

ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ ИНТЕРАКТИВНОГО ДИЗАЙН-ПРОЕКТА

Д.А. Маньшина, Н.С. Карпенко

Тольяттинская академия управления, Тольятти, Россия

Обоснование. Интерактивные объекты — инновационные технологии, они дают новизну и свежесть ощущений. Использование таких технологий в графическом дизайне дает выход на другие уровни органов чувств, к визуальному компоненту добавляется тактильный. Человек вовлечен в процесс и сам становится частью дизайна. Не происходит монолог информации к человеку [1].

Первоначальная разработка объекта должна заключать в себе мысль дальнейшего видоизменения под действием сил из вне. Возникает проблема необходимости разрабатывать дизайн-проект так, чтобы он смотрелся в законченном виде как в первоначальном состоянии, так и после интерактивных действий человека на объекте.

Цель — определить особенности разработки дизайн-проекта при использовании интерактивных технологий.

Методы. Используются методы для удобства использования, психологические аспекты, эстетичные, понятные для пользователя. Психологический аспект требуется, так как при прямом тактильном контакте человеку интуитивно понятно, как взаимодействовать на физическом уровне и на психологическом [2]. Но в настоящее время есть проблемы с интерфейсом, который работает по принципу черного ящика: действие вызывает неочевидный результат, вдобавок к этому обратной связи нет [3]. Из-за этого нужно разрабатывать интерфейс таким образом, чтобы у пользователя не возникали проблемы при использовании. Требуется хорошее понимание аудитории, на которую направлен продукт.

Основные принципы интерактивного дизайна:

- эстетика;
- свобода действий;
- цвет;
- последовательность;
- ясность;
- эффективность;
- доступность;
- закон Фиттса;
- опыт взаимодействия пользователя.

От разработки идеи до реализации. На первоначальном этапе формулируется задача и идея проекта, какой материал будет использован, масштаб. Собираются системы аналогов, на основе которых идет отправная точка проекта. Наброски и проработка иллюстративной части. Следующий этап содержит макетирование, проработку интерактивных элементов. Все собирается и верстается. На финальном этапе рассчитывается стоимость проекта в типографии.

Результаты. На выходе получается готовый дизайн-проект. Мы также получаем понятие, что нужно для разработки интерактивного дизайна. В него должны быть заложены особенности физиологических и психологических возможностей у людей. В первом случае, чтобы человек мог без трудностей использовать продукт, во-втором, чтобы проект был понятен интуитивно. При симбиозе этих фактов интерактивный опыт будет удобен при использовании.

Выводы. Чтобы создать дизайн-проект с интерактивными технологиями, нужно проанализировать целевую аудиторию, а также нести ответственность за то, как будут контактировать люди с готовым продуктом. Качество взаимодействия зависит от того, как будет восприниматься качество проекта. Вот почему нужно просчитывать каждый пункт при разработке дизайн-проекта и понимать принципы работы интерактивных технологий.

Ключевые слова: интерактивный дизайн; интерактивные технологии; дизайн; особенности разработки дизайн-проекта.

Список литературы

1. Золотарев Д.А., Белько Т.В. Интерактивные технологии в дизайне как инструмент качественного изменения информации // Известия Самарского научного центра РАН. 2011. № 2–2. С. 477–480.
2. Асатрян Г.С. Интерактивный дизайн как инструмент коммуникации с пользователем // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. 2016. № 12. С. 723–724.
3. Маэда Д. Законы простоты. Дизайн. Технологии. Бизнес. Жизнь. Москва: Альпина Пабlishер, 2008. 120 с.

Сведения об авторах:

Дарьяна Александровна Маньшина — студентка, направление «дизайн»; Тольяттинская академия управления, Тольятти, Россия.
E-mail: feedsoft@mail.ru

Наталья Сергеевна Карпенко — научный руководитель, доцент кафедры дизайна, член Союза дизайнеров России; Тольяттинская академия управления, Тольятти, Россия. E-mail: tam_ma@mail.ru