

УДОБНЫЙ ИНТЕРФЕЙС ДЛЯ ПОВСЕДНЕВНОГО ИНСТРУМЕНТА

Белорусский национальный технический университет,

г. Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: канд. техн. наук,

доцент Дробыш А. А.

Графический редактор – такой же важный инструмент для дизайнеров, как и среда разработки для разработчиков. Это именно то приложение, где можно сделать макет и собрать из него любой другой продукт или печатную продукцию.

Adobe Photoshop – популярный графический редактор для работы с растровыми изображениями.

Возможно вы и сами пользуетесь им или одним из десятков редакторов компании Adobe: Photoshop, Illustrator, Lighroom, Indesign и так далее. Все эти продукты придерживаются одной философии и имеют схожий интерфейс.

UX-, UI- Дизайнеры в команде разработки Adobe помогают делать интерфейс «удобнее» для самих себя, коллег разработчиков и пользователей, я попробую исследовать принципы проектирования:

Люди довольны продуктом только, если чувствуют, что движутся к своей цели, и не испытывают эстетических противоречий. Попросту, всегда должно быть удобно и красиво. Красиво – это соответствие современным визуальным нормам. Наши IDE десктопные, решения в этой области ограничены интерфейсами операционных систем. Поэтому мы чаще думаем про «Удобно» команда дизайнеров IntelliJ IDEA.

Думаю, что «удобно» можно сформулировать так: большинство пользователей должно решить задачу максимально быстро. Однако, эта формулировка слишком абстрактна, и её сложно применить на практике. Гораздо проще использовать

конкретные принципы, которые в сумме обеспечивают аналогичный результат, перечислим их: скорость доступа к элементам интерфейса и эргономика; экономия внимания; информативность; привычки.

В списке нет таких понятий как «соответствие целям и сценариям пользователя», «теория близости» или «скорость работы приложения» – всё это должно работать по умолчанию.

Принципы оставляют пространство для решений. Рассмотрим способы принятия таких решений на примерах пользовательских интерфейса в редакторе Adobe Photoshop.

Скорость доступа к элементам интерфейса и эргономика

Скорость доступа – насколько быстро можно подвести курсор к элементу, насколько быстро целиться. Никто не будет спорить, что в большую кнопку рядом с курсором прицелиться легче, чем в маленькую на другом краю экрана.

Здесь приведён пример правого тулбара, мы можем наблюдать, что взаимосвязанные элементы расположены в относительной близости, (не дальше 1–2 позиций) и имеют одинаковый размер относительно друг-друга.

Экономия внимания

Внимание человека – ресурс, не нужно расходовать его зря. В интерфейсах нельзя расходовать внимание на переключение контекста

В данном контекстном меню (ниже) мы видим, что вся необходимая информация и все необходимые инструменты собраны в одном месте, и внимание не рассеивается на обнаружение информации.

Информативность

Информативность – это доля полезной информации в общем объеме сообщения, то есть соотношение сигнал/шум.

Улучшать информативность можно двумя способами: добавить сигнал или уменьшить шум (рис. 1).

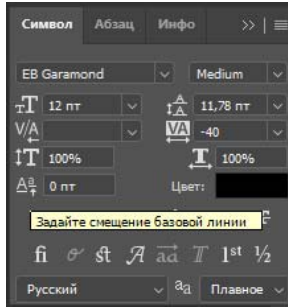


Рис. 1. Способы информативности.

Вновь отнесемся к прошлому контекстному меню за счёт добавления подсказок, для каждого инструмента была повышена информативность, а за счёт внедрения меню со значениями был добавлен сигнал, идентифицирующий это же значение.

Привычки

Ни для кого не секрет, что интерфейсы различных программ Adobe имеют схожий интерфейс, использующий наработки, которые лишь немного видоизменяются в зависимости от функционала какой-либо программы/версии.

Например, один шаблон взаимодействия для схожих задач. Всё та же панель символ имеет схожее строение почти на всех программах Adobe (рис. 2).

Но это лишь часть привычек, которые незаметно поддерживает и развивает программа. Вот ещё пример, используются важные интерфейсные шаблоны из операционных систем. Например, в macOS кнопка «ОК» справа, а в Windows – слева.

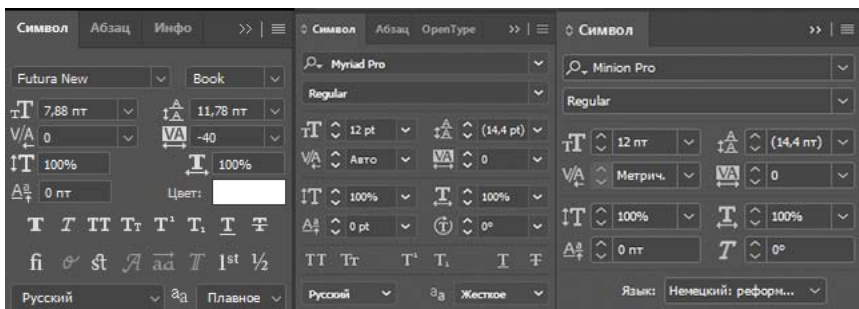


Рис. 2. Панель символ в Photoshop, InDesign, Illustrator

Принципы помогают выбрать лучший вариант интерфейса на этапе проектирования и разработки. Но они не гарантируют, что решение будет идеальным – пользователей много, цели и способы решения задач у них могут быть разными, сложно учесть всё сразу.