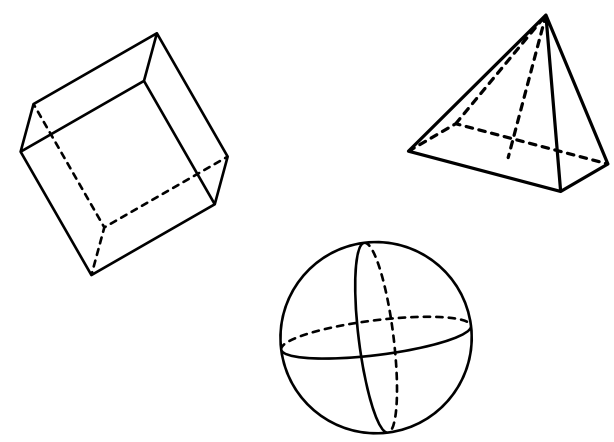
البعيد عن العين،
بعيد عن النقر:
Fit's Low

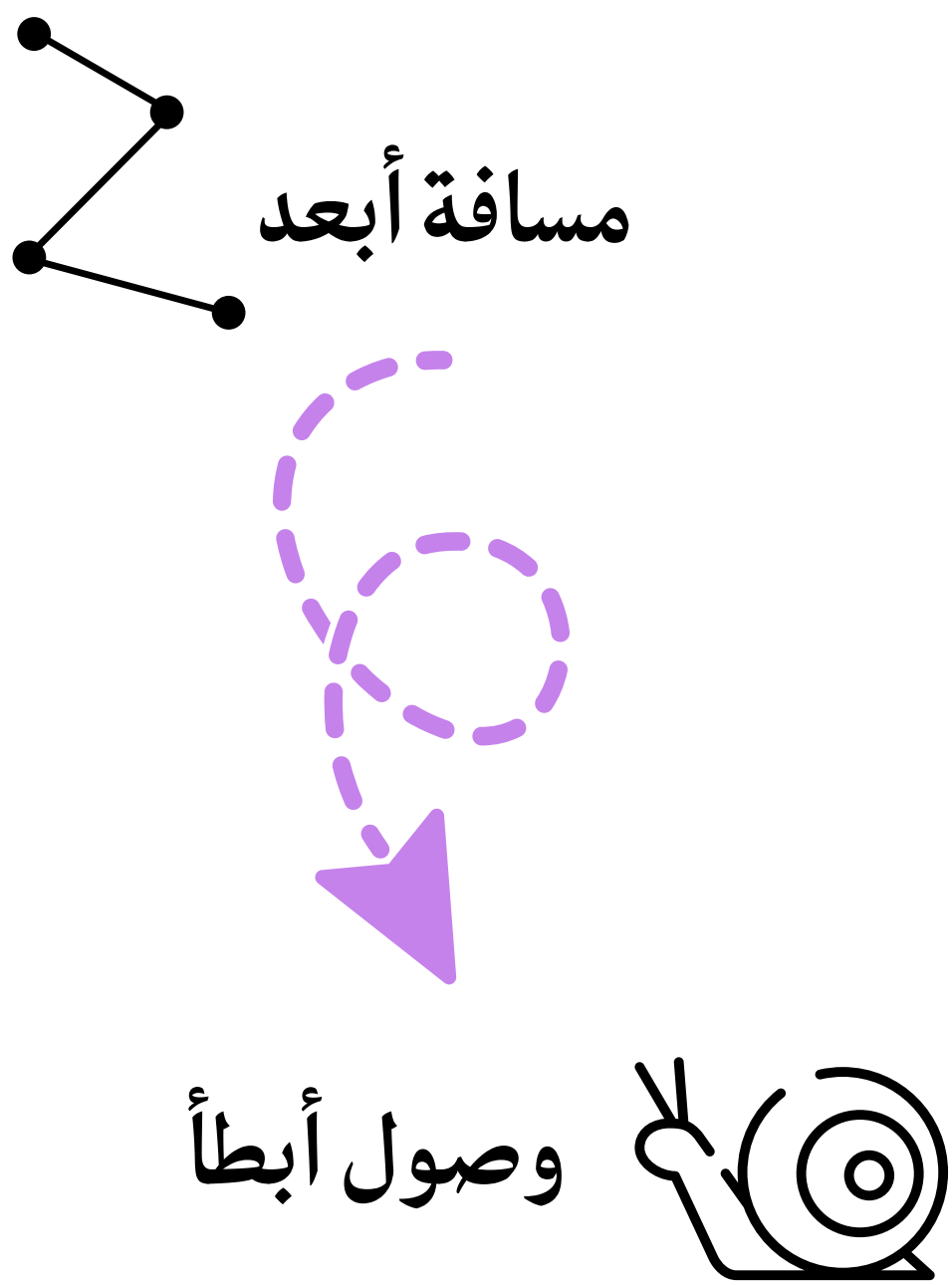
سلسلة: فرح في محراب التصميم

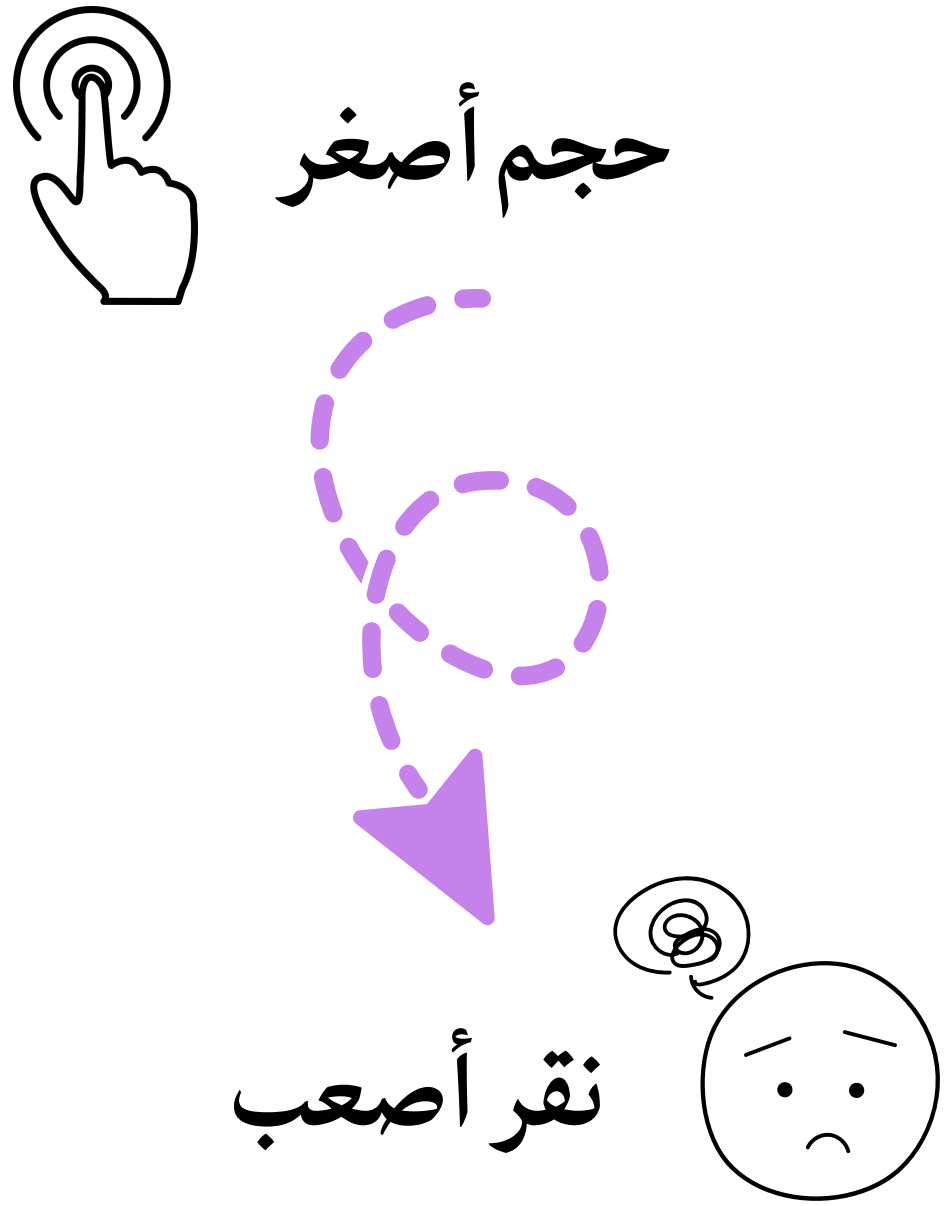
رحلة معرفية في تصميم الواجهات وتجربة المستخدم



القانون يقول:

كلما كان العنصر التفاعلي (مثل الزر) أكبر وأقرب، كان الوصول إليه أسرع وأسهل.

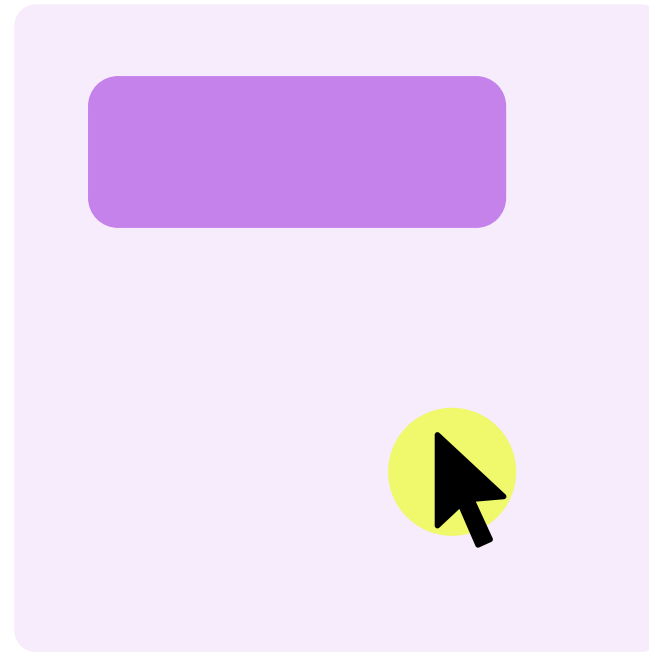


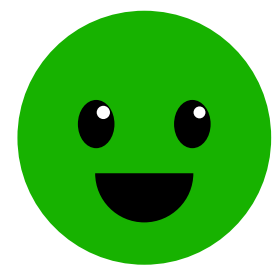

حجم أصغر
نقر أصعب

بمعنى آخر:

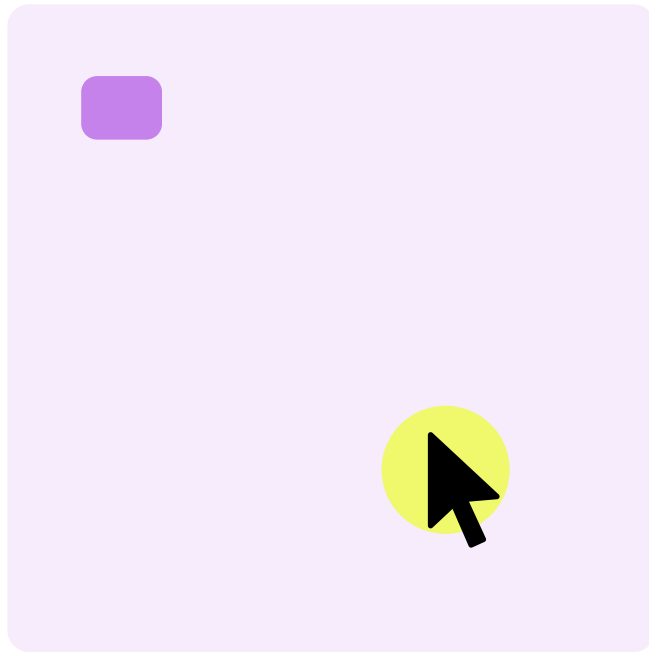
افترض أن لديك زراً على الشاشة، إذا كان الزر كبيراً وكان قريباً من المؤشر، فسيكون من السهل على المستخدم النقر عليه بسرعة، أما إذا كان الزر صغيراً أو بعيداً عن مكان المؤشر، فسيحتاج المستخدم وقتاً أطول للوصول إليه والنقر عليه.

B





A



🧠 لماذا يحدث ذلك؟

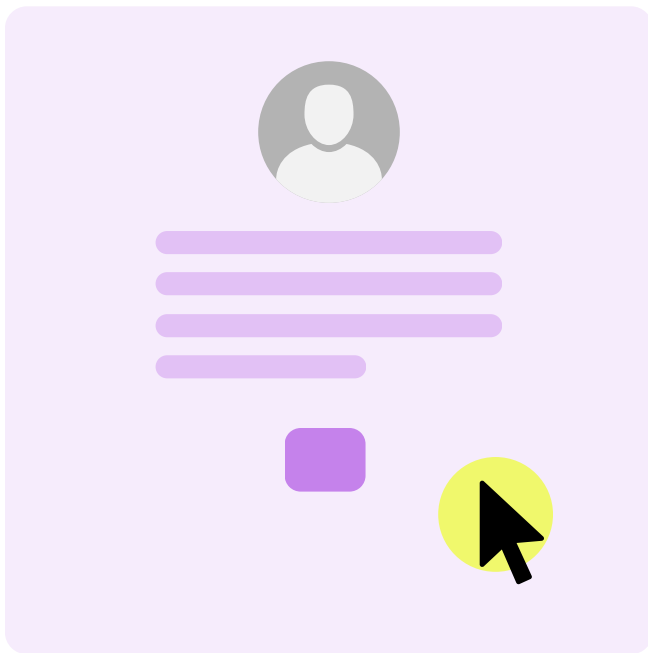
القانون يعكس كيفية معالجة الجهاز العصبي البشري للمعلومات الحركية والبصرية، حيث يفضل الدماغ الأهداف الكبيرة والقريبة لأنها تتطلب طاقة أقل ووقتاً أقصر لتحقيق التفاعل الدقيق.

🎯 مثال بسيط:

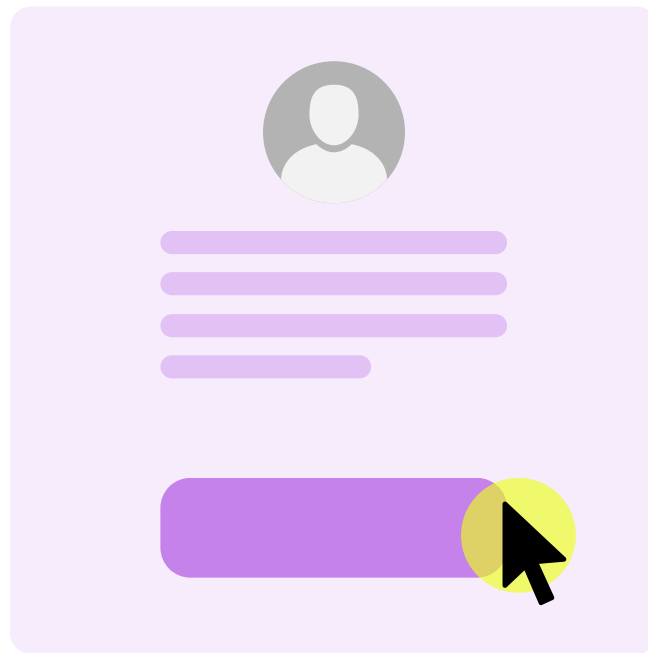
نرى أمامنا تصميمين متباينين:

- **التصميم الأول**: يحتوي على زر كبير الحجم، يقع في مكان يتناسب مع مسار حركة العين والمؤشر، مما يجعل التفاعل معه سلساً وفورياً.
- **التصميم الثاني**: يظهر زراً صغير الحجم، يقع في موقع بعيد عن نقطة التركيز الطبيعي، مما يتطلب جهداً إضافياً للوصول إليه والنقر عليه.

2



1



كيف نستخدم هذا القانون في تصميم UI/UX؟

1. اجعل الأزرار والأهداف التفاعلية كبيرة بما يكفي (48×48 بكسل للجوال، 32×32 لأجهزة الكمبيوتر).
2. ضع العناصر المهمة في مناطق يسهل الوصول إليها (منطقة الإبهام للجوال، حواف الشاشة للويب).
3. باعد بين الأزرار المهمة والخطيرة لتجنب النقر الخاطئ.
4. أضف هوامش شفافة حول العناصر الصغيرة لزيادة مساحة اللمس دون تغيير التصميم المرئي.
5. قدم تغذية راجعة فورية عند التفاعل (تغيير لون/حركة بسيطة).