

А. О. Ярошевич

Институт бизнеса БГУ, Минск, Беларусь, bsu@writeme.com

КОНЦЕПЦИЯ ИНТЕРФЕЙСА ОТ APPLE И ЕЕ ПРИМЕНЕНИЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ САЙТАХ

В статье описана концепция дизайна сайтов, используемая фирмой Apple, основывающаяся на продуманных научных подходах ведущих специалистов программного дизайна: создателя проекта Apple Macintosh Д. Раскина и бывшего главного директора по дизайну (CDO) компании Apple Д. Эйва. Рассмотрены понятия локуса внимания и его единственности. Делается вывод возможности и целесообразности применения концепции в разработке образовательных сайтов.

Ключевые слова: дизайн, образовательный сайт, минимализм, локус внимания, мобильная версия, адаптируемость сайта

A. Yaroshevich

School of Business of BSU, Minsk, Belarus, bsu@writeme.com

APPLE INTERFACE CONCEPT AND ITS APPLICATION IN EDUCATIONAL SITES

This article describes the Apple website design concept, which is based on the thoughtful scientific approaches of leading software designers: the creator of the Apple Macintosh project J. Raskin and the former Chief Design Officer (CDO) of Apple J. Ive. The concepts of the locus of attention and its uniqueness are considered. The conclusion is made of the possibility and feasibility of applying the concept in the development of educational sites.

Keywords: design, educational site, minimalism, locus of attention, mobile version, site adaptability

Каждый преподаватель, владеющий технологиями создания сайтов, при начале нового курса часто задается непростым вопросом – какой дизайн выбрать для сайта, где будет размещена учебная информация. Вопрос не прост потому, что критерии по определению качества дизайна веб-приложений также субъективны, как и критерии красоты одежды или архитектуры: то, что считалось изысканным в XVII–XIX вв., повторенное в XXI в., будет казаться вычурным и нелепым.

Чтобы обрести здесь почву под ногами и выработать какие-то критерии оценки, отличные от вкусовых, надо изучить опыт тех, кто уделяет вопросам дизайна много внимания. В IT-области это, определенно, Apple. Начиная со С. Джобса вопросу внешнего вида изделий Apple уделяется не меньше усилий, чем фирма Coca-Cola удивляет внимания рекламе своей продукции.

Создателем графического интерфейса первых компьютеров Apple и Macintosh считается сотрудник № 31 Д. Раскин. Проектируя дизайн, он исходил из принципа из 1-го закона робототехники Айзека Азимова – «Компьютер не должен тратить впустую ваше время или вынуждать вас выполнять действия сверх необходимых», т. е. программный интерфейс должен быть прост и понятен пользователю и не отвлекать его внимания от рабочей задачи, для выполнения которой он и сел за компьютер.

Позднее, когда в знак протеста против авторитарного стиля руководства С. Джобса Д. Раскин ушел из Apple, он издал книгу «The Humane Interface» [2], где подробно исследовал принципы построения удобного человеко-ориентированного интерфейса.

В ней Раскин вводит понятие локус внимания (Locus of attention). Человек устроен так, что одновременно может думать только об одной вещи, в центре своего внимания может удерживать

только одну мысль. «В состояниях глубокого раздумья – пишет он, – когда человек поглощен какой-то одной информационной цепью, альтернативные стимулы исключаются из сознания». Другими словами, альтернативные стимулы не становятся локусами внимания. Если кто-то поглощен какой-то задачей, он часто перестает замечать, что происходит вокруг и все действия выполняет автоматически. Например, преподаватель идет по улице в университет, и обдумывает лекцию, которую предстоит читать. В локусе внимания у него оказываются мысли о лекции – как лучше объяснить материал, все остальные действия – перемещение по улице, обхождение препятствий – он выполняет автоматически. Процесс ходьбы и процесс дыхания не занимают его внимания. Но вдруг что-то происходит – например кто-то его толкает или резко тормозит машина. Мгновенно в локус внимания преподавателя становится занят этой проблемой, вытесняя оттуда обдумывание лекции. Одновременно обдумывать несколько вещей человек не может.

В связи с этим Д. Раскин делает вывод: «Наша цель состоит в том, чтобы оставить саму задачу в качестве локуса внимания пользователя» [2].

Для продуктивной работы локус внимания не должен изменяться часто. С токи зрения достижения высокой результативности, очень важна поглощенность задачей, которой должна быть ограничено внимание работающего за компьютером. Компьютерная система не должна отвлекать внимания на себя. Таким образом, интерфейс должен быть разработан таким образом, чтобы программист или пользователь имел возможность сосредоточиться на своей работе, не отвлекаясь на общение с системой.

Альтернативные стимулы если и должны становиться локусами внимания (на практике этого избежать трудно), то, как можно реже. Действие по управлению работой должны выполняться автоматически, машинально.

Примерно к тому же самому приходит автор современной концепции дизайна Apple – Джонни Айв. Воспитанник британской классической школы, он хорошо понял принцип, сформулированный английским философом XIV в. У. Оккамом («чем ближе мы приближаемся к истине, тем проще ее основные постулаты»), который стал известен как «бритва Оккама». За 500 лет, прошедших после открытия этого принципа, мы можем увидеть подтверждение его правоты в области науки – чем больше мы понимаем какую-то область, тем более простыми законами и меньшим количеством теорий мы описываем ее. То же самое и в области дизайна интерфейсов. Д. Айв, почетный член Королевской инженерной академии, почетный доктор Оксфорда (2016) – и безусловно один из самых влиятельных специалистов в отрасли – объясняет философию выбранного Apple дизайна так вполне в духе «бритвы Оккама»: «Простота – это не только наглядный стиль. Это не минимализм или отсутствие беспорядка. Для того чтобы достичь простоты, необходимо прорыть туннель в недрах сложности, а чтобы быть по-настоящему простым, нужно добраться до самой глубины» [3].

«Лучше сосредоточиться на простоте, познать ее, разобраться, из чего она состоит. Для того чтобы избавиться от второстепенного, нужно проникнуть в суть предмета» [3]. И если это получается – свести сложный процесс к простоте и минимализму – пользователь будет признателен автору сайта за проделанную работу и отдаст предпочтение именно ему. Особенно если речь идет об образовательной области, где задачей студента является сведение всех знаний в единый теоретический свод – т. к. в этом случае знания становятся действительно полезны.

При Д. Эйве дизайн сайта Apple стал очень простым.

Сверху сразу идет меню – функцию Home выполняет логотип – надкусанное яблоко. От HEADERa – где обычно прописывают высокий статус компании отказались – меню идет с самых первых пикселей Top'a (рис. 1).

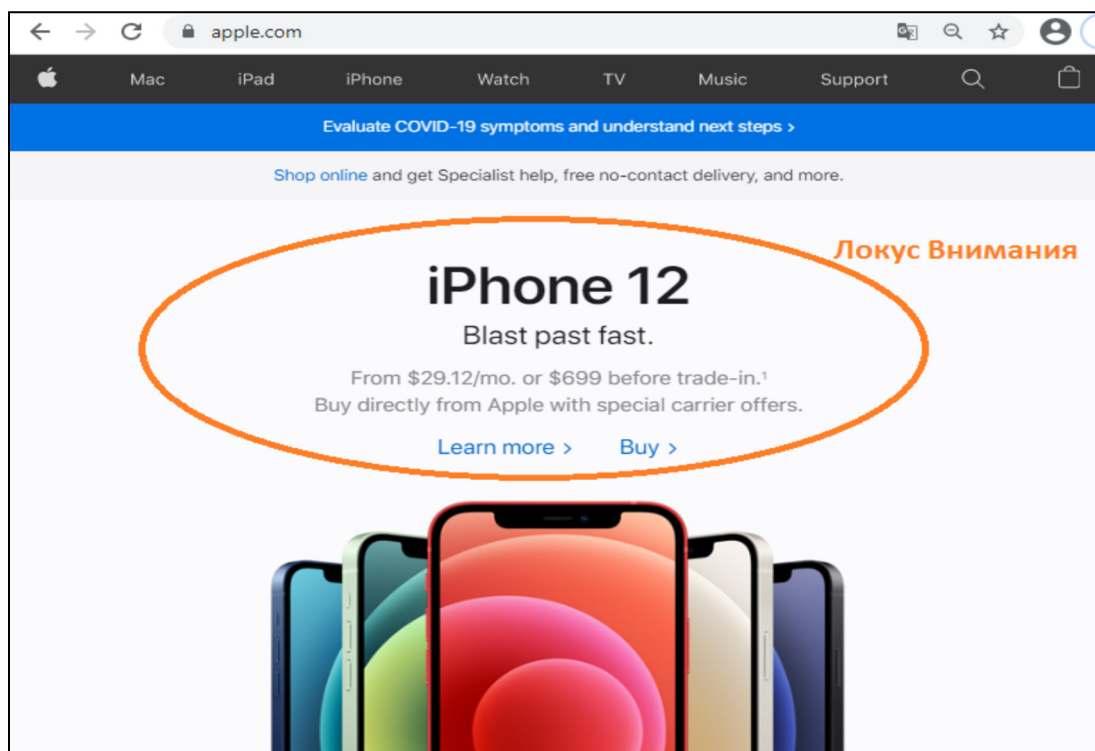


Рис. 1. Дизайн страницы сайта Apple

Меню выполнено в черном цвете – она не отвлекает пользователя. Если пользователю понадобится – он переключится на черный фон. Главное – на белом фоне. Тут в центре находится то, для чего пользователь пришел на сайт. Ничто не мешает локусу внимания. Нет лишних «фоновых» картинок – которые для красоты. Нет фоновой подложки. Управление максимально простое и понятное.

Падающее меню у Apple горизонтальное (рис. 2). Скорее всего, с той же целью – не сбивать локус внимания пользователя.

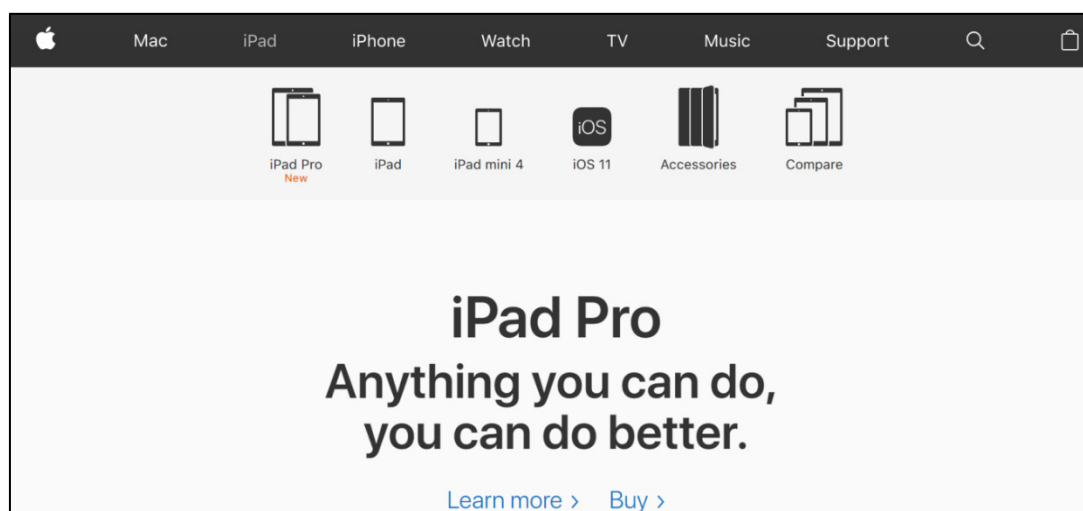


Рис. 2. Горизонтальное «падающее» меню

Вертикальное падающее меню, которое используют обычно, падает на content и сбивает локус внимания пользователя.

Техническим преимуществом простоты и минимализма является то, что простой дизайн легче адаптировать к мобильным устройствам, на которые в настоящее время приходится более 50 % интернет-трафика (рис. 3).

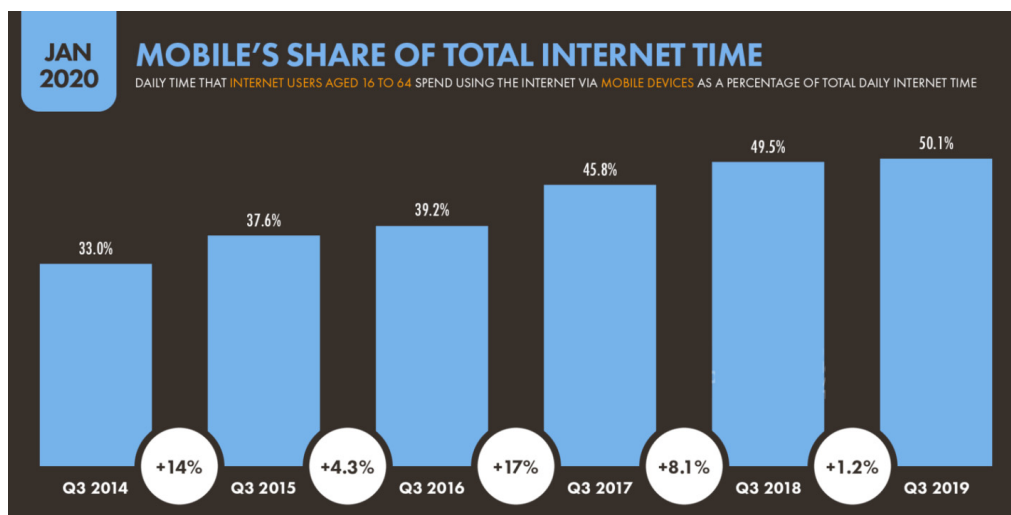


Рис. 3. С 2019 г. интернет-трафик превысил 50 % от общего [4]

Благодаря минимализму сайт Apple достаточно просто адаптируется к любому маленькому экрану – смартфона или планшета (рис. 4).

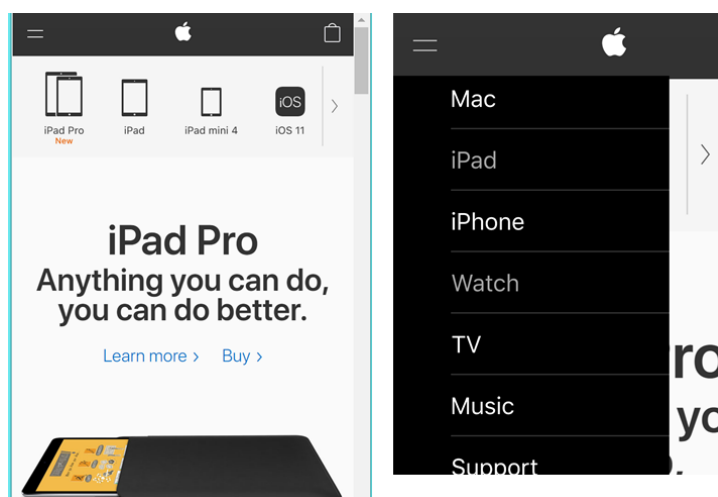


Рис. 4. Сайт Apple на экране мобильного устройства

Концепция дизайна от Apple – простого и минималистичного – наиболее подходит для создания учебных сайтов.

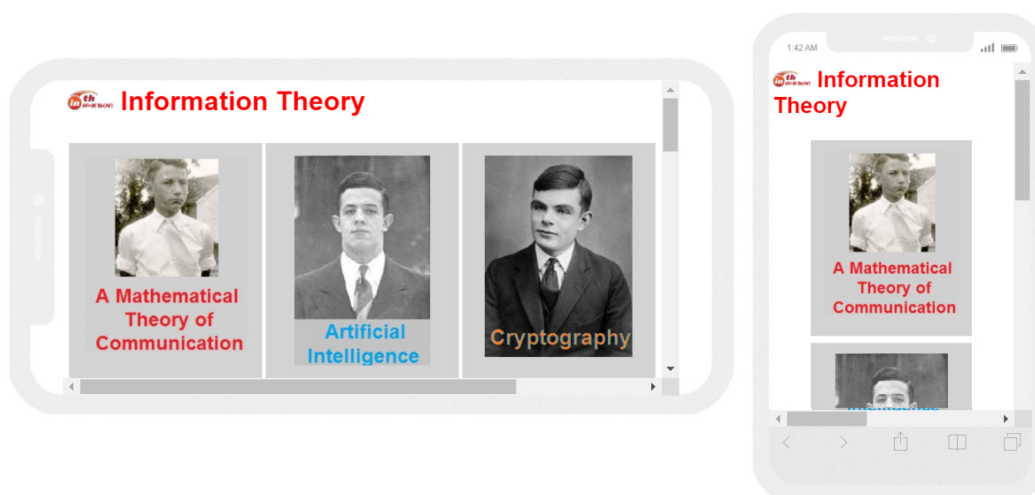


Рис. 5. Адаптация сайта к Android (Pixel 2) и смартфону iPhone 6–8 [5]

Простота дизайна позволит:

1. Преподавателю, так и студенту, сосредотачиваться на предмете обучения. При таком подходе грамотно построенная структура курса поможет студенту свести все знания в единый теоретический свод.

2. Держать в локусе внимания основную цель учебной темы. Это облегчит понимание и, как следствие, усвоение и запоминание материала.

3. Создавать сайты, хорошо воспроизводящиеся на мобильных устройствах (см. рис. 5). В этом случае студенты могут просматривать их в транспорте, в очередях и других необорудованных для обучения местах привычным для них образом – поколения нового тысячелетия привыкли интенсивно пользоваться смартфонами и планшетами [5].

Список использованных источников

1. *Орир, Д.* Физика / Д. Орир. – М. : КДУ, 2010. – 19 с.
2. *Раскин, Д.* Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем : пер. с англ. / Д. Раскин. – СПб., 2007. – С. 45.
3. Джонатан Айв [Электронный ресурс] // Википедия. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Айв,_Джонатан. – Дата доступа: 22.03.2021.
4. Вся статистика интернета на 2020 год – цифры и тренды в мире и в России [Электронный ресурс] // Web Canape. – Режим доступа: <https://www.web-canape.ru/business/internet-2020-globalnaya-statistika-i-trendy/>. – Дата доступа: 22.03.2021.
5. Курс «Теория информации» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://yaroshevich.com/it/>. – Дата доступа: 22.03.2021.