

УДК 004.55

FLUENT DESIGN

Чумаков А. А.

ст. преп. каф. СПЗ Онищенко Т. В.

Одесский Национальный Политехнический Университет, УКРАИНА

АННОТАЦИЯ. В данной работе проведен краткий экскурс концепции дизайна от *Microsoft* под названием “*FluentDesign*”, который в скором времени должен составить конкуренцию “*Materialdesign*” от компании *Google*. Сравнение двух концепций дизайнов и применение их принципов в каждой из существующих областей.

Введение. Компания *Microsoft* является одной из крупнейших корпораций в мире по разработке ПО. В сферу влияния компании попадает программное обеспечение для персональных компьютеров, мобильных устройств, планшетов, игровых приставок. В каждой из этих сфер *Microsoft* создает большую конкуренцию остальным производителям. Например, доля ОС *Windows* по статистике на 2017 год составляет 91, 5%.

Цель работы. Целью работы является определение общих характеристик *Materialdesign* и *Fluentdesign*, которые укажут, на какие принципы современные дизайнеры интерфейсов обращают внимание больше всего.

Основная часть работы. 11 мая 2017-го года на конференции *MicrosoftBuild 2017* был представлен новый дизайн оформления графического интерфейса – *FluentDesign*[1] от *Microsoft*. Первопроходцем данной дизайнерской мысли является игровая приставка *XboxOne*(один из лидеров в сфере игровых приставок). В дальнейшем ожидается переход на данную концепцию дизайна и в других сферах влияния продукции *Microsoft*.

Этот дизайн призван служить связующим звеном взаимодействия во всех устройствах и системах *Microsoft*: *Windows 10*, *HoloLens*, *Surface*, *Xbox*, *Cortana* и других. Каждый из этих продуктов компании является одним из лидеров в своей сфере.

Причины появления такого дизайна не отличаются от причин появления *MaterialDesign* от *Google*. *Microsoft* хочет создать концепцию дизайна, который согласует идеи интерфейса во всех продуктах компании. *Microsoft* понимает, что среди плюсов создания своего аналога *Materialdesign* есть и минусы. Для удобства употребления данной концепции следует создавать обширные рекомендации для его использования в помощь разработчикам и дизайнерам. Ради этого плюса приходится жертвовать удобством интерфейса и его уникальностью.

В настоящее время *FluentDesign* является большим вызовом для компании *Microsoft*, однако компания с такой большой историей как никогда готова взять ответственность на себя.

В планах компании проведение обновления операционных систем в своих продуктах каждый месяц, опираясь на отзывы пользователей гаджетов. Поэтому нельзя назвать *FluentDesign* завершенной концепцией дизайна. На данный момент данный дизайн представляет собой эволюционирующую библиотеку поведений элементов пользовательского интерфейса.

Fluentdesign – смелый, масштабируемый, универсальный дизайн. Одной из главных его идей является погружение в мир сенсорных технологий и постоянная трансформация дизайна в этом мире.

Microsoft использует следующие принципы для своей концепции дизайна:

1. Свет – инструмент для привлечения внимания и создание акцента на нужной информации.
2. Глубина – способ разделения информации. Разделение информации на части способствует лучшей концентрации внимания человека на искомый объект.
3. Движение – позволяет сосредоточить своё внимание на истории пользовательского взаимодействия. Данный опыт поможет с легкостью воспринимать последующие манипуляции с графическим интерфейсом программного продукта.

4. Материал – перевод материальных качеств живого объекта в цифровую среду. Скольжение, растягивание, подпрыгивание и другие действия физического объекта помогают быстрее освоиться в использовании данного продукта.

5. Масштаб – добавления эффекта виртуальной реальности в графический интерфейс программного устройства.

Концепция *Materialdesign* была презентована на конференции *Google I/O25* июня 2014 года на конференции *Google I/O*. Основной идеей концепции *MaterialDesign* является создание у пользователя ощущения работы с физическим предметом в рамках одной плоскости. Как раз данную идею и перенял *FluentDesign*. За физический предмет в *Materialdesign* взяли «квантовую» бумагу. «Квантовая бумага» – это плоская бумага с реалистичными тенями, обладающая всеми свойствами физического объекта, которая также может изменять свои размеры, перемещаться в пространстве, объединяться с другими листками бумаги или разрываться на несколько частей.

MaterialDesign основывается на следующих принципах:

- Материал – это метафора.
- Интуитивность и натуральность интерфейса.
- Обеспечение взаимодействия при помощи размерности.
- Один адаптивный дизайн.
- Отчетливый контент.
- Цвета, поверхность и иконки олицетворяют действие.
- Пользователь инициирует действие.
- Анимационная хореография на общей сцене.
- Движение обеспечивает смысл.

Нужно отметить, что *Material*[3] и *Fluent* концепции дизайнов делают акценты на визуализации знакомых для человека свойств из окружающей среды. Однако *Fluentdesign* на данный момент пошел вперед, делая акцент на постепенное внедрение в современные технологии виртуальной реальности.

Выводы. *Fluentdesign* – отличное продолжение эволюции в сфере дизайнов, который заимствовал лучшее у своих предшественников. Разработчики данной концепции прилагают максимум усилий для развития и совершенствования своих идей.

На примере *Fluentdesign* можно отметить, что новейшие интерфейсы программных продуктов создаются на основе улучшения *UX* дизайна. Таким образом, можно назвать фактор схожести данного дизайна с *Material* – сохранение лучших принципов опыта работы с программным продуктом.

Microsoft помогает другим дизайнерам и программистам с легкостью применять в своих продуктах свою концепцию. Компания предоставляет на официальном сайте в свободном доступе набор гайдлайнов, документаций, инструментов и другого функционала для использования *Fluentdesign*.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. «FluentDesign»[Электронный ресурс] – Режим доступа: URL: <https://fluent.microsoft.com/>
2. «Dribbble»[Электронный ресурс] – Режим доступа: URL: https://dribbble.com/tags/fluent_design
3. «ITCua»[Электронный ресурс] – Режим доступа: URL: <https://itc.ua/>