

Застосування скломорфного інтерфейсу на прикладі сайту НТУ

Розроблено прототип дизайну сайту НТУ на основі концепції скломорфних інтерфейсів, було використано програмне забезпечення Figma та Photoshop; Реалізовано прототип універсального мультиплатформного інтерфейсу на основі скломорфного концепту, проведено тестування ефективності ключових змін для широкої вибірки девайсів.

Дизайнери, які стежать за активністю у співтоваристві, помітили, що на сайтах з великою швидкістю з'являються концепти зі «скляними» елементами. Стало зрозуміло, що згодом тренд набиратиме обертів і незабаром почне повсюдно використовуватися. Прогноз повністю виправдався - Склорморфізм прижився в UI-дизайні і став невід'ємним компонентом креативних інтерфейсів. Склорморфізм – ефект «матового скла», який створюється завдяки яскравій підкладці та стилізації області. Розмиття фону робить його не таким помітним, тому сильного зміщення фокусу у бік граунду немає. Увага користувачів формується на центральній області. У основі склорморфізму лежить об'ємність. Об'єкти виглядають більшими та значущими. Вони ніби лежать на «склі», а завдяки прозорості здається, що фон є продовженням блоку, що містить важливі об'єкти.

Для початку розглянемо перший (головний) екран мобільного та вебсайту НТУ – <http://www.ntu.edu.ua/>

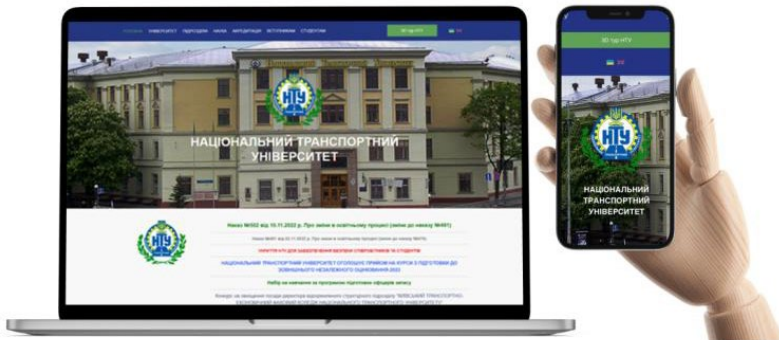


Рисунок 1 – Вихідний інтерфейс сайту НТУ для ПК та смартфону

Як бачимо, даний інтерфейс чітко відповідає мінімалістичній концепції дизайну, а саме:

- має обмежену кількість акцентних кольорів;
- елементи керування є простими геометричними фігурами, або безпосередньо гармонічно розташованими ключовими словами;

- має чітко виражений фокус уваги за рахунок відсутності відволікаючих елементів;

- використовується лише суцільна заливка кольорів, тіні та градієнти відсутні.

Незважаючи на те, що веб-сайт відповідає усім нормам сучасного веб-дизайну, його не можна вважати достатньо адаптивним для усіх дисплейних девайсів.

Головний екран є не тільки засобом першого враження для користувача, але й головним навігаційним вузлом у взаємодії з сайтом. Саме від головного екрану залежить подальша взаємодія та загальне враження користувача.

1. Редизайн головного екрану сайту НТУ

Виконавши редизайн, ми позбавимось від непрактичного білого фону, який не має функціонального впливу. В результаті кожне інформаційне посилання буде розподілено на окрему чітко виражену комірку з адаптивним скломорфним фоном – це дозволить одночасно підвищити чіткість розподілення інформації на екрані та покращити зовнішній вигляд. Даний підхід є аналогом стилю push-сповіщень операційної системи IOS, що не тільки є достатньо знайомим для сучасного користувача та створює вже знайому модель взаємодії з інформацією, а й дозволяє додати розділ «Новини» з другого екрану, без втрати читабельності та шкоди для зовнішнього вигляду.

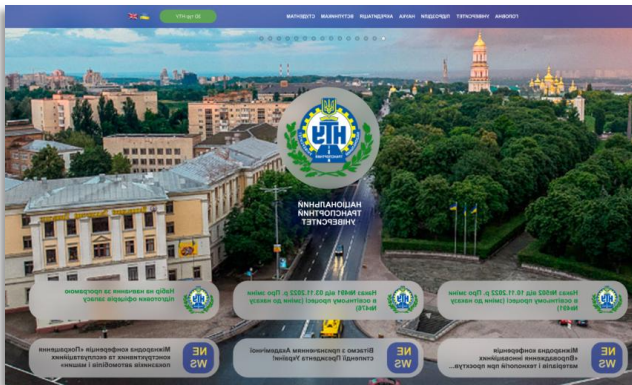


Рисунок 2 – Редизайн головного екрану сайту НТУ

Перевагою мініатюрних іконок у кожному блоці є чітке розуміння того, до якого розділу сайту відноситься контент. Такий підхід дозволяє економити місце на екрані, та не додавати зайвих очевидних назв.

Як бачимо, шапка сайту зазнала незначних, але впливових змін фоновой прозорості, що дозволяє розмістити вже канонічний фон першого екрану на усю площу, при цьому не тільки не заважаючи жодному інформативному та функціональному елементу, а й створити органічний та гармонійний вигляд.

З цього етапу в усьому подальшому процесі адаптації інтерфейсу основною задачею є збереження еквівалентної повноти функціоналу та інформативності у девайсі будь якого типу – від дисплеяного розумного годинника до прозорого лобового скла. Ще одним важливим нюансом подібного стилю інтерфейсу є компоновка інформаційних блоків. На екранах ноутбуків і більших є достатньо місця для розміщення блоків у ширину. Проте на більш компактних девайсах доцільніше розміщувати контент у висоту, адже планшет має суттєво відмінну від ПК функцію – поворот екрану. Ця особливість частково зводить формат розташування інтерфейсу до мобільного, проте все ще має достатньо місця, щоб розмістити блоки у декілька стовбців.

При адаптації інтерфейсу до мобільних девайсів слід розуміти, що інформація з великою кількістю тексту зможе доцільно розміщуватись лише в одному блоці по ширині відповідного екрану.

Якщо у випадку з планшетом ми маємо вибір щодо розміщення еквівалентної кількості блоків відносно висоти, то обмеженість розмірів екрану смартфона в довжину і ширину потребує використання міри глибини екрану для збереження об'єму контенту на першому екрані.

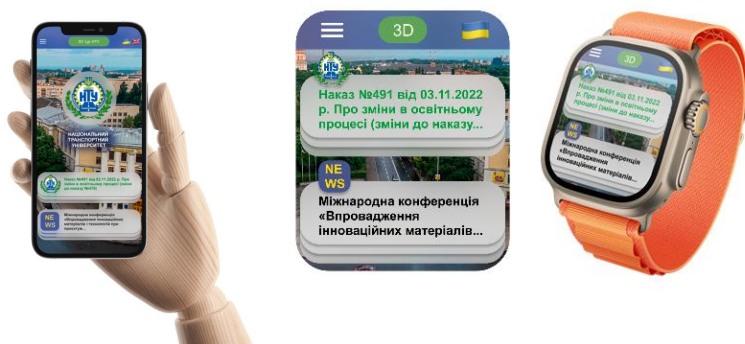


Рисунок 3 – Вигляд інтерфейсу смартфоні та адаптація інтерфейсу до малих девайсів

При такому накладанні варто додати ефект «падаючої тіні» для кожного з блоків, щоб уникнути розмиття меж між секціями, адже це є особливістю скломорфного інтерфейсу.

Цей формат і розмір інтерфейсу на даний момент є допустимим лімітом читабельності, подальше зменшення без втрати інформативності або ключових елементів є неможливим.

2. Додаток НГУ для скляних дисплеїв

Якщо ж розглядати екрани та скляні конструкції, що є більші за екран ПК або широкоформатного монітору, то варто пам'ятати що попри великий розмір людське око не здатне одночасно сприймати велику кількість візуальної інформації без втрати деталей. Тому, як правило, інтерфейси

широкоформатних дисплеїв не мають суттєвих відмінностей у своєму зовнішньому вигляді в порівнянні з монітором ПК.

Проте, розглядаючи такі формати девайсів як лобове скло транспортного засобу, вікно будівлі чи шолом доповненої реальності слід враховувати суттєву відмінність VR та AR форматів інтерфейсів – усі вони є динамічними та не є кінцевою площею глибини погляду людського зору. Більше того, ці інтерфейси є «проміжним шаром» взаємодії людини і оточуючого світу, тому необачне проектування інтерфейсу, що перешкоджає орієнтації в просторі, може призвести до трагічних випадків катастрофічних масштабів.

Саме цей ключовий аспект є головним аргументом на користь скломорфних та усіх напівпрозорих інтерфейсів, адже при правильному балансі розмитості та прозорості людина може одночасно сприймати інформацію від інтерфейсу та не втрачати орієнтацію у просторі.

Якщо скло або дзеркало матиме функцію сенсорного керування, доцільно розміщувати шапку меню на одному з боків та змінити положення пунктів з горизонтального у вертикальний. Це дасть можливість безперешкодно дотягнутись до будь-якого з елементів. При розширенні функціоналу стовпчик меню можливо переміщувати по вертикалі за власним бажанням.

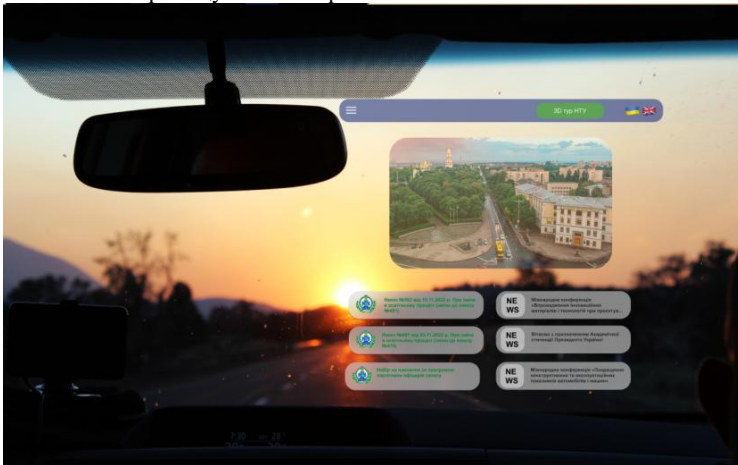


Рисунок 4 – Адаптація інтерфейсу для лобового скла автомобіля

У випадку взаємодії користувача з сайтом НТУ за допомогою контактних лінз або окулярів доповненої реальності (AR), або шолому віртуальної реальності (VR) основним нюансом стане необхідність зберегти якомога більшу площу поля зору людини незайнятою, адже подібні девайси вже мають більш суттєвий вплив на життя людини.



Рисунок 5 – Базовий інтерфейс сайту НТУ для AR окулярів

Для збереження балансу безпеки та інформативності необхідно обов'язково залишати центр зорової площі пустим, бажано також подбати про свободу нижньої секції, адже необхідність «дивитись під ноги» присутня у більшості людей, у тому числі тих хто взагалі не носить лінз, або окулярів.