

УДК 7.012.03.316

ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСІВ: ТЕНДЕНЦІЇ ПРОЕКТУВАНЬ

Студентка К.О. Яменко, гр. Мгдр 1-18

Науковий керівник проф. О.В. Колісник

Київський національний університет технологій та дизайну

Мета. Дослідити характерні ознаки конкурентноздатного дизайну при створенні інтерфейсів.

Завдання. Аналіз основних показників вдалих інтерфейсів.

Методика. У ході проведеного дослідження використані методи аналізу, компаративістики та моделювань практики проектування інтерфейсів.

Результати. Теоретично опрацьовано та узагальнено основні аспекти розробки інтерфейсів, також досліджено особливості та основні засади їх створення.

Наукова новизна. Досліджено тенденції проектування сучасних інтерфейсів.

Практична значимість. Результати даного дослідження можуть бути використані при проектуванні інтерфейсів.

Інтерфейси існують, щоб люди мали змогу взаємодіяти у своєму соціальному повсякденні зі світом. Через інтерфейс ми можемо прояснити, проілюструвати, показати взаємозв'язок, об'єднати людей або розділити, управляти очікуваннями та давати доступ до послуг. Розробка якісних інтерфейсів наразі є дуже актуальною темою серед дизайнерів, так як попит та конкуренція величезні.

Відомий американський дизайнер інтерфейсів, Пол Ренд, зазначив, що проектування інтерфейсів – це набагато більше, ніж просто компонування, організація і навіть редагування, проектувати – значить надавати цінність і сенс, вносити ясність, спрощувати і пояснювати, реформувати, привертати увагу, переконувати і навіть, можливо, розважати [2].

Варто зазначити, що вдалих інтерфейс важливий для будь-яких програмних продуктів, оскільки всі вони орієнтовані на користувача. Дуже важливо не дати йому заплутатися у великій кількості налаштувань. Необхідно показувати тільки ту інформацію, яка необхідна в даний конкретний момент. Якщо певний вибір виключає інші варіанти, необхідно показати їх непотрібність, зробивши їх якомога менш помітними, або взагалі прибравши з екрана.

Отже, найголовнішим завданням при творенні дизайну будь-якого інтерфейсу є його ясність. Оскільки необхідно щоб інтерфейс був впізнаваним та цілком зрозумілим й передбачуваним у контексті усіх можливих його функцій та взаємодій користувачів із ним [3].

Дизайнери вносять у програми інтерфейсів загадковість, елементи гри, але плутанини слід уникати, тому що саме прозорість всіх елементів мотивує впевненість та наміри співпрацювати з інтерфейсом цільову аудиторію.

Не слід забувати про важливість розміру, кольору та анімації об'єктів. Ці речі важливі не тільки для швидкого пошуку і сприйняття інформації, але також допомагають розставити пріоритети всередині робочого вікна. Очевидно, що велика яскрава або мерехтлива кнопка – це щось важливе, що змушує фокусуватися і закликає до дії. Вести користувача до кнопки, яка в даний момент неактуальна або взагалі недоступна, є помилковим варіантом дизайну інтерфейсу. Елементи вікна повинні виділятися послідовно, супроводжуючи, наприклад, гравця протягом усього часу гри [2]. Це дійсно допомагає полегшити рутинні дії. Одна з поширених помилок мобільних розробників – максимальне використання екрана пристрою. З одного боку, це добре. Але з іншого, коли мова йде про безліч дрібних об'єктів, які накладаються рівними рядами і заповнюють весь екран, то картинка перетворюється в рябу сітку, і очі починають розбігатися по екрана в пошуках потрібного об'єкту.

Надзвичайно важливо, щоб інтерфейс давав зворотній зв'язок користувачеві. Якщо користувач звернувся до нього, значить, він чекає відповіді. Натискаючи на кнопку, користувач дуже чітко повинен розуміти, що в результаті сталося. Якщо подія не відбулося, то він повинен знати, з якої причини, і як йому слід поводитися далі. Якщо кнопка неактивна, значить користувач змушений здогадуватися про її функції сам й при потребі шукати підказки як їх виконати самостійно. Доволі негативний результат цільова аудиторія може отримати, коли в цьому випадку відсутні конкретні підказки. Виходить, що цю дію зробити просто не можливо.



Це викликає роздратування у людей, а дехто взагалі може відмовитись від продовження використання такої програми [1].

Під час розробки інтерфейсу необхідно брати до уваги також саме цільову аудиторію, її уподобання й здатність керувати об'єктом безпосередньо. Щоб досягти цього відчуття, інтерфейс робиться максимально непомітним. Увага користувача безцінна, тому робота дизайнера спрямована на те, щоб він мав змогу зосередитися й не відволікатися на зайві елементи інтерфейсу, які розробляються під конкретний пристрій. Тобто те, що буде зручним для планшета, не підійде під мобільний телефон. Принцип побудови інтерфейсу повинен виходити з маніпулятора, за допомогою якого відбувається управління: у випадку з планшетом це руки, на ПК це миша і клавіатура, на консолі – геймпад. Кожне з цих різновидів управління вимагає індивідуального дизайну інтерфейсу [4].

Людина відчуває себе максимально комфортно, коли відчуває контроль над собою, ситуацією, своїм оточенням. Непродуманий дизайн позбавляє користувачів цього відчуття: цільовій аудиторії нав'язуються несподівані взаємодії, заплутані процеси і непередбачувані результати, в той час, як цільова аудиторія потребує регулярного інформування про стан системи, причинно-наслідкові зв'язки (якщо зробити це, буде те й т.ін.), підказок, чого очікувати на кожному етапі. Потрібно не боятись повторювати очевидні речі.

Багато дизайнерів притримуються думки, що кращий інтерфейс – це відсутність інтерфейсу. Саме так ми управляємо фізичними об'єктами в реальному світі – безпосередньо. Але оскільки це не завжди можливо, а об'єкти містять в собі все більше інформації, то дизайнери і програмісти створюють для взаємодії з ними інтерфейси, який легко перевантажити більше, ніж потрібно: кнопками, графікою, опціями, вікнами вкладення й т. ін. В ідеалі, інтерфейс повинен бути настільки непомітним, щоб у користувача зберігалось відчуття прямого управління об'єктом його уваги, наприклад у процесі гри. В основі кожного екрана інтерфейсу має лежати одна значуща для користувача дія. Такий інтерфейс простіше вивчати і використовувати, а також його простіше доповнити і розширити (при необхідності). Не слід забувати, що людям комфортно, коли все відбувається відповідно до очікувань. Коли оточуючі (люди, тварини, об'єкти, програми) поведуться передбачувано, тоді між ними формуються хороші взаємини. У цьому контексті елементи дизайну повинні виглядати відповідно їх призначення. На практиці це означає, що зовнішній вигляд елемента повинен говорити про те, як він себе поведе при взаємодії. Якщо елемент виглядає як кнопка, то і працювати повинен як кнопка.

Висновки. Аналіз аспектів дизайну інтерфейсів дозволяє встановити обов'язкові й необхідні їх елементи. Теоретично узагальнивши складові, які мають враховуватись дизайнерами при розробці конкурентноздатних інтерфейсів, підкреслимо найвагоміші, а саме: функціональність, зрозумілість та лаконічність. Отже, можна дійти висновку, що одною з головних функцій інтерфейсу є комунікативна, забезпечення взаємодії між користувачем та пристроєм. Невдало зроблений інтерфейс ускладнює таку можливість чи повністю скасовує.

ЛІТЕРАТУРА

1. Марченко М.Н. Графічна діяльність і комп'ютерні технології в професійній підготовці майбутніх дизайнерів // *Історична і соціально освітня думка*. 2013. №5 (21).
2. Joshua Porter. Principles of User Interface Design. URL: <http://bokardo.com/principles-of-user-interface-design> (дата звернення: 12.02.2019).
3. Ажгихин С.Г. Информационные технологии в дизайнерском творчестве. *Информатика и образование*. 2007. № 12.
4. Бураков И. В. Homo gamer: Психология компьютерных игр. Москва : Класс, 2001. 144 с.

Нікітін І. Скільки відеоігри заробили в 2017 році. URL: <https://techno.nv.ua/games/skolko-videoihry-zarabotali-v-2017-hodu-2449469.html> (дата звернення: 20.03.2019).