Варвара Евгеньевна Рябинина-Задерновская

Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица

zadernovskaya@gmail.com

**Специфические особенности проектирования носителей графической информации с позиции UX-дизайна**

В статье рассматриваются актуальные вопросы взаимодействия человека с носителями графической среды в цифровую эпоху. На примере современных медианосителей обобщаются принципы проектирования в графическом дизайне.

Ключевые слова: графический дизайн, графическая экология, интерактивные технологии, UX-проектирование/

Стремительное увеличение количества визуальной информации, буквально захлестнувшей современного человека, в первую очередь связано с динамическим развитием современных средств коммуникации и, в частности, с прогрессирующим влиянием мультимедийной среды. Помимо ставших уже обыденными электронных носителей, интегрированных в частную повседневную жизнь человека и являющихся проводниками в исключительно цифровую среду, различные современные устройства, в основе которых лежит принцип интерактивного взаимодействия, обеспечивают также дополнение окружающей материальной среды, работая на ее поддержку, расширение, углубление, тем самым реализуя значимую социальную функцию. Таким образом, проблема их соответствия возможностям визуального восприятия становится центральным вопросом проектирования, все больше сближая различные профессиональные дисциплины – психологию, UX дизайн, графический и коммуникационный дизайн, дизайн среды и архитектуру.

В различных профессиональных областях наблюдается характерная тенденция ориентации на потребности пользователей в сфере визуального восприятия как основной критерий выбора пластических средств организации визуального пространства. Создание дизайна, эффективность которого основана на грамотной визуальной организации информации и устранении сложностей при взаимодействии с ней, предопределяет универсальность используемого графического языка, который в свою очередь лежит в основе формирования экологичной графической среды.

Так, по словам А. Купера, «визуальный дизайн пользовательских интерфейсов не исключает эстетических соображений, но такие соображения не должны выходить за рамки функционального каркаса» [1: 334], что предполагает минимизацию вкусового влияния на проектирование. Подобный подход лежит в основе целеориентированного проектирования, основанного на качественных исследованиях пользовательского поведения. В результате на выбор визуального решения начинают влиять не только вкусовые предпочтения заказчиков и проектировщиков, но такие параметры как, например, особенности окружающей среды и физические особенности пользователей [1: 175]. А такие категории как ясность, простота, этичность, функциональная обусловленность становятся определяющими при создании продуктов пользовательского взаимодействия.

Несмотря на то что сегодня принято разделять проектирование интерфейсов и графический дизайн, эти дисциплины все более сближаются. Д. Раскин приводит принципы отображения информации, разработанные Э. Тафти для печатных носителей в качестве универсальных принципов информационного проектирования электронных носителей [2: 241–242], что подтверждает тесную взаимосвязь между этими двумя дисциплинами.

Соответственно, некоторые принципы проектирования интерфейсов могут быть применены к проектированию в графическом дизайне. Так, согласно эвристикам Я. Нильсена, в основе организации эффективного пользовательского взаимодействия лежат в первую очередь принципы организации информации, снижающие информационную тревогу (информированность, свобода действий и т. д.), способствующие лучшему пониманию и взаимодействию с контентом (использование единообразных стандартов). Это затем оказывает влияние на особенности визуализации, поскольку предполагает движение в сторону минималистичного дизайна [3].

Литература

1. Купер А., Рейман Р., Кронин Д. Алан Купер об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия. СПб., 2009.

2. Раскин Д. Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем. СПб., 2010.

3. Nielsen J. 10 Usability Heuristics for User Interface Design. 1995. URL: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics>.