

Что такое гайдлайны мобильных приложений и зачем они нужны?

Александр Момотов. Jun 14, 2018

Что это и зачем это вообще нужно?

Основная задача мобильного приложения состоит в том, чтобы помочь решить проблему пользователя как можно быстрее. Здесь речь идет о секундах, а иногда и о долях секунд. Представьте, если бы каждое мобильное приложение имело бы свой уникальный дизайн и навигацию. Тогда пользователю каждый раз приходилось бы тратить время на то, чтобы разобраться в интерфейсе, понять, где кнопка, которую можно нажать, а где просто текст в рамке. Тогда бы на решение проблемы уходило в разы больше времени и счет шел бы уже не в секундах, а в минутах. Это полностью идет вразрез принципам мобильного приложения.

Именно для ускорения процесса решения проблем пользователя в приложении и были придуманы гайдлайны.

Гайдлайны (Guidelines) — набор рекомендаций, правил, принципов от создателей платформы, операционной системы, благодаря которым приложения под эти платформы и ОС от разных разработчиков выглядят единообразно.

Гайдлайны мобильных приложений описывают принципы навигации и взаимодействия, элементы интерфейса и их стиль, используемую типографику и иконографию, цветовые палитры и многое другое. Кроме того, гайдлайны способны сократить время и стоимость разработки мобильного приложения, так как всё то, что описано в гайдах, как правило, уже реализовано в виде готового элемента в коде и разработчику не нужно изобретать велосипед с нуля.

На данный момент существуют два гайда под две небезызвестные платформы:

Apple Human Interface Guidelines для iOS
Google Material Design System для Android

Google Material Design был представлен вместе с Android 5.0 в июне 2014 года, а с мая этого года стал полноценной дизайн-системой и уже может быть использован и на других платформах (например, смарт-тв, десктоп- или даже веб-приложение, iOS-устройство). Изначально был направлен только на ОС от Google: Android Wear, Android TV, Android Auto.

Основными идеями Material Design являются принцип глубины интерфейса, его интерактивность (отзывчивость) и движение (анимация изменения состояния). Здесь каждый элемент навигации находится на определенной высоте относительно другого элемента и реагирует на нажатия пользователя. Например, боковое меню находится над панелью навигации, а карточка из списка под ней. Кнопка как бы опускается вниз при нажатии на неё, меняет за собой отбрасываемую тень и заливается цветом с эффектом чернил.

Material Design в качестве прообраза для всей системы использует бумагу и чернила на ней. Любой интерфейс построенный по канонам Material можно представить в виде отдельных листов бумаги, которые наслаиваются друг на друга и отбрасывают тень. В Material Design System есть все. Здесь есть все системные иконки, UI-киты, шрифты, цветовые палитры, и даже плагин для Sketch для генерации кастомного UI. И все это можно скачать [прямо тут](#). Здесь вы найдете все размеры для каждого даже самого незначительного элемента интерфейса. Найдете кучу примеров, как делать можно, а как делать нельзя. Увидите кучу анимированных примеров. Найдете инфу про типографику, где и какой шрифт нужно использовать, с каким отступом, интерлиньяжем и кеглем. Везде по всему гайду есть ссылки на нужные разделы и если вы не знаете чего-то, то об этом сразу будет внизу сноски.

Словом, Google сделали самый лучший гайд (а сейчас уже дизайн-систему) в истории мобильного мира.

Apple Human Interface Guidelines был представлен вместе с iOS 7 в июне 2013 и с тех пор расширился для использования с другими ОС от Apple (watchOS, macOS, tvOS).

Основной идеей Human Interface Guidelines является простота и «воздушность» интерфейса. Во главу угла возводится контент, а интерфейс уходит на второй план. Приветствуется интерактивность (отзывчивость) и анимация изменения состояния элементов интерфейса. Размытие окон на нижнем уровне, градиентные заливки, болдовая типографика в лучших традициях швейцарского стиля.

В отличие от Material Design System в Human Interface Guidelines нет четких правил и конкретных спецификаций. Например, нельзя в гайдах от Apple посмотреть размер кнопок. Некоторые элементы интерфейса просто в гайде отсутствуют, хотя используются в официальных приложениях от Apple. Здесь в отличие от Google, Apple как бы разрешает дизайнеру «поиграть со шрифтами» и дает больше свободы для кастомизации в рамках платформы.

В разделе загрузок также есть UI-киты для всех популярных инструментов и шрифты. Иконки придется искать свои, по какой-то причине Apple не дает возможности скачать системные иконки.

В общем и целом гайд iOS гораздо более беднее, чем гайд для Android. Поэтому я рекомендую использовать сторонние интерпретации.

Почему нужно использовать гайды?

Подводя итог по гайдлайнам. Использовать их при дизайне мобильного приложения просто необходимо по четырем причинам:

Ускоряется процесс дизайна

Ускоряется разработка

Удешевляется разработка

Пользователь получает быстрый и понятный интерфейс

Полезные ссылки

1. material.io — официальные гайды Material Design от Google
2. material.io/tools/theme-editor — плагин Sketch для UI кита
3. materialdesignicons.com — расширенная версия Material-иконок
4. uplabs.com/android — за вдохновением и идеями для Android сюда
5. materialdesignkit.com/ — сторонний UI-кит для Photoshop
6. developer.apple.com/ios/human-interface-guidelines — гайды Apple HIG
7. ivomynttinen.com/blog/ios-design-guidelines — сторонние гайды
8. iosdesignkit.io — сторонний UI-кит для Sketch и Photoshop
9. uplabs.com/ios — за вдохновением и идеями для iOS сюда
10. cons8.com/ios-icons — лучшая коллекция iOS-иконок

https://medium.com/@momotov_sasha/что-такое-гайдлайны-мобильных-приложений-и-зачем-они-нужны-5a634a665b1a