

WEB-ДИЗАЙН

ВВЕДЕНИЕ

© В. И. Зенкин, 2012



назад

закрыть

Термин design (англ. замысел, план, схема, расчет, чертёж, композиция, разработка) происходит от итальянского disegno, означающего практически всю область работы художника, за исключением станкового искусства. В настоящее время нет общепринятого определения дизайна, а также единого мнения о том, что такое дизайн. Вероятно, наиболее известным (и приемлемым для нас) является определение, принятое в 1964 году международным семинаром по дизайнерскому образованию [1]:

«Дизайн — это творческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств промышленных изделий. Эти качества включают и внешние черты изделия, но главным образом те структурные и функциональные взаимосвязи, которые превращают изделие в единое целое, как с точки зрения потребителя, так и с точки зрения изготовителя».



Таким образом, дизайн это, в первую очередь, *функциональная* форма некоторого объекта (промышленного изделия, бытового прибора, печатного или электронного издания и т. п.), максимально соответствующая тем задачам, в которых этот объект используется. Кроме этого, желательно, чтобы объект был эстетически привлекателен, — «единство пользы и красоты» [4].



назад

заккрыть



Рис. 1. Советский танк Т-34 и немецкий танк Рз4



Рис. 2. Советский автомат АК-47 и американская винтовка М-16

Часто привлекательность какого-либо объекта тесно связана с его функциональностью — красивым мы считаем, как правило, целесообразное. В обратную сторону это утверждение, очевидно, не верно.



назад

заккрыть



Рис. 3. «Шедевры» искусства: слева — «Ночная драка негров в подвале» (П. Билход, 1882), справа — «Малокровные девочки, идущие в снежной буре» (А. Алле, 1883)

Можно условно рассматривать два основных подхода к дизайну:

- Артистический (художественный);
- Функциональный (технический).

Первый подход *в чистом виде* применяется в основном для самовыражения «яркой, неповторимой, уникальной личности» художника, крайними его проявлениями являются различные авангардные течения, как-то: абстракционизм, супрематизм («Черный квадрат» К. С. Малевича, его предшественники — на рис. 3), кубизм и т. д. Немало современных дизайнеров бережно хранят и развивают артистические традиции самовыражения — см. следующий слайд.

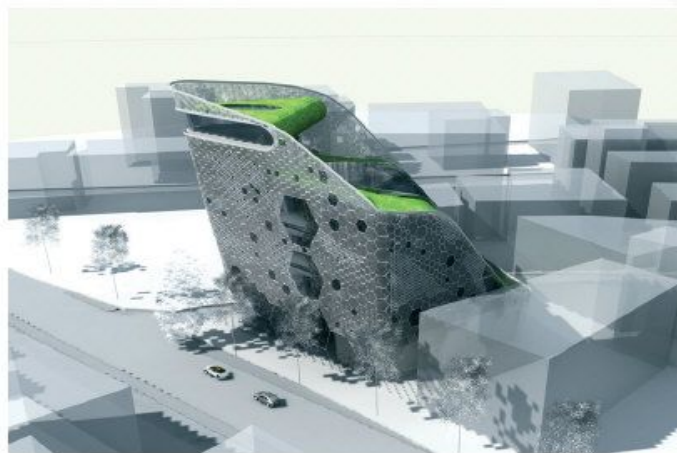


Рис. 4. «Шедевры» дизайна



назад

заккрыть

Функциональный или технический подход к дизайну состоит, в конечном итоге, в решении проблем пользователя и, в первую очередь, в организации наиболее удобных средств взаимодействия пользователя с объектом дизайна — интерфейса. Следует ясно понимать, что в действительности пользователю никакой интерфейс сам по себе — даже самый хороший — не нужен, ему нужно делать своё дело. Чем понятнее, что нужно делать (при минимальном изучении технической документации, а лучше — вообще без документации), чем меньше различных действий (нажатий кнопок, клавиш, щелчков мышью и т. д.) пользователю придётся производить для решения задачи, тем лучше. Чем меньше интерфейс отвлекает пользователя от выполнения его работы, тем лучше.



Например, сравните удобство и скорость выполнения установки даты и времени в наручных часах, механических и электронных, или операции копирования файлов в Проводнике Windows и в программе Total Commander.

Совершенно очевидно, что «если индивидуальное взаимодействие с некоторой системой не проходит для пользова-

теля легко и комфортно, то в результате этот недостаток негативным образом отражается на качестве работы всей системы, независимо от того, насколько она хороша в других своих проявлениях» [6].



назад

заккрыть

В настоящее время дизайн графический интерфейс пользователя программного обеспечения (GUI — Graphical User Interface) очень часто развивается в направлении украшения, а не функциональности: вместо улучшения функциональности привязываются «бантики» — различные анимированные изображения, звуковые эффекты, нестандартные «гламурные» меню и прочее, не относящееся напрямую к решению задачи.

Причины — в первую очередь, маркетинг: более «красивую» вещь легче продать, а также непрофессионализм разработчиков. Однако, для пользователей важнее всего удобство в работе и её результаты. Следовательно, с точки зрения пользователя, основным назначением любого вменяемого интерфейса должна быть минимизация усилий на пути к результату, что часто не соответствует или даже противоречит меркантильным интересам продавца (вспомните, где в супермаркетах находятся хлебные и молочные отделы).

Коротко требования к дизайну GUI можно сформулировать так:

- Все задачи должны решаться минимальным числом действий.
- Логика этих действий должна быть очевидной для пользователя.
- Приоритет делается на достижении целей пользователя, а не на ярком дизайне, что не исключает эстетической привлекательности.

[назад](#)[закрыть](#)

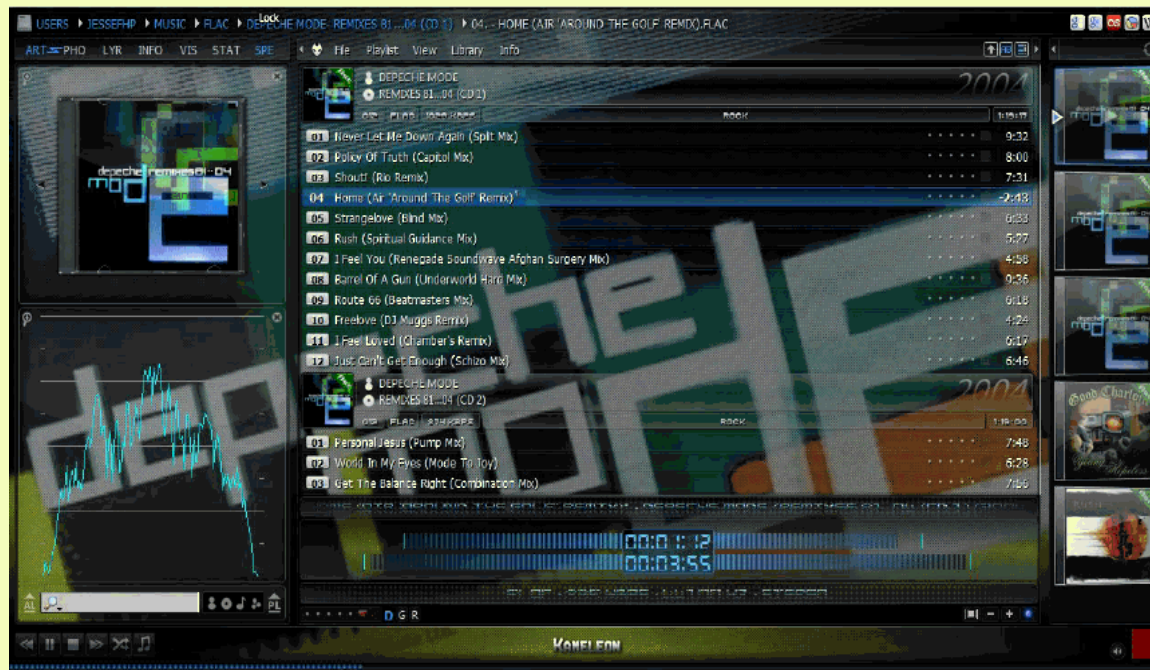


Рис. 5. Skin'ы программы Foobar



назад

заккрыть



Рис. 6. GUI Windows: 95, 98, XP (2001), Vista(2007)

Веб-дизайн — относительно новое направление дизайна, он появился в начале 90-х годов XX века в связи с возникновением Интернета¹ и глобальной сети World Wide Web (всемирная паутина, сокращенно: WWW или Web). Всемирная паутина основана на идее *гипертекста*.

Гипертекст — электронный документ, содержащий ссылки как на свои собственные части, отрывки, фрагменты, так и на иные документы. Помимо обычного текста электронные документы могут содержать графическую, звуковую и другую информацию. Считается, что идею гипертекста впервые выдвинул советник по науке президента Рузвельта В. Буш (Vannevar Bush, 1890—1974) в 1945-м году. Впервые концепция гипертекста была практически реализована Т. Бернерсом-Ли (Timothy John Berners-Lee, род. 1955) в конце 80-х годов



прошлого века в рамках проекта для Европейской лаборатории по ядерным исследованиям (CERN — Conseil Européen pour la Recherche Nucleaire, Швейцария). В частности, он разработал специальный язык, получивший впоследствии название HTML (Hyper Text Markup Language — язык разметки гипертекста), сейчас ставший основным языком web-документов. В настоящее время Бернерс-Ли возглавляет международный консорциум W3C (World Wide Web consortium).

¹В настоящее время официально утвержденным (в словарях) написанием слова «Интернет» является его написание с заглавной буквы. Это зафиксировано в издании «Русский орфографический словарь», подготовленным Институтом русского языка им. В. В. Виноградова РАН. Написание со строчной буквы используется в сложных словах, таких как «интернет-портал» и «интернет-магазин».

Основная цель консорциума обеспечить как можно большую совместимость программного обеспечения web-публикаций. W3C не является административным органом, его спецификации не обязательны для применения, но консорциум ведет работу по их пропаганде, а серьезные web-разработчики стараются им следовать.

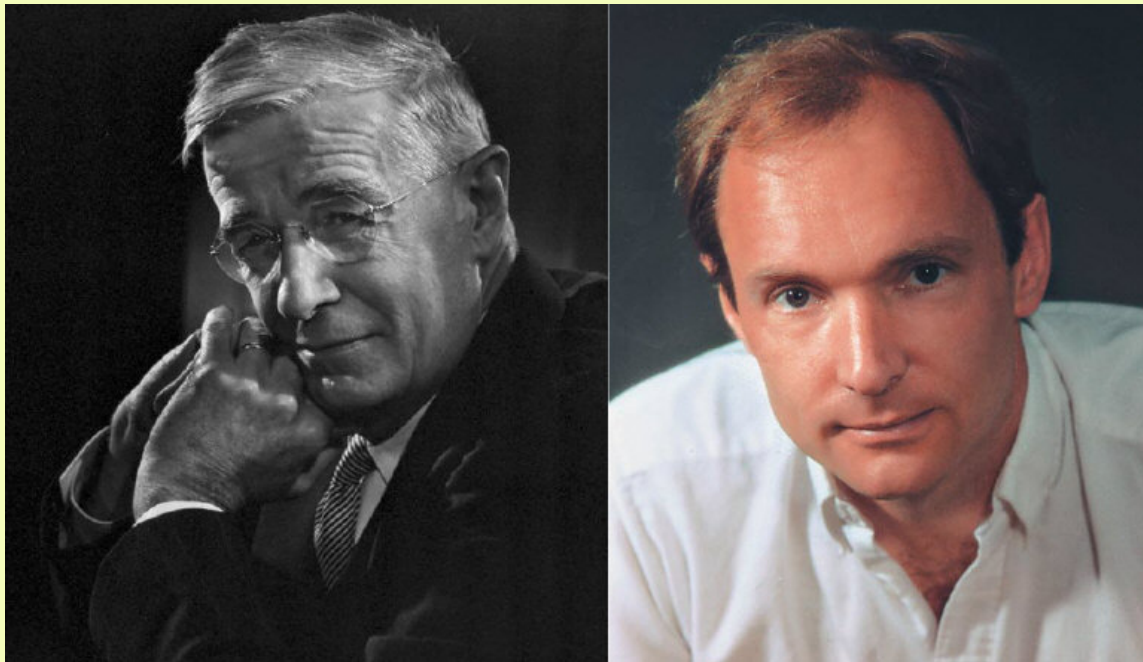


Рис. 7. В. Буш и Т. Бернерс-Ли

World Wide Web

The WorldWideWeb (W3) is a wide-area [hypermedia](#) information retrieval initiative aiming to give universal access to a large universe of documents.

Everything there is online about W3 is linked directly or indirectly to this document, including an [executive summary](#) of the project, [Mailing lists](#) , [Policy](#) , November's [W3 news](#) , [Frequently Asked Questions](#) .

[What's out there?](#)

Pointers to the world's online information, [subjects](#) , [W3 servers](#), etc.

[Help](#)

on the browser you are using

[Software Products](#)

A list of W3 project components and their current state. (e.g. [Line Mode](#) ,X11 [Viola](#) , [NeXTStep](#) , [Servers](#) , [Tools](#) , [Mail robot](#) , [Library](#))

[Technical](#)

Details of protocols, formats, program internals etc

[Bibliography](#)

Paper documentation on W3 and references.

[People](#)

A list of some people involved in the project.

[History](#)

A summary of the history of the project.

[How can I help ?](#)

If you would like to support the web..

[Getting code](#)

Getting the code by [anonymous FTP](#) , etc.

Первый в мире web-сайт Бернерс-Ли создал 6 августа 1991 года (теперь сайт хранится в архиве W3C, [HTTP://WWW.W3.ORG/](http://www.w3.org/)). Эту дату можно считать временем рождения технологии web-дизайна.

[назад](#)[заккрыть](#)

Список литературы

1. В. Глазычев. Дизайн как он есть. М.: Европа, 2006.
2. Р. Вильямс. Дизайн для недизайнеров. СПб.: Символ-Плюс, 2008.
3. Against the clock. Искусство дизайна — с компьютером и без... М.: Кудиц-образ, 2005.
4. И. А. Розенсон. Основы теории дизайна. Учебник для вузов. СПб.: Питер, 2004.
5. О. Яцук. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. СПб.: БХВ-Петербург, 2004.
6. Дж. Раскин. Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем. М.: Символ-плюс, 2005.
7. [HTTP://WWW.DIZAYNE.RU/](http://www.dizayne.ru/)
8. [HTTP://WWW.ARTLEBEDEV.RU/KOVODSTVO/](http://www.artlebedev.ru/kovodstvo/)
9. [HTTP://NABRAHABR.RU/](http://nabrahabr.ru/)

[назад](#)[заккрыть](#)