

УДК 004.92

ТРЕНДИ ДИЗАЙНУ ІНТЕРФЕЙСІВ

Гешева Г.В.

Таврійський державний агротехнологічний університет імені Дмитра Моторного

Базові навички UI-дизайнера, які будуть у тренді завжди, включаючи роботи з композицією, кольором та типографікою.

Композиція

Композиція допомагає правильно розташувати об'єкти у просторі, будує візуальну ієрархію, відокремлює головне від другорядного, надає візуальній привабливості. Все це дає можливість маніпулювати увагою і робить зрозумілим повідомлення, яке хочемо донести до кінцевого користувача інтерфейсу. Основні параметри, з якими ми працюємо під час візуалізації інтерфейсу, — розмір, колір та форма об'єктів, а також негативний простір. Не маючи знань про те, як з цим усім працювати, є ризик того, що ви створюватимете візуальний хаос замість зрозумілої візуальної ієрархії. І клієнт це точно помітить - людина сприймає такі речі на підсвідомому рівні.

При розгляді макетів на Dribbble та Behance звертати увагу необхідно на те, з чого складається композиція, динамічна вона чи статична, чи використовується модульна сітка і за якими принципами вона побудована, як згруповані об'єкти, чи використовуються пропорції золотого перерізу чи будь-які інші, як елементи вирівнюються щодо один одного і так далі. Можна, звичайно, набивати руку, перемальовуючи референси і не знаючи теорії,

Найбільша увага приділяється побудові візуальної ієрархії за допомогою розмаїття розміру, кольору та інших параметрів, а також створення модульних сіток, які працюватимуть добре на різних девайсах.

Що ж до трендів, то один із основних — використовувати абстрактні та прості геометричні композиції. Дизайнери інтерфейсів все більше надихатимуться журнальною версткою та плакатами. Відмінна риса 2021 - модульні сітки, в яких будуть так звані прогаліни, що привертає увагу і додає візуального повітря та легкості.

Колір

У прогнозах на 2021 рік зустрічалися діаметрально протилежні думки про те, які кольори домінуватимуть — від монохромних до строкатих палітри кольорів. По факту всі варіанти будуть вірні, оскільки палітра кольору диктується контекстом її використання. На нього можуть впливати посилення та позиціонування бренду, культурні особливості, вимоги до доступності інтерфейсу та багато інших факторів, які можуть обмежувати дизайнера у виборі кольорів.

При створенні інтерфейсів для e-commerce рішень варто пам'ятати, що фотографії продуктів візуально домінуватимуть, займаючи більшу частину екрана, і колір інтерфейсу не повинен конкурувати з ними.

Так, для fashion-індустрії завжди будуть актуальні монохромні палітри і приглушені кольори, які змушують користувача концентруватися на продуктових зображеннях. Завдання дизайнера зробити аргументований вибір і донести ідею клієнту.

Друкарня

Друкарня грає важливу роль в UI, так як це один з основних способів комунікації з користувачем. Якісна робота з типографікою залежить не тільки від вибору доречних шрифтів, а й від розуміння контексту вашого дизайн-проекту. Це безпосередньо впливає на досвід користувача, так як користувачі спочатку сканують інформацію, а потім вже її читають. Завдання дизайнера полягає у побудові такої друкарської системи, яка забезпечить ієрархію, читання та доступність в інтерфейсі.

Так само будуть популярні класичні шрифтові стилі та їх поєднання, але є яскраво виражена тенденція до створення більш динамічних композицій з використанням типографіки та анімованого тексту. Все частіше типографіка буде основним елементом, який задає візуальний стиль та передає емоцію. Також у Web зараз популярний такий прийом, як «червоний рядок» (одна з назв абзацу).

3D в інтерфейсах

Весь 2020-й готував нас до появи 3D та псевдо-3D в інтерфейсах, а вихід нової MacOS Big Sur лише зміцнив думку про те, що ера абсолютно плоского дизайну закінчилася. На зміну прийшли мінімалізм та використання 3D-ефектів, які не претендують на реалізм, але створюють привабливий вигляд за рахунок обсягу. Висвітлення та матеріали при цьому гранично спрощені. Як ілюстрація згадався вислів Альберта Ейнштейна: «Роби просто, наскільки можливо, але не простіше за це».

Найбільш популярні кейси використання 3D у 2021:

3D-іконки

3D-друкарка

Hero-банери для головних сторінок сайту з використанням абстрактних композицій та незвичайних поєднань матеріалів

Якщо досягти ефекту псевдооб'єму в інтерфейсі не так складно за допомогою тіней і градієнтів, створення повноцінних тривимірних ілюстрацій або складних іконок вже нетривіальне завдання, що вимагає знання як мінімум одного 3D-редактора.

Більше того, для тих, кого відлякує інтерфейс 3D-редакторів, на ринку з'явився такий інструмент, як Spline.design. Є підтримка Mac OS та Windows. Інтерфейс дуже схожий на Figma або Sketch, при цьому в ньому є всі інструменти для роботи із простою геометрією та базовими властивостями матеріалів. Більш складні матеріали поки що доводиться реалізовувати за допомогою текстур.

Дизайн-системи та бібліотеки компонентів

Дизайн-система — поняття широке і може включати список таких базових UI-елементів, як колір, типографіка, кнопки, елементи форм, іконки, анімація, а й інші графічні матеріали, посібники з використання, приклади коду тощо. Найбільш розширеними версіями дизайн-систем можна назвати

Google, Apple, Microsoft. Дизайн-системи створюються для прискорення роботи команди, при цьому не втрачається якість та консистентність кінцевих макетів.

Висновок

Використані графічні прийоми мають бути співзвучні з ідеєю, яку ви хочете донести до користувача.

Приділяйте особливу увагу Accessibility в інтерфейсі від початку розробки проекту. Це не просто тренд — це те, що вимагає від нас сучасна реальність. Визначте, які візуальні параметри вашого інтерфейсу будуть константою, їх ви не чіпатимете (наприклад, рівень контрасту, розмір шрифту, розмір клікабельних елементів та інше), а з якими можна «погратися».

Також варто розуміти, що технічні вимоги до проекту є не менш важливими, ніж його візуальна частина. Завжди намагайтеся знайти баланс між технічними обмеженнями та польотом вашої дизайнерської фантазії.

Література

1. Антонович, Є.А., Василюшин Я.В., Шпічак В.А. Російсько – український словник - довідник з інженерної графіки, дизайну та архітектури: навч. посібник для ЗВО. Львів: Світ, 2001. 240 с.

2. Луцан, Н.І. Декоративно - прикладне мистецтво та основи дизайну: навчальний посібник. 2-е видання. Київ : Слово, 2010. 172 с.

3. Яворик Ю.В. Засвоєння професійно орієнтованих основ дизайн-проекування з використанням комп'ютерної графіки (з досвіду підготовки художників-дизайнерів).