

## ПЕРЕХІД ВІД СКЕОМОРФІЗМУ ДО ПЛОСКОГО ДИЗАЙНУ В ПРОЕКТУВАННІ ІНТЕРФЕЙСІВ

Лабунський В.В.

Науковий керівник – Толстих Є.Г.

Харківський національний університет радіоелектроніки  
(61166, Харків, просп. Науки, 14, каф. МІРЕС, тел. (050) 167-56-91)  
e-mail: volodymyr.labunskyi@nure.ua

Every day, a person interacts with various devices, such as a mobile phone, tablet or personal computer. All applications and programs through which these devices allow us to perform various tasks have a user interface.

With the evolution of information technology and technology, various requirements have been put forward for the interface. But the main ones were the requirements of simplicity, functionality, friendliness and naturalness.

Стів Джобс, який вигадав iPhone, вважав, що відображення елементів інтерфейсу схожими на те, як вони виглядають в реальному житті, зробить взаємодію користувача і пристрою найбільш ефективним. Такий принцип називається – скевоморфізм. Завдяки йому, він намагався зробити користування комп'ютером та іншими електронними пристроями максимально простим. Настільки, щоб навіть люди, ніколи в житті не тримали ні iPhone, ні інші пристрої Apple, змогли за кілька хвилин звикнути і зрозуміти, як працювати з таким пристроєм.

Говорячи простіше, скевоморфізм – це принцип, який має на увазі запозичення вигляду елементів дизайну з фізично існуючих реальних прототипів.

Основні принципи скевоморфізму [1]:

- Реалістичні кнопки і елементи інтерфейсу. Інтерфейси багатьох часто використовуваних додатків максимально наближені до їх реальних прототипів;

- Імітація реальності. Тут мається на увазі в основному супутнє фонове зображення. Воно повинно бути пов'язане з основною темою. Наприклад, якщо створюється сайт або додаток, з радіо, то фон може бути виконаний з металевими або імітують пластик текстурами. Тим самим викликаючи у користувача звичні асоціації. Процес завантаження інтерфейсу – це той випадок коли застосовується анімація щоб дати відповідь що взаємодія продовжується, коли для завантаження контенту потрібен час;

- Загальна візуальна краса. Використовуються різні текстури, тіні, градієнти, які відтворюють всі візуальні властивості реальних об'єктів, що дає загальну картинку, яка при цьому повертає погляд своєю красою.

Таким чином Стів Джобс задав тренд у дизайні, який користувався популярністю довгий час. Використовувався в інтерфейсах всій тодішній техніці Apple, та у багатьох конкурентів, які вирішили позичити вдалі ідеї Стіва Джобса.

Прогрес не стоїть на місці, тому з часом люди знаходять недоліки в тому, що спочатку їм дуже подобалося, і чим вони користуються щодня. Ця ж доля спіткала і всі додатки, які були виконані за принципами скевоморфізму. Користувачі вимагали щось нове, більш просте, але при цьому таке ж функціональне.

Головний недолік скевоморфізму – обмеженість. Оскільки абсолютно всі елементи дизайну повинні бути максимально близькі до аналогів з матеріального світу, придумати нову іконку в черговий ітерації програмного забезпечення важко. До того ж часто він робить інтерфейс надто серйозним і трохи несучасним. Тому на зміну скевоморфізму прийшов новий тренд – плоский дизайн [2].

Фактично, плоский дизайн можна вважати повною протилежністю скевоморфізму. Його відрізняє відсутність градієнтів, текстур і візерунків, об'ємних тіней, і тільки максимально прості, плоскі іконки, контрасти і яскраві кольори. Основний принцип плоского дизайну полягає в тому, що немає сенсу в перевантаженні інтерфейсу зайвими деталями, за умови, що можна зробити все в кілька разів простіше і акуратніше [2].

Використання плоских іконок і односкладових фігур з чіткими контурами і одного кольору дозволяє максимально спростити дизайн і зробити його більш легким. Елементи управління стають інтуїтивно зрозумілими користувачеві і стимулюють до взаємодії.

Велика увага приділяється в плоскому дизайні типографії і шрифтам. Тут не використовується курсив, шрифт гармонійно вписується в дизайн сайтів не тільки в контенті, а й в навігації. Навіть в типах шрифту для сайту заохочується стиль мінімалізму.

Плоский дизайн зовсім не нудний, як може здатися на перший погляд. Завдяки своїй чистоті і витонченості рішення дизайну можуть бути стильними і красивими, без зайвого шуму, що дозволяє сконцентруватися на ваш товар або послуги [1].

Вимоги до призначеного для користувача інтерфейсу змінюються щодня. На зміну плоскому дизайну вже приходять новий тренд – Material Design, який є чимось середнім між плоским дизайном і скевоморфізмом. Так чи інакше, перехід від скевоморфізму до плоского дизайну поставив нові тенденції в розробці інтерфейсів для додатків і веб-ресурсів.

### **Список використаних джерел:**

1. Д. Петренко. У чому був головний дизайнерський принцип Стіва Джобса. [Інтернет ресурс]. – Режим доступу: <http://style.rbc.ru/objects/gadgets/571639b29a79472acdb3555f>

2. Росс Унгер, Кэролайн Чендлер – UX-дизайн. Практичний посібник з проектування досвіду взаємодії. – 1-ше вид.: Символ-Плюс. 2011.–336 с.