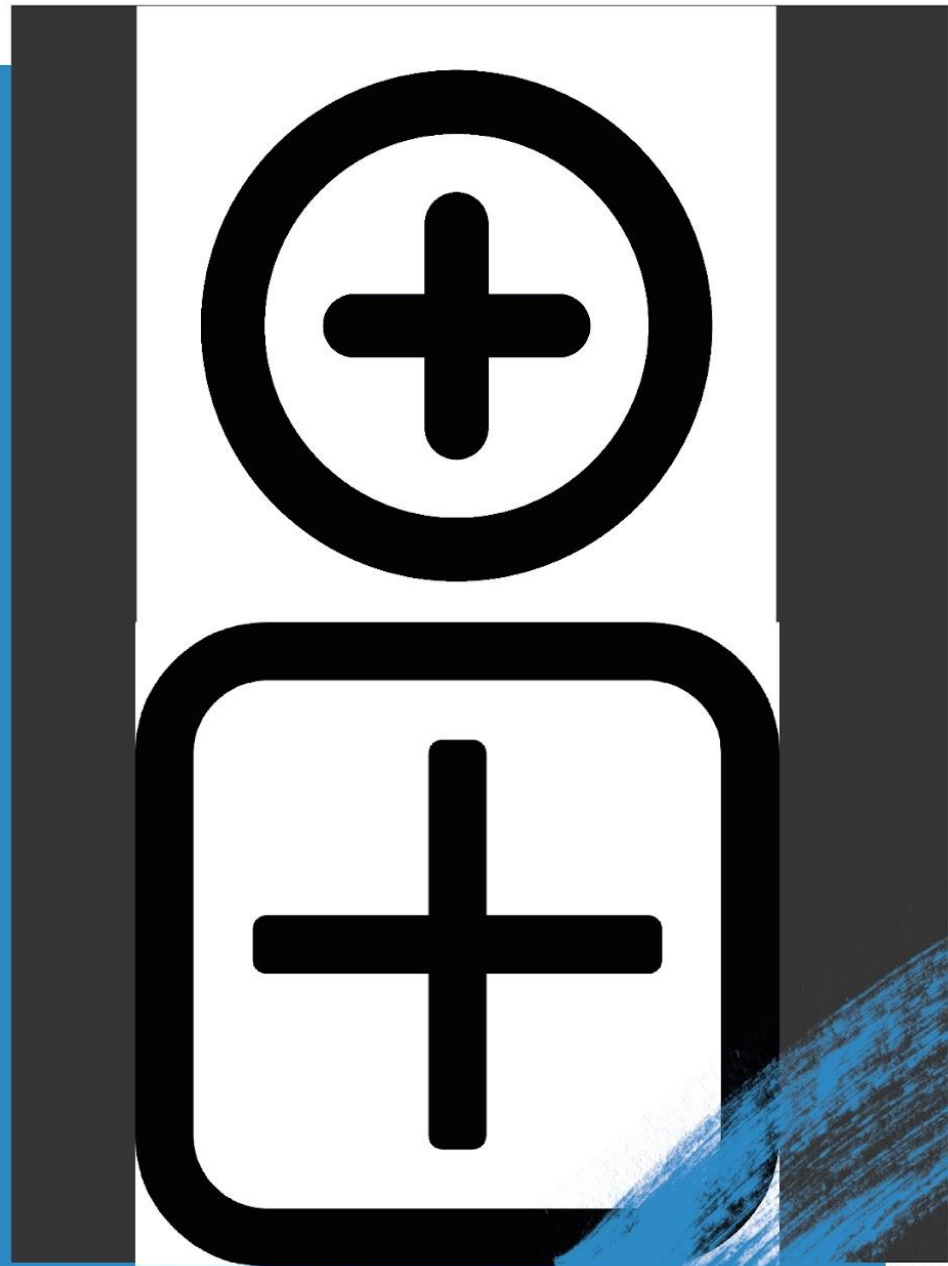


## Кнопка «Гамбургер»

Существует несколько часто используемых типов кнопок с дополнительной функциональностью.

Кнопка «Гамбургер» — открывает меню. После нажатия на него меню расширяется. Она называется гамбургер из-за своей формы, состоящей из трех горизонтальных линий.



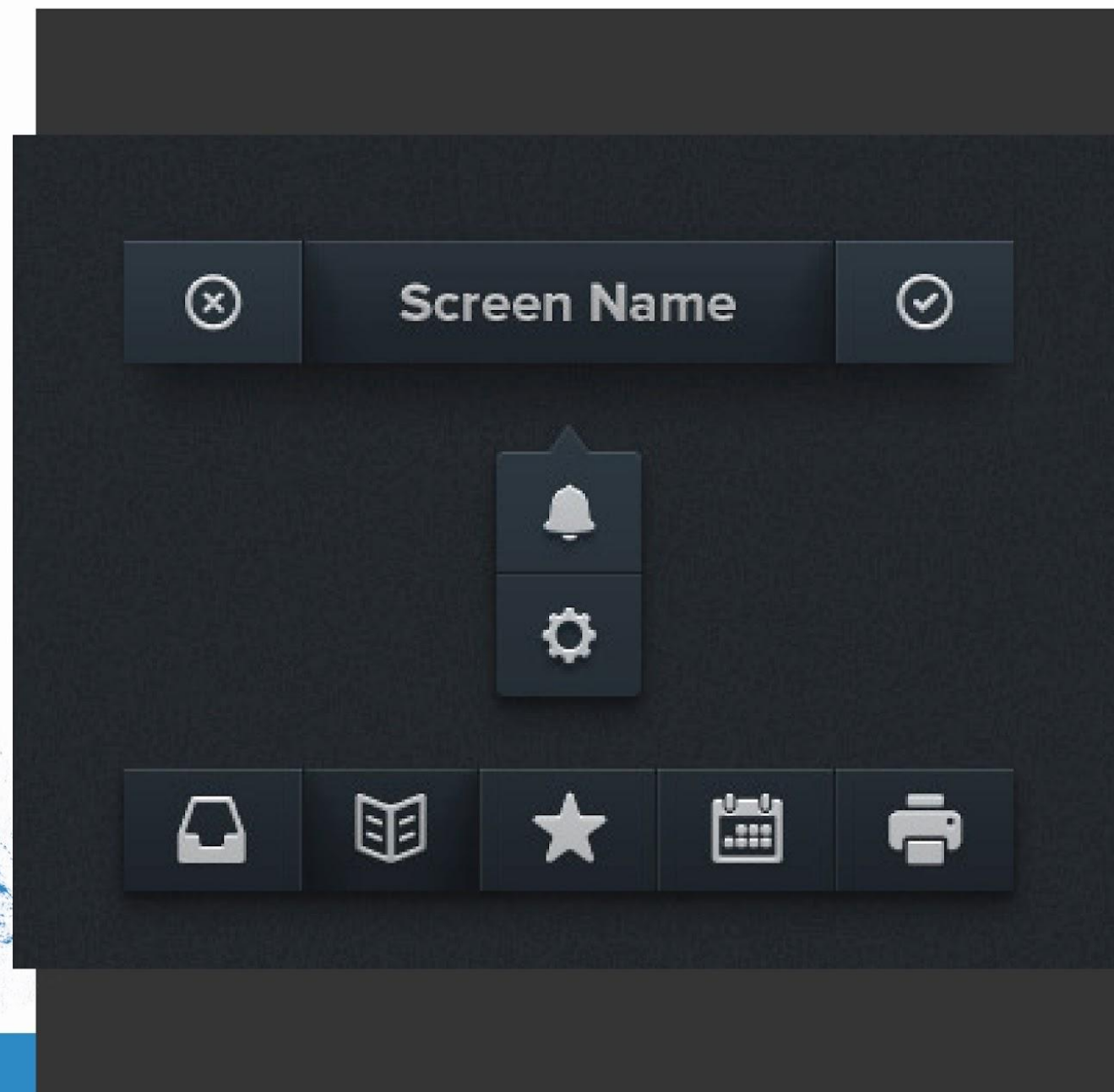


## *Кнопка - плюс*

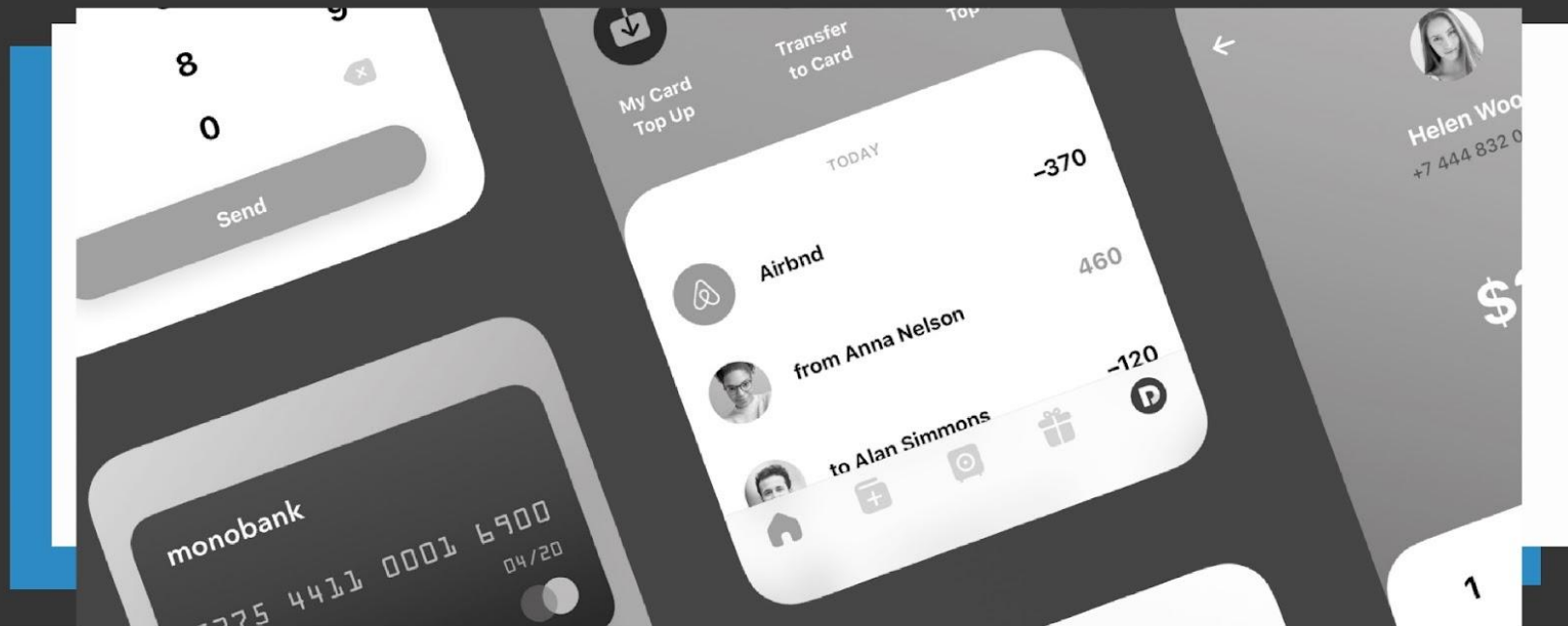
Кнопка-плюс позволяет добавлять новый контент, например, контакт, сообщение, заметку, позицию в списке и т. п. Иногда, нажимая эту кнопку, пользователи напрямую переносятся в модальное окно создания контента, в других случаях также есть средний этап, когда им предоставляется дополнительная возможность выбора и добавление конкретной части данных.

# Панель

Панель является основой, на которой расположены другие интерактивные элементы пользовательского интерфейса, позволяющая пользователю быстро выполнять основные шаги взаимодействия с продуктом.



# Панель вкладок

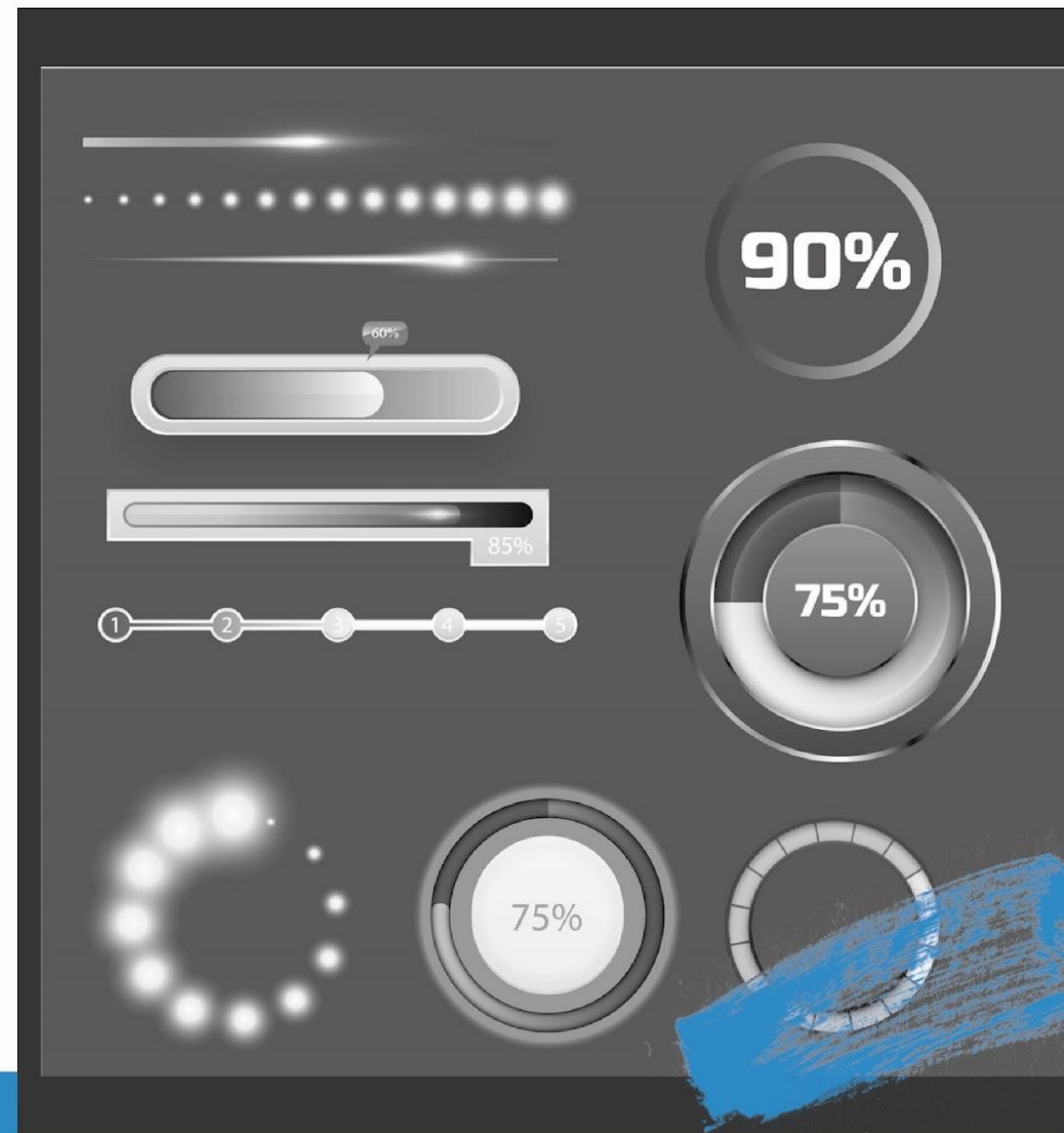


В мобильных приложениях отображается в нижней части экрана и обеспечивает возможность быстрого переключения между основными разделами содержимого.



## Панель загрузки

Это элемент управления, который информирует пользователя о текущем этапе действия или процесса. В большинстве случаев пользователи могут видеть поток с указанием времени или процента.



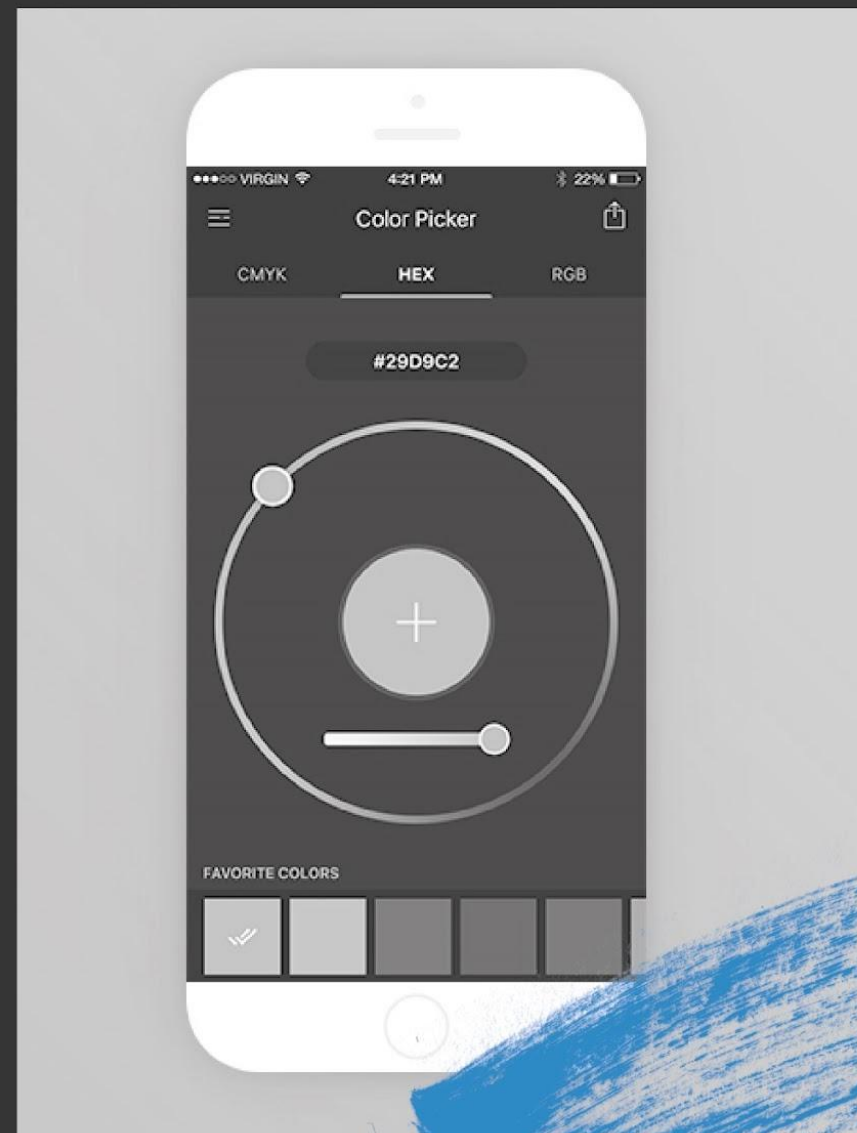
# Переключатели

Это элемент управления, который позволяет пользователям включать или выключать отдельные опции. Как и кнопки, он эффективно применяется в современных интерфейсах, поскольку он представляет собой непосредственную имитацию реальных переключателей, к которым люди привыкли в реальной жизни.



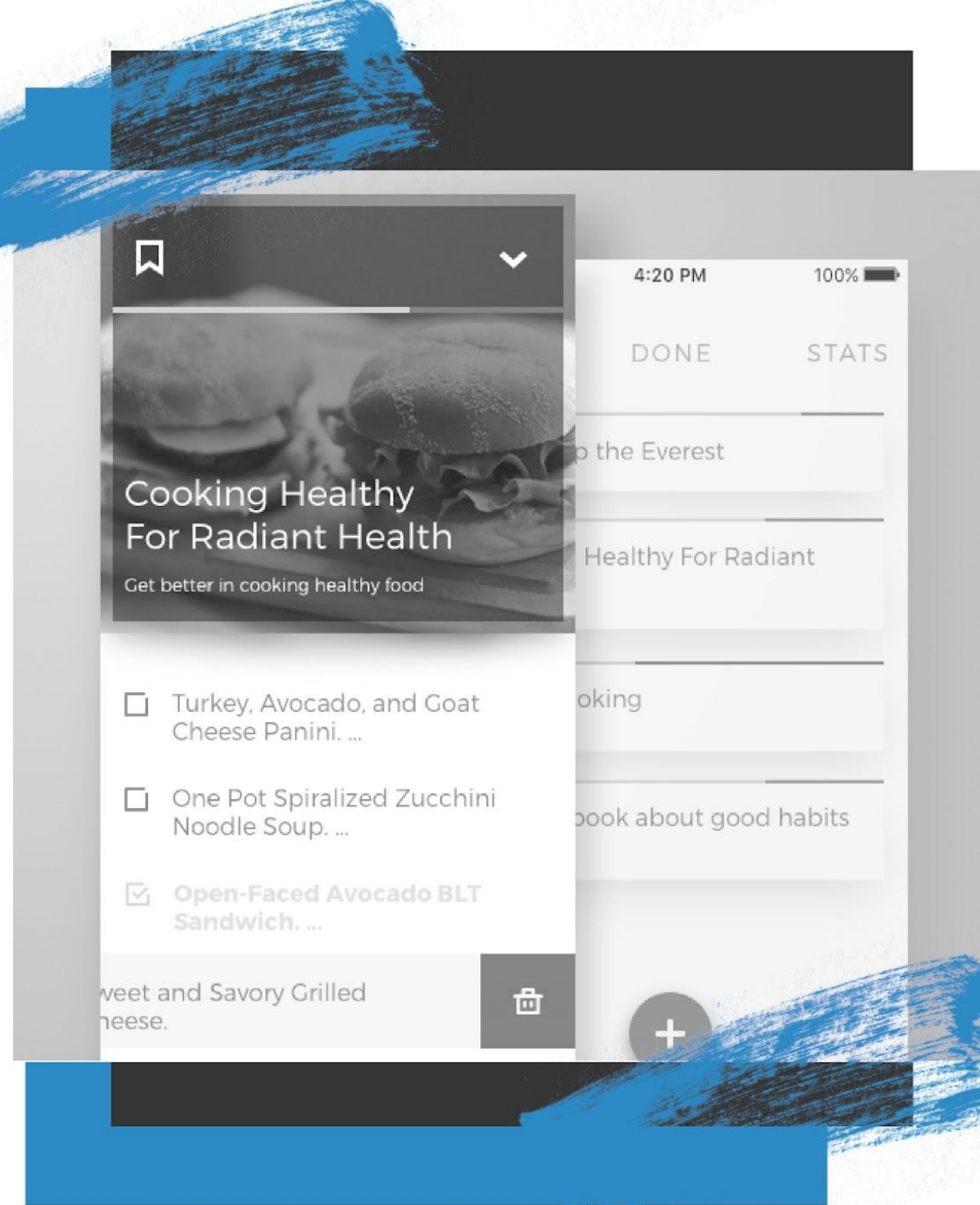
## Пикер

Пикер позволяет выбрать точку из ряда опций. Он обычно включает один или несколько прокручиваемых списков различных значений, например, часы, минуты, даты, измерения, валюты и т. д. Прокручивая список, пользователи выбирают и устанавливают необходимое значение.



# Чекбокс

Это графический элемент пользовательского интерфейса, который отмечает определенный фрагмент контента, обычно устанавливающий выбор для двоичных опций. Это еще один элемент, взятый из реального мира, поскольку он похож на процесс заполнения тестов, вопросников и других вещей такого рода, когда вам нужно поставить галочку, чтобы отметить вариант.



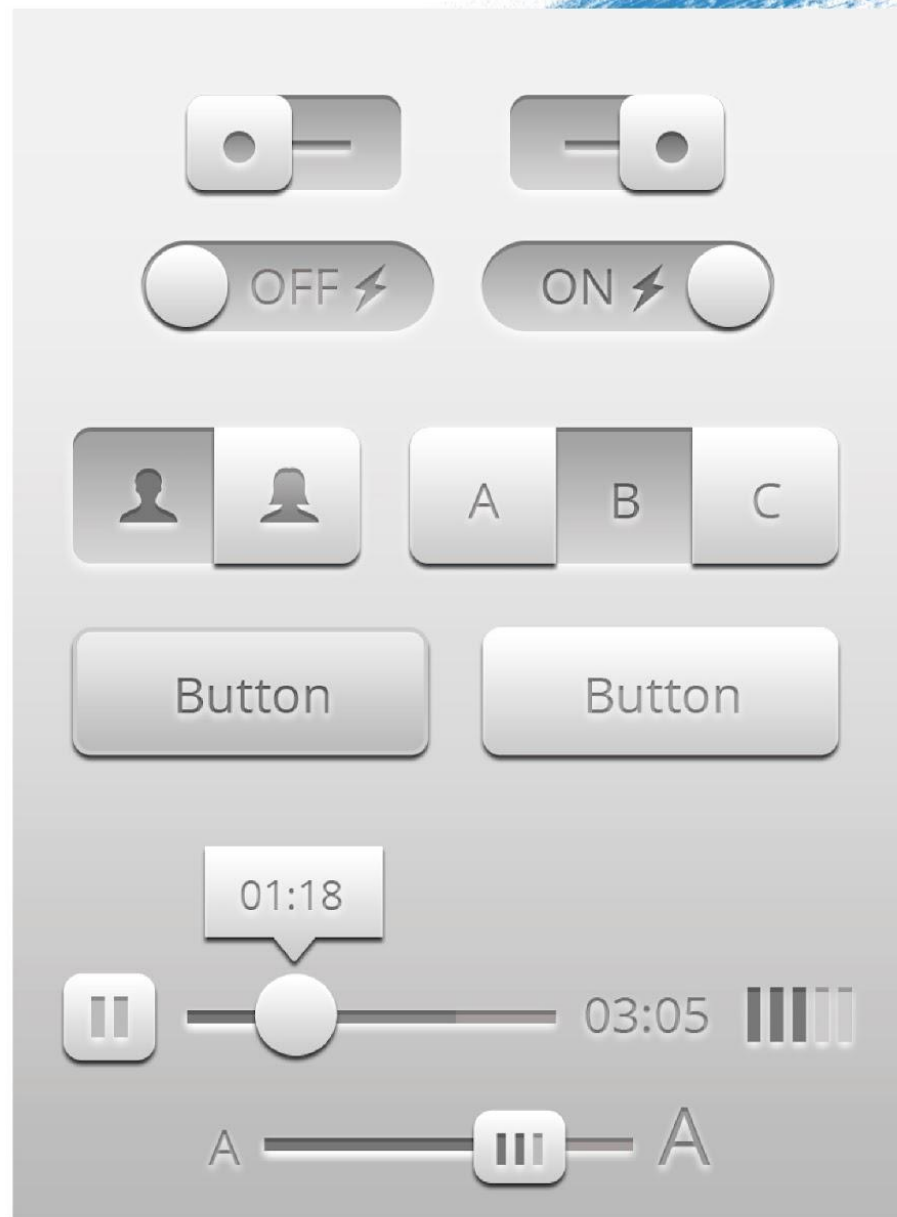
# Иконки

Это символическое изображение, используемое для связи. Они являются информативными признаками, поддерживающими обмен данными между информатором и адресатом вместе с текстом, часто отображая живописное сходство с объектом физического мира.



## Заключение

Интерактивные элементы становятся прочной основой для положительного пользовательского опыта, который позволит решить проблемы пользователей и побудить их снова и снова возвращаться к продукту. Маленькие интерактивные элементы пользовательского интерфейса становятся основой, делая взаимодействие гладким и легким.





*Спасибо за внимание!*