

NEOINDIVIDUALITY

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность научного исследования.

Мы живём в эру визуального контента. Дизайн имеет огромное значение в формировании бренда. Сначала мы смотрим на визуальную составляющую, а потом взаимодействуем с продуктом.

Дизайнерский пользовательский интерфейс создает коммуникацию между человеком и цифровым миром.

30 лет назад начал свое развитие графический пользовательский интерфейс. За это время он сильно изменился. Все началось с обычной командной строки, для взаимодействия с которой требовалось много знаний.

Сейчас практически у каждого есть в кармане телефон, который отображает пользовательский интерфейс. Благодаря этому контакту, пользовательский дизайн начал очень сильно влиять на все человечество, в социальном и культурном плане. Возникает множество вопросов. Как общество и культура влияют на это? Как интерфейс влияет на восприятие человека? Какие происходят изменения и как будет меняться дизайн в будущем?

Цель и задачи исследования. Целью исследования является разработка нового направления развития дизайна интерфейса.

Поставленная цель предопределяет **необходимость решения следующих научных задач:**

- обобщить накопленную информацию о том, как эволюционировал дизайн интерфейса;
- рассмотреть различные стили дизайна интерфейса;
- предложить новое направление дизайна.

Методология научного исследования. При проведении исследования широко использовались общенаучные методы: наблюдение; исторический и сравнительный виды анализа.

Научная новизна работы состоит в разработке нового направления развития дизайна интерфейса на основе умственных, эмоциональных,

медицинских, финансовых и географических данных, которое, исходя из этих данных, будет подстраиваться под каждого индивида общества.

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ДИЗАЙНА ИНТЕРФЕЙСА

Дизайн начал свое существование в XIX века вместе с возникновением художественного течения, которое называлось «Искусство и ремесла».

В XX веке началась индустриальная революция, которая стала двигателем развития общества, которая повлияла на возникновение течения дизайна «модернизм». Модернизм стремился все уровнять, хотел создать все унифицированное для каждой отрасли.

Баухаус – это первое учебное заведение дизайна в Германии. Самая главная программа школы - функционализм.

К началу XX века модернизм «не прижился» в обществе. Долгие и кровопролитные войны того века показали несостоятельность модернистских идей, основанного на рациональности. В европейской части земного шара появляется так называемый «постмодернизм». Теперь люди стали больше обращать внимание на культурную значимость, а не на материальную. Постмодерн не содержал строгих рамок, что отличало его от функционализма.

Уже в XX веке постмодерн начинает угасать, начинается кризис идей. Его идеи, основанные в основном на отбрасывание любого дискурса, а также относительности общечеловеческих ценностей, оказывается не долговечным, от чего он долго не просуществовал.¹

¹ История дизайна: URL: <https://oformitelblok.ru/istoriya-dizayna.html> (дата обращения: 20.11.2022)

СКЕВОМОРФИЗМ

В сфере дизайна на протяжении нескольких лет растет минимализм. Дизайнеры хотят оптимально наладить взаимодействие с пользователями и сделать интерфейс без сложных элементов. Например, использование темной темы в интерфейсе, которая быстро набирает популярность. Она снижает нагрузку на глаза, а также экономит заряд телефона.

Скевоморфизм - это уже устаревший стиль в дизайне. В его основе представлена картинка с имитацией объёма, который достигается с помощью света, тени, бликов, фактуры. Он появился с самыми первыми графическими системами, чтобы людям, которые до этого не умели пользоваться гаджетами, могли разобраться куда они могут нажать. Скевоморфизм начинает исчезать из современных интерфейсов, потому что люди уже научились отличать интерфейс программ без лишних бликов и фактур. Пользовательский интерфейс и интернет стал основой повседневной жизни людей, и скевоморфизм потерял былую функциональность. Уже в 2010 году широко стал распространяться плоский дизайн. Это то, что мы видим всегда, когда открываем смартфон.² [Приложение 1]

² Skeuomorphs URL: <https://qz.com/emails/quartz-obsession/1825310/skeuomorphs> (дата обращения: 21.11.2022)

ПЛОСКИЙ ДИЗАЙН

Плоский дизайн исключил практически всю поверхность интерфейса, за исключением наиболее важных элементов — линий, форм и цветов. Для пользователей и коммерческих компаний этот стиль очень подошел: сделать его было дешевле и легче, и он был отлично воспринят обществом.

Плоский дизайн появился как ответная реакция на устаревающий скевоморфизм. Когда пользователи узнали, как взаимодействовать с интерфейсом, реалистичность элементов стала излишней. Дизайнеры изменили концепцию компонентов и создали этот стиль.

Информация передается благодаря иконкам, абстракциям и другим взаимодействиям. Люди уже научились взаимодействовать с цифровыми паттернами. Плоский дизайн решил все физические правила скеоморфизма.

Традиционные варианты плоского дизайна держаться исключительно на двухмерной сущности экрана. Не полагаться на реальный мир, такие как блики, тени или прозрачные пленки с фактурой.³ [Приложение 2]

Некоторые дальнейшие варианты этого стиля стали использовать 3D представление слоев, в виде прозрачности, теней и градиентов. [Приложение 3]

³ Плоский дизайн сайта — примеры удачных решений URL: <https://tilda.education/articles-flat-design> (дата обращения: 22.11.2022)

НЕОМОРФИЗМ

Неоморфизм - это новый тренд в дизайне, который представляет из себя возврат к истокам скевоморфизма. Тренд подхватили множество дизайнеров из Dribbble. Всё началось с выпуском iPhone 13 с новым дизайном интерфейса, где показали не плоский дизайн, а реалистичный.

Сейчас скевоморфизм получил новое развитие и новое название - неоморфизм. Он объединил в себе концепцию скевоморфизма и плоского дизайна. Неоморфизм показывает стилистику, которая объединяет в себе цвет фона, формы, градиенты, блики и тени, интерфейс выглядит как «чистый пластик», как трехмерный.⁴

Одно из главных преимуществ неоморфизма - это современность и гибкость, его можно отлично совмещать с разными новыми трендами. Он может создать индивидуальный интерфейс. Он подходит для больших продуктов, которые входят или выходят в состав окон или компонентов интерфейса. Видимая простота неоморфных частей интерфейса имеет большое преимущество. Кроме простоты, реализм неоморфизма может сделать части пользовательского интерфейса более ощутимыми и помочь пользователям с ними взаимодействовать.⁵

У неоморфизма есть некоторые проблемы с доступностью. Неоморфизм для достижения мягкого внешнего вида может затруднить читаемость знаков. Например, иногда не ясно, сможете ли вы нажать на кнопку из-за маленького контраста. Потребители иногда не понимают, какая именно часть интерфейса сейчас интерактивна. Неоморфные элементы могут вызвать проблемы для людей с дальтонизмом. Но, если неоморфизм создаст некий баланс для того, чтобы быть хорошо воспринимаемым для всех, он сможет зарекомендовать себя в качестве пользовательского интерфейса будущего.⁶ [Приложение 4]

⁴ Неоморфизм в дизайне интерфейсов: что это такое и как правильно использовать URL: <https://idbi.ru/blogs/blog/neomorfizm-v-dizayne-interfeysov> (дата обращения: 22.11.2022)

⁵ Неоморфизм в пользовательском интерфейсе URL: <https://deadsign.ru/ui/neumorphism-in-user-interfaces> (дата обращения: 23.11.2022)

⁶ Что такое неоморфизм? Давайте разберем неоморфизм с точки зрения доступности URL: <https://ux.pub/editorial/chto-takoe-nieomorfizm-davaitie-razbieriem-nieomorfizm-s-tochki-zrieniia-dostupnosti-14em> (дата обращения: 25.11.2022)

NEOINDIVIDUALITY И ЧТО НАС ЖДЁТ В БУДУЩЕМ?

Я думаю, что у неоморфизма огромный потенциал, который заключается в сочетании физических элементов с цифровым миром. Это похоже на 3D мир. Классика всегда будет существовать, а то, что современно, должно пройти испытание временем... Если заглянуть ещё дальше, подумать, что нас ждёт в далеком будущем? Я думаю, что развитие дизайна циклично.

Первоначально был скевоморфизм, потом на смену ему пришёл плоский дизайн, а сейчас популярность набирает неоморфизм, который представляет из себя возврат к истокам скевоморфизма. Пользовательский интерфейс уже придуман, появятся новые гаджеты и приборы, машины и роботы, но взаимодействие с интерфейсом не изменится, потому что нечего удобнее клавиатуры, мышки, и сенсорного экрана ещё не придумали.

Виртуальная реальность узконаправленная, большинству людей нужно постоянно находиться в интернете, когда они идут на работу или едут в общественном транспорте, а в шлеме виртуальной реальности это будет невозможно. 90% офисных работников пользуются клавиатурой для набора текста, никто не будет использовать дополненную реальность для этой работы, это не удобно, а также нельзя проводить много времени в шлеме виртуальной реальности по медицинским показаниям.

Я думаю, что в будущем начнётся постепенная комбинация пользовательского интерфейса. Новые разработки в науке и технике, позволят напрямую влиять на восприятие человека. Это может быть мгновенный сбор необходимой для пользователя информации и её обработка, исходя из интеллектуальных способностей пользователя. Появятся новые гаджеты, которые будут подстраивать индивидуальный интерфейс, пользуясь личными предпочтениями владельца и его состояния. Гаджет будет считывать температуру тела, уровень гормонов, эмоции и из этих данных строить интерфейс. Взаимодействовать с пользователем он может не только визуально, но и через имитацию запахов и чувств, и этим всем будут заниматься дизайнеры будущего.

Например, при повышении температуры или заболевании человека, интерфейс будет снижать яркость и резкость картинки, чтобы не напрягать его глаза. При снижении гормона эндорфина, интерфейс изменится на наиболее веселый и яркий, чтобы повысить его выделение. С помощью нейросетей устройство будет определять предпочтения и характер пользователя. Когда ты регистрируешься в устройстве ты должен пройти тест. Датчик на гаджете будет считывать твою температуру и выброс гормонов. Через камеру определять твои эмоции. Нейросети будут анализировать твои умственные, родственные, медицинские, финансовые, географические данные.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В соответствии с проведенным исследованием общества будущего можно сформулировать следующие выводы.

Пользовательский дизайн в наше время развивается достаточно медленно.

Первоначально был скевоморфизм, потом на смену ему пришёл плоский дизайн, а сейчас популярность набирает неоморфизм, который представляет из себя возврат к истокам скевоморфизма.

В будущем благодаря технологиям, интерфейс сам будет подстраиваться, не зависимо от тебя. Я думаю, это будет соответствовать запросам будущих поколений. Ведь достаточно трудно иногда понять и усвоить ту или иную информацию. Я предлагаю концепцию «Neoindividuality», когда интерфейс будет изменяться, исходя из ваших умственных способностей и состояния в целом. Это поможет школьникам взаимодействовать с цифровым миром, это решит проблему людей с плохим зрением, с умственными отклонениями, интерфейс станет более удобным и доступным для всех слоев общества. Ведь интерфейс — это не только картинка, это подача информации через цифровой мир к человеку.

ПРИЛОЖЕНИЕ

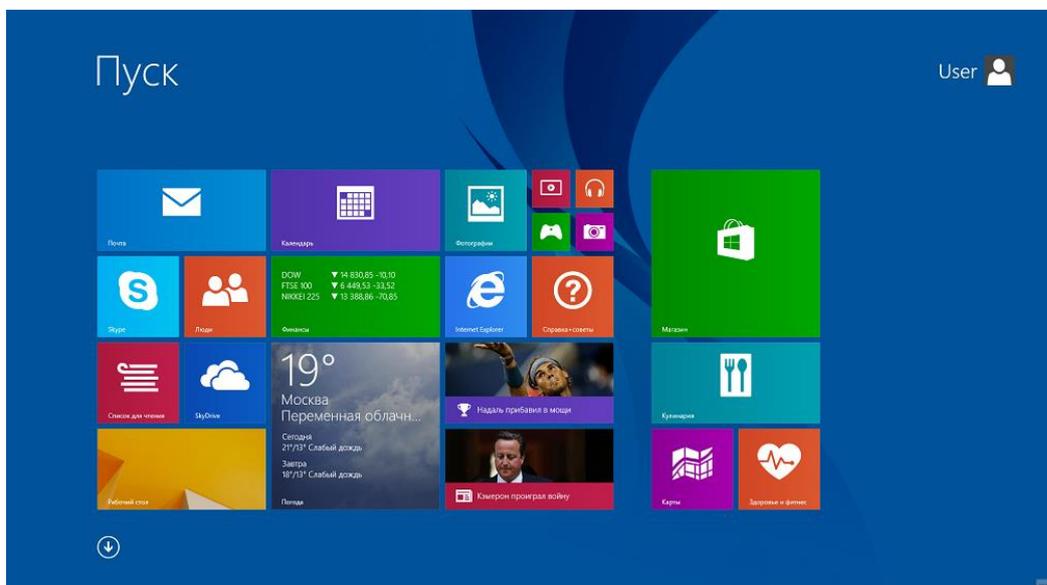
Приложение 1

Пример скевоморфизма в интерфейсе. Все кнопки похожи на настоящие.



Приложение 2

Пример плоского дизайна, ничего лишнего, простой пользовательский интерфейс.



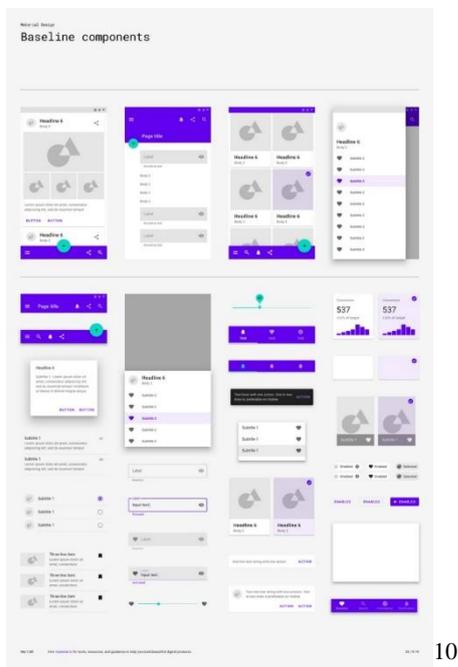
⁷ Shutterstock URL: <https://www.shutterstock.com/ru/image-vector/vector-user-interface-collection-on-off-115568662> (дата обращения: 21.11.2022)

⁸ Плоский дизайн: особенности и лучшие примеры для вдохновения URL: <https://idbi.ru/blogs/blog/ploskiy-dizayn> (дата обращения: 22.11.2022)

Как изменился дизайн iPhone, со скеоморфизма на плоский дизайн



Приложение 3

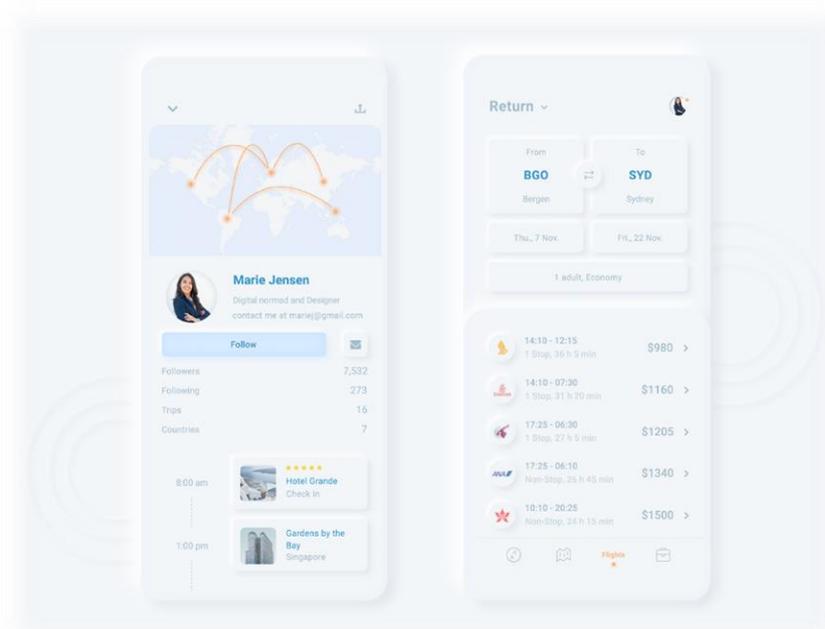


⁹ Скучаете по скевоморфизму? Я – нет. URL: <https://www.iphones.ru/iNotes/642804> (дата обращения: 22.11.2022)

¹⁰ What is Google Material Design? URL: <https://dreamonkey.com/en/blog/what-is-google-material-design> (дата обращения: 22.11.2022)

Приложение 4

Пример современного неоморфизма



11

¹¹ Neumorphic Rebound of Nomad iOS UI Kit URL: <https://dribbble.com/shots/10006635-Neumorphic-Rebound-of-Nomad-iOS-UI-Kit> (дата обращения: 25.11.2022)

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Neumorphic Rebound of Nomad iOS UI Kit URL: <https://dribbble.com/shots/10006635-Neumorphic-Rebound-of-Nomad-iOS-UI-Kit> (дата обращения: 25.11.2022)
2. Shutterstock URL: <https://www.shutterstock.com/ru/image-vector/vector-user-interface-collection-on-off-115568662> (дата обращения: 21.11.2022)
3. Skeuomorphs URL: <https://qz.com/emails/quartz-obsession/1825310/skeuomorphs> (дата обращения: 21.11.2022)
4. What is Google Material Design? URL: <https://dreamonkey.com/en/blog/what-is-google-material-design> (дата обращения: 22.11.2022)
5. ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА URL: <https://oformitelblok.ru/istoriya-dizayna.html> (дата обращения: 20.11.2022)
6. Неоморфизм в дизайне интерфейсов: что это такое и как правильно использовать <https://idbi.ru/blogs/blog/neomorfizm-v-dizayne-interfeysov> (дата обращения: 22.11.2022)
7. Неоморфизм в пользовательском интерфейсе URL: <https://deadsign.ru/ui/neumorphism-in-user-interfaces> (дата обращения: 23.11.2022)
8. Плоский дизайн сайта — примеры удачных решений URL: <https://tilda.education/articles-flat-design> (дата обращения: 22.11.2022)
9. Плоский дизайн: особенности и лучшие примеры для вдохновения URL: <https://idbi.ru/blogs/blog/ploskiy-dizayn> (дата обращения: 22.11.2022)
10. Скучаете по скевоморфизму? Я – нет. URL: <https://www.iphones.ru/iNotes/642804> (дата обращения: 22.11.2022)
11. Что такое неоморфизм? Давайте разберем неоморфизм с точки зрения доступности URL: <https://ux.pub/editorial/что-такое-неоморфизм-давайте-разберем-неоморфизм-с-точки-зрения-доступности-14em> (дата обращения: 25.11.2022)