



УДК: 004.514.62

## ЗАСТОСУВАННЯ ІКОНОК В СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ ІНТЕРФЕЙСІВ

ШЕВЧЕНКО Анна, ТАРАСЕНКО Вадим

Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна  
*Anna.tvorcha@gmail.com*

*Узагальнено інформацію про іконки інтерфейсів – привабливі піктограми, що пришвидчують сприймання інформації користувачами. Зазначено, що якісні іконки повинні бути брендowymi, оптимально відповідати стилю інтерфейсу користувача, доповнювати і поліпшувати естетику сайту. Виокремлено стандартні види іконок. Вказано на недоліки у використанні іконок.*

**Ключові слова:** *якісні іконки, інтерфейс користувача, креативна візуалізація, брендіві іконки.*

### ВСТУП

Іконки інтерфейсів користувачів, створені в одному стилі, з мінімальною кількістю деталей, значно прискорюють сприймання інформації. Проста за структурою, лаконічна за інформаційним насиченням, візуально креативна піктограма сприяє миттєвому розумінню певної частини текстового матеріалу. Брендovanі іконки, створені з дотриманням стилю інтерфейсу користувача, доповнюють і поліпшують естетику сайту.

### ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Звернути увагу на доцільність використання якісних іконок у сучасному UI/UX-дизайні, узагальнити інформацію про їх типи та види.

### РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Уточнено сутність поняття «якісна іконка» – це креативно візуалізована піктограма, що доповнює сприймання інформації, відзначається чіткістю образу, доцільна для застосування у тексті.

Визначено переваги іконок за умови їх правильного використання:





- зручні для використання у мобільних інтерфейсах, де навігація відбувається сенсорно, а також для комп'ютерних інтерфейсів з навігацією за допомогою мишок;

- економлять місце: іконки можуть бути достатньо компактними щоб поміщати багато графічних елементів у невеликий простір;

- підтримують візуальний стиль бренду на всіх платформах;

- швидко розпізнаються користувачами, зокрема, стандартні іконки, які використовуються всюди (іконка пошти у вигляді листа, іконка будинку для позначення домашнього екрану, іконка візка для корзини в інтернет-магазині) (рис.1).



Physical object	House	Wallet	Cart	Shield
Icon				
Meaning	Home	Payments	Shopping	Protection

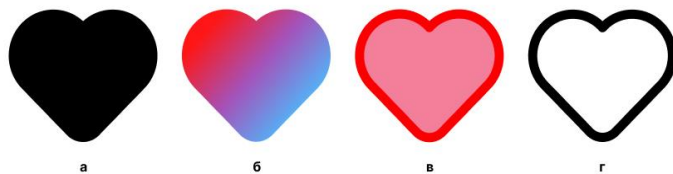
**Рис. 1.** Співвідношення фізичних об'єктів до їх значення у дизайні іконок

Зазначено недоліки у використанні іконок, що можуть викликати проблеми із зручністю використання того чи іншого інтерфейсу. Іконка, зображення якої недостатньо відповідає текстовій інформації, лише загальмовує швидкість сприймання текстів користувачем. Звертається увага на підписи під зображеннями як важливий доповнюючий елемент іконки. Вони вносять ясність і зрозумілість для користувача. У кожної людини виникають власні асоціації з іконками, і не завжди вони збігаються з тим, що мав донести їх зображеннями автор. За наявності підписів інформація стає зрозумілою.

Також важливим параметром дизайну інтерфейсу є розташування іконок. Користувачі інтерфейсів насправді частіше запам'ятовують їх розміщення, а не зображення. Через це важливо дотримуватися уніфікації: не перетасовувати іконки на різних екранах, не змінювати їх розташування у пунктах меню, при зміні роздільної здатності не зміщувати їх відносно початкового положення.

Іконки, як і будь-який графічний елемент, бувають різних видів і відповідати загальній композиції UI/UX-дизайну сайту користувача, використовуються в залежності від потреби швидкісної передачі інформації. Виокремлено такі стандартні види іконок:

- **суцільні іконки** – залиті одним кольором зображення, добре працюють у різних розмірах, але можуть втрачати візуальний інтерес коли великі;
- **кольорові іконки** – різнокольорові зображення, більше використовуються у менш формальних і більш грайливих проектах. Використовуються рідше, адже можуть забирати на себе забагато уваги користувача;
- **двоколірні іконки** – зображення, у яких лінії і заливка представлені різними кольорами. Додають більше візуального інтересу ніж суцільні, але можуть втрачатися у маленьких розмірах;
- **лінійні іконки** – зображення, сформоване з векторної обвідки без заливки. Чисті і мінімалістичні, але іноді потребуються більше часу для розпізнання користувачем (рис. 2).



**Рис. 2.** Типи іконок – піктограм серця: а – суцільна; б – кольорова; в – двоколірна; г – лінійна

Щоб обрати якісні іконки для свого застосунка, треба пам'ятати умови користування. По-перше, усі іконки мають бути в одному стилі. Різні стилі в рамках одного інтерфейсу будуть лише заплутувати користувача, порушуватимуть загальний стиль бренду і зменшуватимуть його візуальну привабливість. По-друге, на різних екранах інформація відображається по-різному, а отже треба впевнитися, що вони будуть однаково впізнавані як у великому розмірі, так і малому. По-третє, бажано використовувати векторний формат. Один сет іконок в рамках одного бренду може використовуватися у великій кількості різних місць як, наприклад, у друкованих виданнях, на веб-сайтах, у мобільних застосунках тощо.

В такому разі растрові формати не підійдуть, адже втрачають у якості від розміру на відміну від векторних. Наприклад, найуживанішим форматом для іконок нині є формат SVG. Він легко масштабується без втрати якості, оптимізований для пошукових систем, може редагуватися прямо в CSS при верстці сайту, легко анімується. Недоліки: SVG не узгоджується зі старими версіями браузерів і погано підходить для комплексних зображень.

Іконки можуть бути національно зорієнтованими (рис. 3)



**Рис. 3.** Українські національні іконки



## ВИСНОВКИ

В результаті дослідження було визначено основні функціональні, економічні й естетичні характеристики іконок: зручність використання у мобільних та комп'ютерних інтерфейсах, економність місця, швидка впізнаваність та підтримка візуального стилю, що забезпечують актуальність застосування іконок у сучасному дизайні інтерфейсів.

Функціонують різні типи та види іконок, а також їх різноманітні їхні формати. Завдяки естетичному зовнішньому вигляду, невеликому загальному розміру, а також безмежним адаптивним можливостям, іконки будуть довго залишатися актуальними і, можливо, будуть трансформуватися та видозмінюватися в інші напрями веб-дизайну й заповнювати собою сучасний дизайн інтерфейсів.

З урахуванням засобів графічного дизайну (композиції, формоутворення та кольорознавства) та застосування іконок досягається чітка і продумана візуалізація у дизайні інтерфейсів.

Іконки можуть допомагати юзерам впізнавати та здійснювати команди в інтерфейсі, пришвидшувати користування ресурсом. Проте варто пам'ятати, що одна погана піктограма може погіршити взаємодію користувача з усім сайтом, а сет незрозумілих, неякісних значків буде плутати користувачів і марнувати їхній час. Тому варто витратити години на брейншторм, провести дослідження і розробити якісний сет корисних іконок або використовувати звичайні текстові лінки без ілюстрацій взагалі. Користь від іконок повинна перевищувати витрати, пов'язані з їх розробкою та використанням.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Katie Sherwin. Breaking Web Design Conventions. URL: <https://www.nngroup.com/articles/breaking-web-conventions/>
2. The problem with icons. URL: <https://www.smallfarmdesign.com/blog/2009/12/28/the-problem-with-icons/>
3. Jared Spool. Orbitz Can't Get A Date. URL: <https://archive.uie.com/brainsparks/2006/02/20/orbitz-cant-get-a-date/>

## **SHEVCHENKO A., TARASENKO V. ICONS USABILITY IN MODERN INTERFACE DESIGN**

*Summarized information about interface icons - attractive icons that speed up the perception of information by users. It is noted that high-quality icons should be branded, optimally correspond to the style of the user interface, complement and improve the aesthetics of the site. Standard types of icons are highlighted. Deficiencies in the use of icons are indicated.*

**Key words:** *quality icons, user interface, creative visualization, brand icons.*