А.О. ГРИГОРЯН
Аспирант. Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
e-mail: archi170994@mail.ru

A.O. GRIGORYAN
Post-graduate student. Kosygin University
e-mail: archi170994@mail.ru

Т.Л. МАКАРОВА
Доктор искусствоведения, профессор. Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
e-mail: 2710tlm@list.ru

T. L. MAKAROVA
Doctor of arts, professor. Kosygin University
e-mail: 2710tlm@list.ru

АНАЛИЗ ОСОБЕННОСТЕЙ ДИЗАЙНА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА СИСТЕМНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ iOS И ANDROID

ANALYSIS OF THE FEATURES OF USER INTERFACE OF SYSTEM APPLICATIONS iOS AND ANDROID

Современный человек каждый день сталкивается с определенными задачами, для решения которых он прибегает к помощи программ на своем смартфоне, функциональность которых имеет разнообразные возможности, начиная от элементарных функций органайзера: калькулятор, будильник, календарь, записная книжка и т.д., вплоть до прокладывания маршрута, поиска заведений поблизости, бронирования билетов и даже возможности управлять «умной» бытовой техникой или автомобилем. Авторы сравнивают функциональность и графическое решение различных вариантов организации интерфейса.

A modern person faces every day with specific tasks for solving which he resorts to using programs on his smart phone, the functionality of which has a variety of options, starting with the elementary functions of the organizer: calculator, alarm clock, calendar, notebook, etc. Up to laying the route, search for places nearby, booking tickets and even the ability to manage smart home appliances or a car, and these possibilities are limited only by the presence of smart devices around the user. These applications are designed not just to provide information or to entertain the user, their range of tasks is much broader. The authors compare functional and graphic features of different variants of organization of the interface.

Ключевые слова: интерфейс, пользовательский интерфейс, графический интерфейс, UI/UX, пользовательский опыт, опыт взаимодействия, проектирование интерфейсов, юзабилити, дизайн мобильного приложения, системные приложения, органайзер.
Keywords: interface, user interface, graphical interface, UI / UX, user experience, interaction experience, interface design, usability, mobile application design, system applications, organizer.

На ежегодной конференции Google I/O в 2014 году был представлен обновленный дизайн интерфейса операционной системы Android, выполненный в стиле Material Design [1]. Это событие стало важным этапом в истории развития графического дизайна, ведь Material Design — это не просто набор правил и гайдлайнов Google, это новый взгляд на минималистический дизайн: возвращение теней с эффектом «шума», «плоского» объема, плавной анимации, и все это выполнено в иллюстративном стиле, который Android использует для создания своей системы знаков. Это событие повлияло на дальнейшее развитие дизайна интерфейсов приложений на базе Android.

Другой философией дизайна, в противовес материальному дизайну, стала экосистема Apple, которая берет свое начало еще со времен Стива Джобса. Главной чертой дизайна всей продукции Apple на протяжении многих лет является приверженность к простоте форм и дизайна в целом, стремление к геометризации и использованию единого модуля в иконках, единой системы масштаба, использование фона, который позволяет воспринимать иконки как аналоги кнопок.

Эти две противоборствующие философии современного дизайна, совершенствуясь, рождают новые тенденции, определяющие вектор развития всей индустрии графического дизайна.

Для сравнения дизайна пользовательского интерфейса системных приложений операционных систем iOS и Android была собрана выборка, в которой были определены основные системные приложения для сравнительного анализа дизайна их интерфейсов и поиска отличительных свойств или общих элементов дизайна (Таблица 1).

Таблица 1

Выборка исследуемых системных приложений в ОС iOS и Android

№	Функциональность приложения	Изображение ярлыка приложения в iOS	Изображение ярлыка приложения в Android
1	2	3	4
1	Будильник, секундомер, таймер		
2	Диктофон		
3	Календарь		
4	Калькулятор		
5	Камера		

№	Функциональность приложения	Изображение ярлыка приложения в iOS	Изображение ярлыка приложения в Android
1	2	3	4
6	Контакты		
7	Магазин приложений		
8	Музыка		
9	Погода		
10	СМС		
11	Фото, просмотр изображений		

В таблице 1 была продемонстрирована выборка элементов дизайна системных мобильных приложений по фильтру функциональности и назначения. Из этой таблицы следует вывод, что все ярлыки системных приложений в iOS имеют ярко выраженную стилистику, сочные цвета, градиентные заливки и все элементы вписаны в квадрат со скругленными углами. Все эти элементы выглядят одинаково на всех смартфонах Apple, которые обновились до последней версии. У Android наблюдается противоположная картина. Многие ее системные приложения заменяются графическими оболочками сторонних производителей, к примеру, у Samsung есть своя графическая оболочка, которая называется Touch Wiz, у Xiaomi — MIUI, а у Meizu — Flyme OS, что делает систему в визуальном плане диверсифицированной.

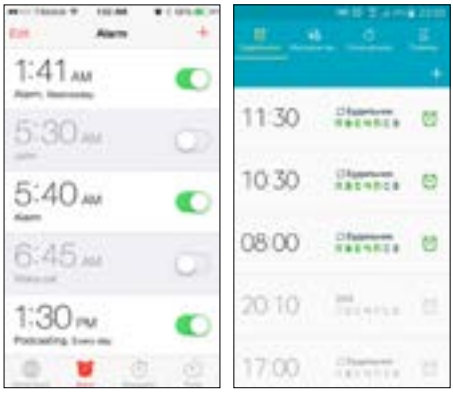


Рисунок 1. Дизайн интерфейса системного приложения «Будильник» для iOS и Android

Из примера на рис. 1 следует вывод, что интерфейсы обеих платформ имеют схожие функции, но разный дизайн. У iOS так же, как и у Android, в функциональном наборе приложения есть: мировое время, таймер и секундомер. По дизайну Apple разместила все кнопки меню внизу экрана, что облегчает управление приложением одной рукой. Данная тенденция в проектировании сейчас актуальна для всех приложений. Из общих черт дизайна мобильных приложений двух платформ можно отметить цветовую гамму: белый, серый, зеленый, черный, а также общую иконку в виде знака плюс, что означает добавление нового будильника.

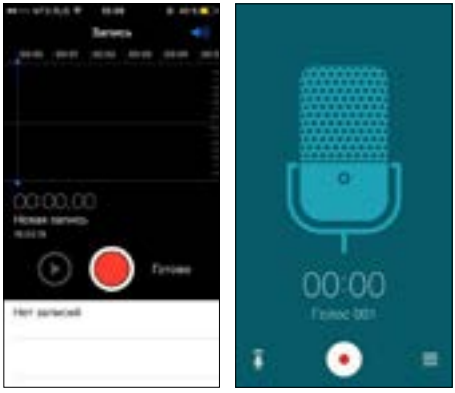


Рисунок 2. Дизайн интерфейса системного приложения «Диктофон» для iOS и Android



Рисунок 3. Дизайн интерфейса системного приложения «Календарь» для iOS и Android

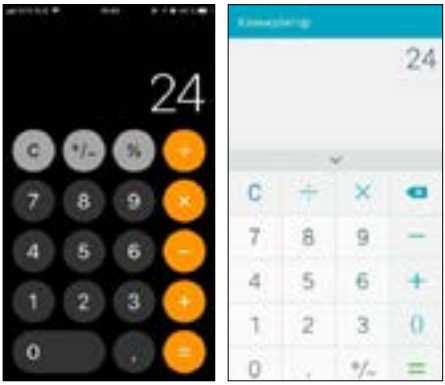


Рисунок 4. Дизайн интерфейса системного приложения «Калькулятор» для iOS и Android

Дизайн иконок в обоих интерфейсах выдержан в стиле контурного логотипа и «плоского» дизайна.

На рис. 2 мы видим более сложный дизайн интерфейса системного приложения «Диктофон» у iOS, чем у Android. По цветам у Android прослеживается универсальный бирюзовый оттенок (однако цвет зависит от версии системы и графической оболочки), а интерфейс iOS — с темным фоновым цветом и динамической анимацией звуковых волн во время записи звука. Общей особенностью у них является наличие красного круга, символизирующего начало записи.

Дизайн интерфейсов, представленный на рис. 3, имеет схожую цветовую гамму: белый, красный, черный. Но у Android интегрированы системные цвета практически в каждом приложении, что создает стилистическую общность дизайна. С точки зрения эргономики, календарная сетка в iOS более удачно реализована: большой шрифт, выделены выходные дни, начало и конец месяца.

В дизайне интерфейса iOS по-разному используются как темные, так и светлые темы оформления, что разрушает общность всей «экосистемы» дизайна, в отличие от Android, в котором прослеживается единая цветовая схема (рис. 4). В старых версиях iOS кнопки были квадратными, однако с обновлением, в поддержку общей стилистики, их заменили на круглые.

У обеих камер черный интерфейс, для того чтобы не отвлекать от процесса съемки (рис. 5). Также в дизайне интерфейсов основной

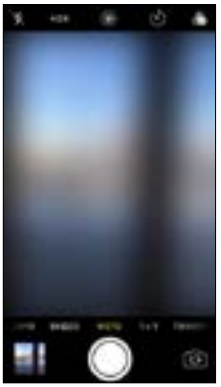


Рисунок 5. Дизайн интерфейса системного приложения «Камера» для iOS и Android

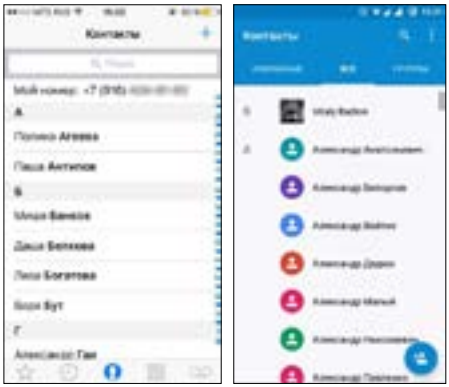


Рисунок 6. Дизайн интерфейса системного приложения «Контакты» для iOS и Android

текст сделан белого цвета с желтым акцентным выделением выбранной функции. Иконки также белого цвета и спроектированы в стилистике контурного логотипа.

У iOS просматривается характерное разделение списков тонкими линиями, для упрощения визуального восприятия (рис. 6). Справа от списка имен находится ползунок перематывания списка, с группировкой по алфавитному порядку; возможно, это облегчает навигацию, однако создает лишний визуальный мусор. Основные функции выведены на нижнюю часть экрана, нечто подобное в свое время реализовали в Android, поместив главную функцию приложения в виде круглой кнопки в правую нижнюю часть экрана. Такой принцип прописан в дизайн-стандарте Google Material Design.

Самый первый магазин приложений появился у Apple в 2008 году и в то время насчитывал около 5 000 приложений. На момент 2018 года количество приложений перешло за отметку в 4 млн. Разумеется, что для обеспечения удобного поиска по такому большому каталогу приложений необходимо было разбить все и каталогизировать по группам. По такому же принципу работает магазин приложений для Android. Они схожи по принципу и визуальные отличия не превышают тех, какие присутствуют в других системных приложениях iOS и Android (рис. 7).

Принцип работы приложения для прослушивания музыки аналогичен в обеих программах (рис. 8). Основную часть экрана занимает обложка альбома, а внизу расположены ползунки и регуляторы воспроиз-



Рисунок 7. Дизайн интерфейса магазина приложений для iOS и Android



Рисунок 8. Дизайн интерфейса приложения для прослушивания музыки в iOS и Android

ведения музыки. Пиктограммы приложений имеют общепринятые стандарты, обозначающие: перемотку вперед/назад, паузу/воспроизведение и т.д. В обоих приложениях присутствует сортировка по альбомам, стилям и плейлистам, а также настройки эквалайзера. Стоит отметить, что верхняя информационная панель в Android, на которой размещается время и уровень заряда, подстраивает свой цвет под цвет активного приложения.

В первую очередь, стоит отметить, что цветовая схема приложения зависит от погоды и времени суток, таким образом, дизайн интер-



Рисунок 9. Дизайн интерфейса приложения для просмотра погоды в iOS и Android



Рисунок 10. Дизайн интерфейса приложения для отправки коротких сообщений в iOS и Android

фейса может быть либо светлым, либо темным в обеих системах (рис. 9). Также следует обратить внимание, что в этих приложениях в качестве фона не используются фотографии, вместо них нам, в зависимости от погоды, показывают векторные клипарты. Из этого следует, что дизайн приложений выполнен в минималистичном стиле векторной графики.

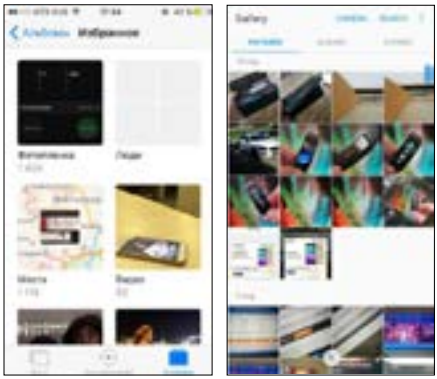


Рисунок 11. Дизайн интерфейса «Галереи» изображений в iOS и Android

Основным недостатком дизайна пользовательского графического интерфейса приложения «Смс» в iOS является наличие визуального мусора, а именно: отображение полной даты сообщения, наличие слишком длинного (в две строчки) превью сообщения, наличие большого количества текста без «разбавления» его визуальными графическими элементами, как в дизайне интерфейса для Android: пользовательские фотографии, значки, кнопка быстрого доступа (рис. 10).

Из общего в дизайне интерфейсов «Галерей» обеих систем можно подчеркнуть распределение по альбомам, светлый фон интерфейса, наличие превью (предварительного просмотра) фотографий, акцентирование активной вкладки одним и тем же цветом. Основным отличием данного приложения iOS является наличие главных кнопок в нижней части экрана (рис. 11).

Выводы

1. В частности, выделены следующие особенности примеров дизайна интерфейсов системных приложений iOS и Android:

a) в графическом интерфейсе приложения «Смс» в iOS заметна перегруженность его деталями, которые мешают ориентироваться пользователю;

b) графические интерфейсы обеих платформ iOS и Android в некоторых приложениях слишком похожи и по элементам, и по цветовому решению, и по композиции: теряется уникальность дизайна каждой платформы;

c) в интерфейсах iOS система дизайна воспринимается более дробно: по цвету иконок приложений (от ахроматических до много-цветных) и по контрасту дизайна «тем» (от светлых до темных); в интерфейсах Android создана единая цветовая гамма (основа — синие и голубые оттенки цветов) и более выражен единый стиль;

d) для дизайна графического интерфейса приложений обеих платформ характерны минимализм и высокая функциональность.

2. В целом, по результатам художественно-конструкторского анализа приведенных примеров дизайна интерфейсов системных приложений iOS и Android можно выделить одну важную особенность: большинство приложений для iOS перенесли свои основные функции в нижнюю часть экрана. С эргономической точки зрения это целесообразно: упрощено использование телефона через управление им одной рукой. Данная тенденция все больше распространяется на другие платформы и приложения, в том числе и на Android, что, в свою очередь, приводит к общей унификации приложений.

3. Единая стилистика дизайна интерфейсов системных при-ложений iOS и Android позволяет проще адаптироваться новым пользователям и тратить меньше времени на изучение приложения, что особенно важно для людей пожилого возраста. Но отсутствие индивидуальности в дизайне приложений ведет к исчезновению разнообразия и культурной ценности во всей области дизайна пользовательских интерфейсов (так как на дизайн данных платформ ориентируются и другие фирмы — производители приложений, менее крупные).

Библиография:

1. *Григорян А.О., Макарова Т.Л.* Актуальные приёмы в совре-менном графическом дизайне. МГУДТ, ДИСК 2016. 6 с. // Дизайн и искусство — стратегия проектной культуры XXI века (ДИСК-2016): сборник материалов Всероссийской научной конференции молодых исследователей. Ч. 1. М.: ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н.Косыгина», 2016. С. 6–8.