

УДК 7.03: 316

СУЧАСНА ГРАФІКА: ЕВОЛЮЦІЯ ІНТЕРФЕЙСУ

Студ. І.М Цанко, гр. БДр-6-16
Науковий керівник проф. О.В. Колісник
Київський національний університет технологій та дизайну

Мета і завдання полягають в дослідженні питання еволюції інтерфейсу з точки зору графічної складової.

Об'єкт та предмет дослідження. Сучасний користувацький інтерфейс та його еволюція як графічної одиниці.

Методи та засоби дослідження. Використано системно-структурний підхід, порівняльний аналіз та візуально-аналітичний метод.

Наукова новизна та практичне значення отриманих результатів полягає в необхідності дослідження елементів користувацького інтерфейсу з точки зору його розвитку. А також як цей розвиток впливає на дизайн системи.

Результати дослідження. Інтерфейс як самостійна одиниця має великий ряд відмінностей і особливостей від більш звичного графічного дизайну. З огляду на те, що сфера досить молода, вона з великою швидкістю розвивається і обростає науковими дослідженнями. Питання мого дослідження полягає у вивченні такого факту як взаємодія людини і комп'ютера, а також, як ця взаємодія впливає на обох учасників процесу.

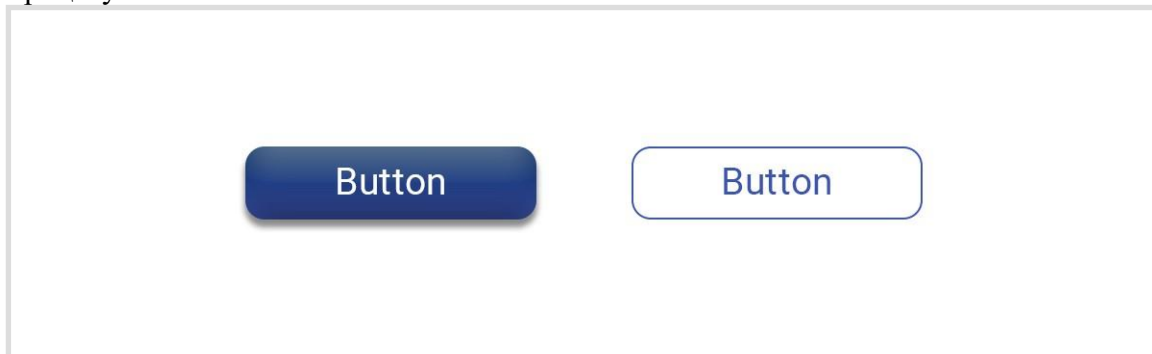


Рисунок 1 - Зміна графіки кнопки з розвитком користувацьких сценаріїв

Якщо ми будемо розглядати графічно виведений інтерфейс комп'ютера, як поняття візуальне, забуваючи про особливості людини, то ми зіткнемося з проблемою: призначений для користувача інтерфейс без самого користувача не несе за собою ніякої проблематики і є скоріше візуальним носієм інформації. Я ж хочу обговорити момент взаємодії: як людина за історію своєї взаємодії з комп'ютером вплинув на те, як виглядає з погляду графіки оний.

Розвиток людино-машинного інтерфейсу безпосередньо підвладний розвитку людини. Так, беручи цю тезу, ми можемо прослідкувати, що в 1979 році, коли з'явився перший аналог сучасного графічного інтерфейсу, він був обмежений технологіями екранів і способів введення: Не було кольорів, обмеженість в типах даних, які може виводити.

Пізніше, з розвитком, з'явилося досить нове поняття як «скевоморфізм», у проектувальників інтерфейсу з'явилася проблема - у користувача як основоположної складової людино-машинної системи виникають проблеми в освоєнні. Як допомогти користувачеві освоїтися в новій для нього системі без інструкцій? Відповідь була отримана і дуже швидко підхоплена розроблювачами: необхідно взяти фізичні моделі

взаємодії і перевести їх в графічний образ. Так, наприклад, в інтернет магазинах з'явився «кошик», а кнопка мало того що стала виглядати максимально наближено до її фізичного аналогу, так і стала одним з головних способів взаємодії людини і системи. Ми увійшли в нову еру: якщо раніше що б отримати дані від комп'ютера потрібно було знати команди в терміналі, зараз потрібно взаємодіяти з графічної панеллю. Всі елементи, починаючи від кнопок і форм, і закінчуючи логікою «папок» і «робочого столу», перейшли з реального світу в цифровий.



Рисунко 2 - Еволюція навігації на веб сторінці

Зараз система увійшла в новий час, у більшій частині користувачів сформувалося розуміння, як взаємодіяти з інтерфейсом. Це розв'язало руки дизайнерам і розробникам, ми бачимо як в графічних інтерфейсах застосовуються класичні підходи в композиції і типографіці.

Тепер виникає питання: «чи не є інтерфейс бар'єром між користувачем і даними, які він хоче отримати?». Все більшого тренду набирає розвиток мінімалізму в інтерфейсі, багато розробників починають орієнтуватися на контент, який вони надають людині, ніж на зручність його споживання. Ми увійшли в час, коли контент і є простим способом отримання даних.

Виділимо кілька тез, що є важливими для створення графічного інтерфейсу, який повинен проектуватися в сучасному світі:

1. Інтерфейс не повинен бути перепорою між користувачем і завданням яке на нього покладають.
2. Інтерфейс повинен враховувати бажання користувача і підлаштовуватися під них.
3. Якщо користувач не знає, як вирішити задачу, система повинна оцінити потреби користувача і запропонувати йому рішення.
4. Графіка повинна доповнювати завдання, а не бути самоціллю.
5. Система інтерфейсна – Користувацька систем

Висновки. Мінімалізм – це не скорочення елементів і візуальна простота, це спрощення системи до стану максимально зручного отримання інформації.

Ключові слова: графічний інтерфейс, дизайн, інтерфейс, система, людино-машинний інтерфейс.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Головач В. Дизайн пользовательского интерфейса. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://uibook2.usethics.ru/uibookII.pdf>
2. Купер А., Рейман Р., Кронин Д. Об интерфейсе: проектирование взаимодействия. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.novsu.ru/file/102836>
3. Rand P. Design Form and Chaos, Yale University Press, 1993 P. 12-25.