

طراحی رابط کاربری وبسایت طراحان گرافیک بر پایه نظریه گشتالت

کیهان مجیدزاده*

۱. کارشناس ارشد ارتباط تصویری، مؤسسه آموزش عالی فردوس، مشهد، ایران.

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۰۶/۱۴

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۰۹/۱۵

صفحه ۶۴-۷۹

چکیده:

بیان مسئله: طراحی رابط کاربری وبسایت دارای استاندارد ثابت شده نیست، بلکه دارای شیوه‌ای است که از تجربیات به دست آمده از زمان به وجود آمدن وبسایت‌ها تا امروز پدید آمده و به نوعی استاندارد تبدیل شده است. با توجه به این که در گذشته پژوهشی در این موضوع انجام نشده، در این مقاله سعی بر آن شده که به کشف الگوی تأثیرگذار برای طراحی رابط کاربری وبسایت‌های هنری به ویژه وبسایت‌های طراحان گرافیک پردازد.

هدف پژوهش: هدف از این پژوهش مطالعه و بررسی مسیری در جهت طراحی و بهینه‌سازی یک رابط کاربری مناسب با تأثیرپذیری از نظریه گشتالت است. همین‌طور به بررسی عوامل تأثیرگذار در موفقیت یک وبسایت با محوریت طراحی گرافیک پرداخته شده که با توجه به نظریه گشتالت بهینه شده است.

فرضیه پژوهش: سعی بر آن است با مطالعه و پیروی از نظریه گشتالت شیوه و روشی را کسب نمود که با کمک آن رابط کاربری وبسایت‌ها به ویژه رابط کاربری وبسایت طراحان گرافیک را بهبود بخشید. **روش پژوهش:** در این تحقیق پردازش اطلاعات به شیوه تحلیلی و نیز با مطالعه و شناخت نظریه گشتالت به تحلیل و بررسی پرداخته شده است. مطالعه به صورت توصیفی تحلیل بوده و روش جمع‌آوری اطلاعات با کمک فیش‌برداری از مقالات، کتب و دانشنامه‌ها است.

نتیجه‌گیری: وبسایت‌های طراحان گرافیک مانند گالری آثار به معرفی و کمک به مخاطب برای درک سبک هنری هنرمند می‌پردازد. بهتر است رابط کاربری وبسایت‌های طراحان گرافیک توسط خود هنرمند طراحی شده و با همکاری متخصص توسعه وب ایجاد و اجرا شود. در هنگام ساخت یک وبسایت می‌بایست در اولین قدم به سهولت استفاده از وبسایت و محتوای آن توجه ویژه داشت و سپس آن را با رویکردهای روان‌شناختی و زیبایی‌شناسی در هم آمیخت تا نتیجه آن استفاده هرچه ساده‌تر همراه با جذابیت و همچنین تأثیر ذهنی مثبت از وبسایت باشد. نیز وبسایت‌ها برای ارائه خدمات هرچه بهتر و بهینه‌سازی نیاز مستمر به به‌روزرسانی دارند.

واژگان کلیدی: وبسایت، رابط کاربری، نظریه گشتالت، طراحان گرافیک



Graphic Designers Website UI Design Based on Gestalt Theory

Keyhan Majidzade*¹

1. Master of Arts in Graphic Design, Ferdows Institute of Higher Education, Mashhad, Iran.

Received: 05/09/2022

Accepted: 06/12/2022

Page 65-79



شماره هفتم
زمستان ۱۴۰۰

Abstract

Problem statement: The design of the user interface of the website does not have a registered and specific standard, but it has an order and a method that arose from the experiences gained since the creation of the websites until today, and in a way it has become a standard and model. Optimum experiences by combining technology with psychological and aesthetic approaches. Considering that there has been no research in this field in the past, this article tries to discover an effective model and method for designing the user interface of art websites, especially the websites of graphic designers. It also tries to design the user interface of the website in order to study and understand Gestalt theory. Although the main purpose of this research is not to teach the construction and operation of the website and the design and implementation of the user interface, and these trainings can be obtained through various classes and textbooks, but an attempt has been made to discover a suitable site, a practical model for improving and optimizing the user interface of graphic designer websites. A pattern that can create the most positive impact in the mind of the audience by following it and also has the most harmony with the artistic style of the graphic designer of the website owner. In order to better understand the concept and purpose of this research, it has been tried to fully and comprehensively explain the things that are needed to create and launch a website and can be used in the analysis and review of the website and user interface. Obviously, in this research, the factors that are related to graphic art in the process of creating a website and have a role in creating the user interface of the website have been further analyzed and investigated. Browsing and searching in different sources in the field of the subject of study shows that in Iran, no research has been done in the field of analyzing and reviewing the design of the user interface of graphic designer websites. Communication with features and principles of user interface design for online stores, news and entertainment websites and government bodies with a general audience or comparing the characteristics of visual elements and user

interface in order to attract the audience, between two or more websites. There are many theories from the past to the present that can be used to optimize the user interface design of a website or any other application. But in this research, with emphasis on Gestalt theory, the factors affecting the optimization of user interface design have been analyzed and investigated. Obviously, for a better understanding, one must first understand Gestalt theory. In the same way, the effective factors in the success of a website centered on art and graphic design have been investigated, which are optimized based on Gestalt theory. Nowadays, due to the advancement of technology and the digital world, people's connection with the Internet, especially websites, has increased. There are few people who do not turn to the Internet to watch movies, listen to new music or even read and act in traditional ways. All these facilities can be used with minimal cost and time loss. But it should be noted that the use of websites is not limited to these few cases and it can be safely said that the infinite use of websites is beyond the study scope of this research. Based on the Gestalt theory and its rules, to design a good user interface, users and their personality traits should be identified as much as possible. It is possible to take advantage of the smallest features and characteristics that a user can have to design a user interface. The components that can be examined are: place of residence, average age of the clients, occupation and profession, taste, lifestyle, recreation and leisure time, nutrition and all the characteristics that a person can have.

Objectives: The purpose of this research is to investigate a method for designing and optimizing a suitable user interface with the influence of Gestalt theory. In the same way, the effective factors in the success of a website based on graphic design that is optimized based on Gestalt theory have been investigated.

Research Hypothesis: It is an attempt to find a way and a method to improve the user interface of websites, especially the user interface of graphic designer websites, by studying and following Gestalt theory.

Research Method: In this research, information processing has been analyzed analytically and

also by studying and understanding Gestalt theory. This research is descriptive and analytical and the method of collecting information is sampling from articles, books and encyclopedias.

Conclusion: Graphic designer websites like art galleries help to introduce and understand the artistic style of the artist to the audience. It is better that the user interface of the graphic designer's website is designed by the artist himself and created and implemented in cooperation with the web development specialist. In building a website, the first step should be to pay special attention to the ease of use of the website and its content, and then combine it with psychological and aesthetic approaches so that the result is as simple as possible with attractiveness and a positive mind. Website Effectiveness Also, websites should be updated constantly to provide better services and optimization.

Keywords: Website, User Interface, Gestalt Theory, Graphic Designers

References:

- Alavi, Behzad. (2013). Web graphic design. Farhangsara Yasavoli: Tehran.
- Dehbozorgi, Parisa. (2015). Designing user interface pages in website design. Master of Arts. Mehrmaz Kokabi. Azad University: Tehran.
- Feroozande Dehkordi, Habib. (2013). Basic web pages design. Nashr Iran: Tehran.
- Hakimzade, Pedram. (2018). Gestalt faces. Shahr Pedram: Tehran.
- Munnelly, Brendan. (2002). ICDL 3. Translate: Morteza Motevaze. Dibagaran: Tehran.
- Naseri Koozegarani, Neda. (2017). Investigating visual storytelling in the design of mobile navigation websites. Master of Arts. Maryam Kohvand. Art University: Tehran.
- Powell, Thomas. (2009). A comprehensive guide to website design and construction. Translate: Ahmad Sheyda. Kanoon Nashr Oloom: Tehran.
- Roshanfekar, Maryam. (2009). Gestalt theory in graphic design. Master of Arts. Saeed Farisi. Nabi Akram Institute of Higher Education: Tabriz.
- Shapoorian, Reza. (2007). General principles of Gestalt psychology. Nashr Roshd: Tehran.
- Sikos, Leslie. (2014). Web standards. Translate: Fateme Fatehi. Nashr Kian: Tehran

مقدمه و بیان مسئله

هرچند طراحی رابط کاربری وب سایت به ویژه وب سایت های طراحان گرافیک دارای استاندارد و قوانین ثبت شده و لازم الاجرا نبوده، اما مؤلفه هایی دارد که باید با پیروی از آن به طراحی و ایجاد یک رابط کاربری کاربر پسند و مهم تر از همه کارآمد پرداخته شود. تمام مؤلفه ها با رویکردهای روان شناختی همراه با زیبایی شناسی ایجاد شده اند که طی تجربیات به دست آمده از زمان روی کار آمدن وب سایت ها تا به امروز پدید آمده اند. تجربیاتی که نشان می دهد چگونه انسجام و هماهنگی گرافیک با روان شناسی می تواند در فضای وب نقش مهمی در اعتماد سازی، برند سازی و حتی بازاریابی ایفا کند. هرچند هدف اصلی این پژوهش آموزش ایجاد و راه اندازی وب سایت و نیز طراحی و پیاده سازی رابط کاربری نیست و می توان این آموزش ها را از طریق کلاس ها و کتب آموزشی متفرقه کسب نمود، اما سعی به کشف الگویی مناسب و کاربردی برای بهبود و بهینه سازی رابط کاربری وب سایت های طراحان گرافیک شده است. الگویی که با پیروی از آن بتوان بیشترین تأثیر مثبت را در ذهن مخاطب ایجاد کرد، همچنین دارای بیشترین هماهنگی با سبک و شیوه هنری طراح گرافیک صاحب وب سایت باشد. برای درک بهتر مفهوم و منظور این پژوهش سعی شده مواردی که برای ایجاد و راه اندازی یک وب سایت مورد نیاز است و می تواند در تحلیل و بررسی وب سایت و رابط کاربری مورد استفاده قرار بگیرد را به طور کامل و جامع توضیح دهد. بدیهی است در این تحقیق عواملی که در فرآیند ساخت وب سایت وابسته به هنر گرافیک بوده و در ایجاد رابط کاربری وب سایت نقش دارند، بیشتر مورد تحلیل و بررسی قرار گرفته است.

روش پژوهش

روش تحقیق از نوع تأییدی و پردازش اطلاعات به شیوه تحلیلی می باشد، نگارنده این تحقیق سعی بر این دارد که با پیروی از

نظریه گشتالت به تحلیل و بررسی رابط کاربری وب سایت های هنری به ویژه وب سایت های طراحان گرافیک پردازد؛ بنابراین پژوهش از نظر هدف بنیادی و از نظر روش توصیفی تحلیلی است. روش و ابزار گردآوری داده ها، فیش برداری از مقالات، کتب و دانشنامه های باشد.

پیشینه پژوهش

مرور و جستجوی منابع مختلف در زمینه موضوع مطالعه نشان می دهد که در ایران، در زمینه تحلیل و بررسی طراحی رابط کاربری وب سایت های طراحان گرافیک، پژوهشی انجام نشده است و تحقیقات صورت گرفته، بیشتر مربوط به ویژگی ها و اصول طراحی رابط کاربری وب سایت های فروشگاه های آنلاین، خبری، سرگرمی و ارگان های دولتی با مخاطب عام و یا مقایسه ویژگی های عناصر بصری و رابط کاربری در جهت جلب مخاطب، بین دو یا چند وب سایت می باشد. همچنین با توجه به این که وب سایت های طراحان گرافیک در جهت بهره مندی کاربر از اطلاعات و خدمات، می تواند در زمره وب سایت های تجاری یا شرکتی کوچک قرار بگیرد، در موضوع طراحی رابط کاربری، اصول و فنون طراحی و ساخت صفحات وب و استانداردهای وب که در بعضی مؤلفه ها با موضوع این تحقیق مشابه بود نیز جستجو هایی انجام شد و نتیجه این جستجو به شرح زیر است: ده بزرگی، (۱۳۹۴)، در مقاله ای با عنوان «طراحی صفحات واسط کاربر در طراحی سایت»، به بررسی ویژگی های طراحی صفحات واسط کاربر پرداخته است. صفحات وب یکی از سودمندی های تکنولوژی محسوب می شود که توسط آن می توانیم نیازمان را در زمان کمتر و حداقل انرژی انجام دهیم، بنابراین باید سریع انتقال باشد. احتمالاً جمله «کاربر را بشناس!» را شنیده اید. یک صفحه واسط موفق توجهش را روی مخاطب و نیازی که دارد معطوف می کند. در یک صفحه واسط، تمامی بخش ها از رنگ گرفته تا لغات و اصطلاحات، می بایست با

یکدیگر سازگار باشند. در حقیقت باید هماهنگی درونی داشته و هم از نظر محتوا نیز با هم سازگار باشند.

سیکوس، (۱۳۹۴)، در مقاله «استانداردهای طراحی وب»، به این نتیجه دست یافت که هر شخصی با میزان اطلاعات کم از هر نقطه دنیا و هر زمان می تواند صفحات وب را ایجاد کند که نتیجه آن پیدایش میلیون ها وبسایت به شکل های مختلف در اینترنت شده است. فناوری وب، فناوری بسیار پیچیده ای است و اغلب نیازمند افراد متخصص و کاردان به نام توسعه دهندۀ وب می باشد. توسعه دهندگان با پیروی از استانداردهای وب به طراحی، ایجاد و توسعه وب با کمترین میزان ناپایداری و مشکلات دیگر می پردازند.

با پیدایش سیستم های مدیریت محتوا مانند وردپرس، جوملا و دروپال بسیاری از افراد تصور می کنند که دیگر نیازی به توسعه دهندگان وب نیست. با استفاده از این ابزارها می توان وبسایت هایی شبیه به وبسایت های حرفه ای ایجاد کرد و توسعه داد، اما مشکل اینجاست که این ابزارها اغلب کدهای نامعتبر ایجاد کرده و گاهی از استانداردهای وب تبعیت نمی کنند. در نتیجه با مشکلات متعددی مانند ناپایداری در شکل ظاهر و عملکرد وبسایت ها روبه روی شویم.

پاول، (۱۳۸۸)، در مقاله «راهنمای جامع طراحی و ساخت وبسایت»، مباحثی فراتر از رفتارهای بصری را مورد بررسی قرار داده است. مواردی که باعث می شود یک وبسایت به درستی و بدون مشکل کار کنند. سعی دارد توازی بین خواسته های طراح و نیازهای کاربر، شکل ظاهری و عملکرد و منحصر به فرد بودن و انسجام برقرار کند. طراحی و ترکیبی از هنر و علم، الهام و اجرا و در نهایت ناکامی و سربلندی است. متأسفانه یک قانون و فرآیند گام به گام برای ایجاد یک وبسایت عالی و بی نقص وجود ندارد، بعضی چیزها واقعاً نیاز به تجربه و خلاقیت دارند.

علوی، (۱۳۹۲)، در مقاله ای با عنوان «طراحی گرافیک وب»، هرگاه هنرمندی بخواهد چهره ای را به تصویر بکشد، ممکن است از آن نقاشی کند یا عکس بگیرد یا... هر یک از این راه های انتقال «اندیشه»، «رسانه» نام دارد. اگر هنرمند رسانه نقاشی را برگزیند، آن گاه به وسایلی چون رنگ، بوم و قلم مو احتیاج دارد که به آن ها «ابزار هنری» می گویند. این موضوع که هنرمند چگونه از ابزارهای هنری استفاده کند «اسلوب» او را تعیین می کند. اسلوب، مهارت فنی هنرمند در اجرای اثر است، مانند رنگ روغن روی بوم. در طراحی گرافیک وب، قیود و ضوابطی حاکم است که آن را از دیگر شاخه های گرافیک متمایز می کند.

گرافیک وب نیز مانند سایر رشته های هنری علاوه بر تکنیک

و دانش فنی مختص به خود، بر مسائل زیبایی شناختی، فلسفه و روش هنری می پردازد. طراح وب باید صفحات را طوری طراحی کند تا علاوه بر زیبایی و خوانایی، از نظر فنی قابل اجرا باشد و وزن صفحه ها آن قدر سنگین نشود که مانع بارگذاری گردد. مسائل فنی، برنامه نویسی و مهارت کار با نرم افزارهای تحت وب را از هر کتاب و در هر آموزشگاهی می توان آموخت. آنچه دشوار می نماید، پیوند دادن این مباحث با گرافیک و یافتن راه هایی برای هماهنگ ساختن مسائل فنی و هنری طراحی وب است.

بحث

نظریات زیادی از گذشته تا به امروز وجود دارد که می توان از آن برای بهینه سازی طراحی رابط کاربری وبسایت^۱ یا هر برنامه دیگری استفاده نمود. اما در این پژوهش با تأکید بر نظریه گشتالت^۲ به تحلیل و بررسی عوامل تأثیرگذار بر بهینه سازی طراحی رابط کاربری پرداخته شده است. بدیهی است برای درک هرچه بهتر، ابتدا باید به شناخت نظریه گشتالت پرداخته شود.

روان شناسی گشتالت: لغت آلمانی گشتالت به معنی شکل، هیئت و سازمان می باشد، نام مکتبی است که روان شناسان آن معتقدند یک ارگانیزم (سازمان)، چیزی به تجربه می افزاید که در داده های حسی وجود ندارد. طبق نظریه گشتالت، «کل هر چیزی، فراتر از مجموع اجزای آن است»، ما جهان را در کل های معنی دار تجربه می کنیم و محرک های جداگانه را نمی بینیم و کلاً هر آنچه می بینیم محرک های ترکیب یافته در سازمان ها (گشتالت) هایی است که برای ما معنی دارند. به طور مثال، مفهوم «درخت» برای انسان به کل مجموعه اجزای آن در کنار هم شکل می گیرد (شاپوریان، ۱۳۸۶، ۸۸).

اگر اجزای آن مانند ریشه، ساقه و شاخ و برگ را جداگانه در کنار هم قرار بدهیم معنی نخواهد داشت، با این که اجزای آن تغییری نکرده است. نظریه گشتالت را می توان در علم تعامل کاربر با رایانه مورد استفاده قرارداد. بر اساس مؤلفه های گشتالت، زمانی که کاربر وارد یک وبسایت می شود، در نگاه اول بدون توجه به جزئیات و محتوا، ماهیت کلی آن را در قالب ترکیبی از عناصر به کاررفته در ظاهر کلی می بیند و در ذهن خود مورد تجزیه و تحلیل قرار می دهد. انسجام بین عناصر در رابط کاربری باعث ایجاد یک درک و احساس کلی در ذهن مخاطب می شود (شاپوریان، ۱۳۸۶، ۸۸).

در قدم بعد می بایست با رابط کاربری آشنایی پیدا کرد و به این سؤال مهم و اساسی پاسخ داد که رابط کاربری چیست و

چه نقشی دارد؟ لازم به ذکر است که در این پژوهش به صورت اختصاصی بر روی عوامل تأثیرگذار در بهینه‌سازی رابط کاربری بحث شده و موارد دیگر به صورت کلی مورد بررسی قرار گرفته است.

رابط کاربری: عامل اصلی تعامل سیستم با کاربر، رابط کاربری می‌باشد. در مفهوم کلی به مجموع عناصر بصری واسط بین سیستم و کاربر است که در انتقال داده‌ها به کاربر با ظاهری منحصر به فرد به کار می‌رود. ابزاری که امکان کارکردن با سیستم مورد نیاز مانند وب‌سایت، نرم‌افزار و سیستم عامل را در اختیار کاربر قرار دهد رابط کاربری نام دارد. همچنین عامل منسجم کننده محتوا و خدمات و ارائه آن به کاربر می‌باشد که باید با ظاهری زیبا، کاربرپسند و آسودگی در استفاده همراه باشد و نیز باعث عدم ایجاد سردرگمی و نارضایتی برای مخاطب باشد (پاول، ۱۳۸۸، ۱۷).

بعد از آشنایی با رابط کاربری نوبت به بررسی و مطالعه چگونگی طراحی آن می‌رسد. در این بخش سعی بر آن شده که طراحی رابط کاربری به صورت خلاصه و کاملاً صریح توضیح داده شود.

طراحی رابط کاربری: در واقع هر عاملی که باعث شود کاربر بتواند از یک سیستم استفاده کند رابط کاربری نام دارد، و همچنین اقداماتی که باعث شود آن کاربر را به استفاده از این سیستم ترغیب کند، طراحی رابط کاربری می‌باشد. به طور مثال، در یک صفحه اینترنتی یا نرم‌افزار دکمه‌ای به منظور انجام عملی وجود دارد، باید از نظر بصری بر روی ظاهر این دکمه اقداماتی در جهت زیبا و جذاب‌تر شدن اعمال شود که مخاطب را به فشردن این دکمه جذب کند. این اقدامات همگی جزئی از طراحی رابط کاربری محسوب می‌شود. طراحی رابط کاربری باید تمامی عناصر را در بر بگیرد و جوری باشد که در مجموع تمامی عناصر به یک انسجام موزون و هماهنگ برسند (پاول، ۱۳۸۸، ۲۷).

در نهایت توضیح مختصری راجع به طراحی وب‌سایت داده شده است که می‌تواند برای درک هرچه بهتر موضوع این پژوهش کمک نماید.

طراحی وب‌سایت: طراحی وب‌سایت جزئی از زیرمجموعه طراحی رابط کاربری محسوب می‌شود. به مجموعه اقداماتی در جهت زیبایی و جلب نظر و توجه کاربر نسبت به وب‌سایت مورد نظر، طراحی وب‌سایت گفته می‌شود. در واقع تمام عناصر بصری که کاربر با رجوع به وب‌سایت، در صفحه نمایشگر خود می‌بیند حاصل عمل طراحی وب‌سایت است. طراحی

وب‌سایت نتیجه انسجام و هماهنگی بین گرافیک و اطلاعات، برای به نمایش در آمدن و ارائه اطلاعات به کاربر در صفحه دیجیتالی نمایشگر می‌باشد (سیکوس، ۱۳۹۴، ۲۳۴).

وب‌سایت

واژه وب جهان‌گستر^۳ برای تعریف اسنادی به کار می‌رود که در اینترنت در دسترس قرار گرفته و دارای فرمت گرافیکی بخصوص هستند. اسناد مزبور می‌توانند صرف نظر از محل قرارگیری فیزیکی‌شان، به یکدیگر پیوند داده شده و کاربران می‌توانند پیوندهایی را که از یک سند به سند دیگر وجود دارند، دنبال کنند. این ویژگی شما را قادر می‌سازد، یک عنوان تحقیقاتی را از عمومی‌ترین تا خاص‌ترین مسائل از جزئیات تا یک تصویر کلی، از گرافیک تا متن و از متن تا صدا دنبال کنید. به این پیوندها فرا پیوند و به اسنادی که حاوی آن‌ها هستند فرامتن گفته می‌شود. همچنین، اگر اسناد مزبور از نوع صوتی، گرافیکی یا ویدئویی باشند به آن‌ها فرا رسانه گفته می‌شود (مانلی، ۱۳۸۱، ۹۵).

امروزه باتوجه به پیشرفت تکنولوژی و دنیای دیجیتالی، ارتباط مردم با اینترنت به ویژه وب‌سایت‌ها بیشتر شده است. کمتر کسی وجود دارد که برای تماشای فیلم، گوش دادن به موسیقی جدید و یا حتی مطالعه به اینترنت رجوع نکند و به روش‌های سنتی عمل کند. از تمامی این امکانات می‌توان با کمترین هزینه و اتلاف وقت استفاده نمود. اما لازم به ذکر است که کاربری وب‌سایت‌ها معطوف به این چند مورد نمی‌شود و به جرئت می‌توان گفت بی‌نهایت کاربری برای وب‌سایت‌ها وجود دارد که از حوضه مطالعاتی این پژوهش خارج است.

به طور کامل تر، وب‌سایت از دو واژه «وب» و «سایت» تشکیل شده است که در معنای لغوی به معنی مشخص و استاندارد تعریف نشده است، وب را می‌توان به معنی بخشی از اینترنت در نظر گرفت و سایت را پایگاه، محل یا مکان تعریف نمود. پس وب‌سایت در زبان پارسی به معنی پایگاه اینترنتی است. یک صفحه ساده را در نظر بگیرید که در آن متن وجود دارد و قسمتی از آن تصویر نصب شده است، همچنین برخی دیگر از عناصر بصری در آن به کاررفته است. با کمک یک آدرس در اینترنت می‌توان به این صفحه دسترسی داشت و آن را مشاهده کرد، پس از دیدگاه حوضه آی‌تی^۴ این یک صفحه اینترنتی می‌باشد. وب‌سایت‌ها در انواع مختلف و با اهداف متنوعی وجود دارند که باتوجه به گسترش اینترنت و همه‌گیر شدن آن در جامعه امروزی به یک عضو جدایی‌ناپذیر در

زندگی بدل شده‌اند.

به صورتی که برای رفع نیازهای روزمره اولین قدم جستجو در فضای اینترنت و وبسایت‌ها است. صفحاتی با محتوا و ظاهر متفاوت از یکدیگر که همگی در کنار ارائه خدمات به جذب کاربر مشغول هستند. چه بسا که موفق می‌شوند و یا شکست می‌خورند و از یادها می‌روند. معمولاً ارائه خدمات در وبسایت‌ها برای کاربران در سراسر دنیا به صورت رایگان می‌باشد و مبلغی از کاربر برای استفاده از مطالب وبسایت دریافت نمی‌شود. مگر این که خدماتی خاص به کاربر ارائه دهند یا آنکه محصولی را به کاربر بفروشند. اما اصلی‌ترین منبع درآمد وبسایت باید از تبلیغات داخل وبسایت باشد که هزینه تماماً از تبلیغات دهنده دریافت می‌شود.

تبلیغات باید به گونه‌ای باشد که اختلالی در ارائه خدمات خود ایجاد نکند، همین‌طور درخور کاربران و همسو با اهداف و خدمات وبسایت باشد. امروزه به دلیل پیشرفت تکنولوژی شاهد استفاده مداوم از تلفن‌های همراه هستیم. تمامی افراد جامعه زمان بسیار زیادی را در طول روز با گوشی‌های موبایل خود سپری می‌کنند. با پیشرفت سیستم‌عامل‌های موبایل کارایی آن‌ها بسیار افزایش یافته است و ارتباط بیشتری با فضای اینترنتی برقرار کرده است. تمامی سرگرمی‌ها، اخبار و مطالب را به راحتی می‌شود از طریق موبایل دریافت و استفاده کرد. بدیهی است دریافت این امکانات همگی از طریق صفحات وب و برنامه‌های تحت وب صورت می‌گیرند که به طور مستمر در حال بروز شدن و افزایش کیفیت هستند.

به همین دلیل کاربری صفحات وب و وبسایت‌ها صرفاً مختص صفحه نمایشگرهای رایانه نمی‌باشد و حال باید طوری باشد که با هر وسیله‌ای که به اینترنت متصل است و با هر اندازه تصویر بتوان صفحات وب را به درستی تماشا و از آن‌ها استفاده نمود. به زبان ساده‌تر، در گذشته صفحات وب طوری طراحی و ایجاد می‌شد که به درستی در صفحه افقی نمایشگرهای رایانه که دارای قطع تصویر ۴:۳ بودند نمایش داده شود. اما با گذر زمان و روی کار آمدن نمایشگرهای جدید با قطع تصویر ۱۶:۹ و بیشتر که تصویری عریض ارائه می‌دهند تحولی در وبسایت‌ها ایجاد شد.

به طوری که در هنگام ساخت و ایجاد یک صفحه اینترنتی مانند وبسایت می‌بایست در نظر داشت که ظاهر صفحات وب در نمایشگرهای غیر عریض قدیمی و نمایشگرهای جدید عریض، به درستی و بدون مشکل حفظ شود و اختلالی در ترکیب‌بندی و چیدمان حتی ارائه خدمات ایجاد نشود. امروز

شاهد تولید نمایشگرهایی با سایزهای مختلف هستیم. از آن جایی که زندگی انسان با اینترنت عجین شده است بدیهی است تمامی این نمایشگرها باید قادر باشند تا صفحات اینترنتی را به درستی نمایش دهند. از نمایشگرهای جدید رایانه‌های شخصی گرفته تا نمایشگرهای کوچک ساعت‌های مچی هوشمند و حتی نمایشگرهای اتومبیل‌ها. تنوع بسیار زیادی در اندازه و حتی قطع تصویر نمایشگرها وجود دارد.

نمایشگرها در قطع تصویر مربع، مستطیل و حتی دایره وجود دارد که همگی امکان نمایش تصویر با کیفیت بسیار بالا را دارند و به راحتی می‌توان صفحات اینترنتی را در آن‌ها تماشا کرد. اما نکته مهم این است که صفحات وب باید قادر باشند به درستی در هر یک از این نمایشگرها به نمایش در بیایند. به این گونه وبسایت‌ها «واکنش‌گرا»^(۱) گفته می‌شود. چرا که با واکنش و تغییراتی که در ترکیب‌بندی آن‌ها به صورت خودکار انجام می‌شود این امکان را می‌دهد که تمامی عناصر داخل صفحه با یک ترتیب و نظم تعیین شده‌ای نسبت به اندازه نمایشگر برای کاربر به نمایش گذاشته شود. در هنگام ایجاد و توسعه وبسایت‌ها باید ابزاری که کاربر ممکن است با مراجعه به وبسایت استفاده کند مورد توجه قرار بگیرد. چرا که یک وبسایت موفق باید در هر زمان و هر مکان و با هر دستگاه متصل به اینترنت، بدون هیچ محدودیت و اختلالی قابل دسترس باشد.

وب که در منابع فارسی تارنمای جهان گستر نامیده می‌شود، سرویسی است که دسترسی به اسناد متصل به هم را در بستر اینترنت فراهم می‌سازد. از طرفی به جز وب، سرویس‌های دیگری مانند پست‌های الکترونیک، انتقال فایل و... در بستر اینترنت به منظور دستیابی کاربران به اطلاعات مورد نظر ارائه می‌شود؛ لذا تصور عموم در مورد یکسان بودن دو مفهوم «اینترنت» و «وب» نادرست است. در واقع اینترنت سیستمی جهانی از شبکه‌هایی است که با به کارگیری مجموعه‌ای از قواعد مشترک به نام پروتکل به هم مرتبط شده‌اند و میلیون‌ها کاربر را در سراسر کره زمین به یکدیگر متصل کرده است (فرورنده دهکردی، ۱۳۹۲، ۳).

به طور خلاصه می‌توان اینترنت را شبکه‌ای دانست که میلیون‌ها شبکه خصوصی، عمومی، تجاری و... را با استفاده از سرویس‌های مخابراتی و ارتباطی به یکدیگر متصل نموده و شامل مجموعه عظیمی از منابع اطلاعاتی و ارائه‌دهنده خدمات متنوع به کاربران است. همچنین وب با ارائه استاندارد و الگویی جهت ایجاد صفحات حاوی متن، تصویر و صدا که توسط

وبسایت خوشش نیاید سریعاً آن را ترک می‌کند. اما اگر این طور نباشد و نسبت به وبسایت به یک درک رضایت بخش از اولین مراجعه خود برسد، حتماً از تمامی خدمات آن با روی باز استفاده می‌کند و مراجعه‌کننده همیشه آن وبسایت می‌شود.

زمانی که کاربر وارد وبسایت شود و درکی را که باید در ذهنش نقش ببندد دریافت کند، رفته‌رفته به تجزیه و تحلیل تک‌تک عناصر بصری روی می‌آورد. سعی می‌کند به تمامی بخش‌های آن وبسایت سری بزند و از آن‌ها استفاده کند، مطالب داخل وبسایت را مطالعه می‌کند و از خدمات آن بهره‌می‌برد و یا حتی ممکن است بخواهد نظر خود را نسبت به خدمات، محتوا و مطالب با صاحب وبسایت در میان بگذارد. در صفحه‌های مختلف به جستجو می‌پردازد و به طور اتفاقی به بخش‌های جالب توجهش می‌رسد که تمایل پیدا می‌کند وارد آن‌ها شود، حتی ممکن است ترغیب به استفاده از بخش‌هایی شود که قبلاً هیچ‌حسی به محتوای آن نداشته است.

تمامی این اتفاقات را باید مدیون یک «طراحی رابط کاربری» خوب و حرفه‌ای بود. چرا که مهم‌ترین بخش در طراحی یک وبسایت رابط کاربری آن است. با کمک آن می‌توان یک وبسایت بسیار کم‌محتوا و یا حتی محتوای کم‌کیفیت را چنان به دید کاربر زیبا و جذاب نشان دهد که ساعت‌ها در آن بدون توجه به خدمات و محتوا در وبسایت به گردش بپردازد و از آن لذت ببرد. برعکس، شاهد بسیار وبسایت‌هایی بودیم و هستیم که حتی با وجود محتوای بسیار غنی و خدمات بی‌نظیر اما به دلیل عدم استفاده از یک رابط کاربری زیبا و جذاب، به یک وبسایت ترد شده بدل شده‌اند، طوری که حتی بعد از گذر زمان کاملاً از یادها محو می‌شوند.

قابل ذکر است که خیلی‌ها حتی برخی فعالان حوزه وبسایت، تفاوت بین تجربه کاربری^۷ با رابط کاربری را نمی‌دانند. نیز با توجه به توضیحات این بخش می‌توان خیلی راحت‌تر به تفاوت بین تجربه کاربری و رابط کاربری پی برد. اما اگر باز بخواهیم ساده‌تر توضیح دهیم، تعیین محل قرارگیری یک عنصر مانند لینک^۸ در یک صفحه وبسایت تجربه کاربری نام دارد، و اقداماتی که روی این عنصر در جهت زیباسازی و عامل ترغیب‌کننده کاربر برای استفاده از این عنصر انجام می‌شود را رابط کاربری می‌گویند.

به طور مثال وبسایت تیم برنرز - لی^۹ را در نظر بگیرید. با توجه به این که رتبه اولین وبسایت دنیا را به خود اختصاص داده است و دارای اعتبار به شدت بالایی در دنیای اینترنت است؛ اما اگر وارد آن شوید حتماً بعد از گذر چند دقیقه فوراً

ابرپیوند به یکدیگر متصل شده‌اند توانسته است، دسترسی به انبوهی از اطلاعات موجود در بستر اینترنت را به سادگی فراهم کند. ماهیت متنی این صفحات باعث شده است تا امکان سازماندهی حجم زیادی از اطلاعات و جستجو میان مطالب آنها فراهم شود و این یکی از مزیت‌های مهم وب محسوب می‌شود (فروزنده دهکردی، ۱۳۹۲، ۳).

رابط کاربری

هرچند در این پژوهش قصد آموزش طراحی و راه‌اندازی وبسایت نبوده است؛ اما بنا دارد بخش‌های مهم که به ایجاد یک وبسایت قابل قبول منجر می‌گردد را کامل و صریح توضیح دهد. این بخش در تلاش است رابط کاربری^{۱۰} را به طور کامل و جامع توضیح دهد و عواملی را که باعث می‌شود به طراحی رابط کاربری توجه ویژه شود را مورد بررسی قرار دهد.

تعامل بین انسان و رایانه به واسطه رابط کاربری رخ می‌دهد و وب نیز بخشی از این سیستم می‌باشد؛ بنابراین آشنایی با این مفهوم ضروری به نظر می‌رسد. «رابط کاربری بخشی از سیستم است که می‌بینید، می‌شنوید و حس می‌کنید» (ناصری کوزه‌گرانی، ۱۳۹۶، ۵۱).

عامل اصلی تعامل سیستم با کاربر، رابط کاربری می‌باشد. در مفهوم کلی به مجموع عناصر بصری واسط بین سیستم و کاربر می‌گویند که در انتقال داده‌ها به کاربر با ظاهری منحصر به فرد به کار می‌رود. ابزاری که امکان کارکردن با سیستم مورد نیاز مانند وبسایت، نرم‌افزار و سیستم‌عامل را در اختیار کاربر قرار دهد رابط کاربری نام دارد؛ بنابراین عامل منسجم‌کننده محتوا و خدمات و ارائه آن به کاربر می‌باشد که باید با ظاهری زیبا، کاربرپسند و آسودگی در استفاده همراه باشد و نیز باعث عدم ایجاد سردرگمی و نارضایتی برای مخاطب باشد. همیشه یکی از دغدغه‌هایی که ارائه‌دهندگان هر نوع خدمات با آن روبه‌رو هستند، بحث جذابیت محتوا و وفاداری کاربر نسبت به خدمات‌دهنده است.

اگر بخواهیم کمی جزئی‌تر توضیح دهیم، یک وبسایت برای آنکه ماندگار شود جدا از بحث کیفیت خدماتش باید به زیبایی ظاهری خود اهمیت بسیار زیادی بدهد. وقتی کاربر وارد یک وبسایت می‌شود در اولین نگاه ظاهر کلی وبسایت را در ذهن خود مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌دهد و به یک درکی از آن می‌رسد. هر کاربر بدون شک با توجه به خصوصیات و سلیقه‌ای که دارد به درک متفاوتی از دیگر کاربران می‌رسد. اگر باعث ایجاد حس نارضایتی، سردرگمی و عدم اعتماد شود یا به‌طور کلی از

آن را ترک می‌کنید. چرا که از تجربه کاربری به‌ویژه از رابط کاربری بهره نبرده است. وب‌سایتی با محتوای مناسب و بخش‌های متفاوت اما بدون ظاهر زیبا. اگر بخواهیم رابط کاربری در آن به کار ببریم در اولین قدم باید به این فکر کنیم که چطور می‌توان آن را زیبا و جذاب‌تر کرد. چطور می‌شود کاری کرد که کاربر بعد از ورود به این وب‌سایت سریعاً آن را ترک نکند. یا حتی چطور می‌شود کاری کرد که کاربر حداقل ترغیب شود یک بار وارد یکی از صفحات جانبی که لینک آن در گوشه صفحه به طور ساده قرار داده شده است شود. تمامی این سؤالات را باید در حیطه رابط کاربری مورد بررسی قرار داد.

طراحی رابط کاربری برای وب، شامل طراحی و نمایش عناصری دیداری مانند متن، گرافیک، ویدئو، منوها، دکمه‌ها و هرآنچه هست که یک صفحه وب را تشکیل می‌دهند. این عناصر بر احساس کاربر در مورد وب‌سایت به‌طور مستقیم تأثیر می‌گذارند، به همین دلیل طراحان وب جهت بهبود بخشیدن و ارتقای تجربه کاربری، باید در طراحی و چیدمان این اجزا نهایت دقت را داشته باشند. احساس یک فرد به هنگام کار با یک وب‌سایت، تجربه کاربری و آنچه که فرد به‌عنوان بخشی از تجربه با آن در تعامل است، رابط کاربری است. استراتژی‌هایی که در ایجاد تجربه کاربری به کار می‌روند، به رابط کاربری مربوط می‌شوند (ناصری کوزه‌گرانی، ۱۳۹۶، ۵۱).

به‌عزم اریکسون و لوفهلم (۲۰۱۱): «طراحی رابط کاربری، در مورد نحوه طراحی یک واسط است که پلی بین یک سیستم و یک کاربر می‌باشد». با استفاده از یک رابط کاربری خوب، کاربر هنگام تعامل با سیستم، بدون تأمل و ناامیدی می‌تواند به هدف خود دست یابد. البته دستیابی به رابط کاربری که به‌خوبی ساخته شده باشد، دشواری‌هایی دارد. اما نیلسن^{۱۰} شش دستورالعمل‌هایی را در این زمینه ارائه داده است. برخی از این دستورالعمل‌ها را می‌توان به این ترتیب برشمرد: قابلیت مشاهده وضعیت سیستم، بازخورد سیستم در زمان مناسب به کاربر، مطابقت بین سیستم و دنیای واقعی (پیروی از زبان، کلمات و مفاهیم آشنا برای کاربر)، آزادی عمل کاربر و قابلیت کنترل توسط او، انعطاف‌پذیری و کارایی، طراحی زیبایی‌شناسانه و مینیمالیستی و غیره. چنانچه این دستورالعمل‌ها نیز نشان می‌دهد و طبق تعاریف ارائه شده، به‌طور کلی رابط کاربری در ارتباط با عملکرد ظاهری و طراحی بصری یک محصول و چیدمان اطلاعات بر روی یک صفحه است و تجربه کاربری را مستقیماً تحت تأثیر قرار می‌دهد (ناصری کوزه‌گرانی، ۱۳۹۶، ۵۱).

به طور صریح و خلاصه، به رابطه میان کامپیوتر و انسان

رابط کاربری گفته می‌شود. از زبان ویکی‌پدیا^{۱۱}: رابط کاربری یک میانجی بین انسان و ماشین (دستگاه) می‌باشد که امکان استفاده از ماشین را برای انسان فراهم می‌سازد. واسط کاربری بخش قابل‌رؤیت و قابل‌لمس یک ابزار است که کاربر مستقیماً با آن سروکار دارد. این اصطلاح راینای کاربر، میانجی کاربر و واسط کاربر هم ترجمه کرده‌اند. اما رابط کاربری در معنای اولیه خود عبارت است از ابزاری کاربردی در محیط‌های رایانه‌ای که اطلاعات موجود در یک پایگاه اطلاعاتی، بانک داده‌ها و... را به کاربر انتقال می‌دهد و قابلیت نظارت و نمایش داده‌های فراخوانی شده را دارد.

در واقع رابط کاربری نظامی است که از ترکیب تصاویر صفحه رایانه، ابزارها و نرم‌افزارها پدید می‌آید و به کاربر اجازه می‌دهد که با سیستم عامل رایانه تعامل برقرار کند و بر آن نظارت داشته باشد. رابط کاربری باید دارای ویژگی‌هایی باشد که بهره‌گیری از آن را سودمند و اثربخش ساخته و در طراحی پایه اصلی آن مورد توجه قرار گیرد (فرهد، ۱۳۹۴، ۲۱).

نظریه گشتالت

روان‌شناسی گشتالت که در نیمه اول قرن بیستم در آلمان پدید آمد و بعد از به‌قدرت رسیدن رژیم نازیسم به آمریکا وارد شد و نقش بسیار مهمی در بارور ساختن روان‌شناسی آمریکا داشت. اثر فراموش‌نشده‌ی بر کل علم روان‌شناسی به جا گذاشت به‌ویژه در مباحثی مانند ادراک، تفکر، یادگیری، انگیزش، حل مسئله، شخصیت و روان‌شناسی اجتماعی.

کلمه گشتالت در زبان آلمانی به معنی شکل، قالب، اندام، هیكل، کل، تمامیت و هیئت می‌باشد و در حوضه روان‌شناسی، فلسفه، هنر و علوم طبیعی به معنی «کلی وحدت یافته» یاد می‌شود. هرچند در تمامی این حوضه‌ها و در هیچ‌زبانی نمی‌توان برای این واژه لغت معادل و صحیحی استفاده نمود و در منابع روان‌شناسی و کتب درسی به همین نام استفاده می‌شود. از مکتب گشتالت می‌توان به‌عنوان تئوری ادراک یاد کرد که در برابر نظریه اتمیستیک افرادی مانند جی. اس. میل^{۱۲} انگلیسی و همچنین دانشمند آلمانی یعنی اچ. ال. اف. فون هلمهولتز^{۱۳} قرار گرفت.

مدل اتمیستیک مدلی است که در آن الگوهای بصری را حاصل یک طرح موزاییکی می‌دانند که در کنار هم قرار گرفتن مجموعه‌ای از احساسات مستقل کوچک‌تر حاصل می‌آید. نظریه موزاییک همچنین با نام باندل^{۱۴} به معنی بچه نیز یاد می‌شود. اعتقاد دارد هر مجموعه‌ای از مجموعه‌های کوچک‌تر

عقیده را ثابت کرد. زیرا اگر در وسط میدان بینایی خود به یک نقطه نورانی خیره شویم و سپس در دو طرف آن به فاصله چند سانتی متر دونقطه نورانی دیگر به فاصله‌های معین روشن و خاموش شوند به خوبی حرکت را در دو جهت مختلف ادراک خواهیم کرد. پدیده ذکر شده کاملاً با این نظریه مغایرت دارد. زیرا چشم در آن واحد قادر به حرکت در دو جهت مخالف نیست. پس نتیجه‌گیری ورتایمر از این آزمایش ثابت کرد که حرکت در تجربه بینایی است نه در چشم و این تجربه بینایی کلیتی است تشکیل شده از اجزا و عناصر بی‌حرکت که پس از ایجاد یک کل یا گشتالت باعث ایجاد ادراک حرکت شده است؛ بنابراین ورتایمر با تکیه بر این مسئله نتیجه گرفت که کل نسبت به مجموع اجزا خود از نظر پدیداری در اولویت است. یعنی اول درخت دیده می‌شود سپس شاخ و برگ و تنه آنکه به شکلی معین با یکدیگر در ارتباط هستند و تحت تأثیر این خصوصیات گشتالت مفهوم درخت را در ذهن ایجاد می‌کنند. این همان اصلی است که در روان‌شناسی گشتالت نقش بسیار مهمی دارد و به همین دلیل باید تجربه ادراکی را از بالا به پایین یعنی از کل به جزء بررسی کنیم و نه از پایین به بالا (روشن فکر، ۱۳۸۸، ۱۹). گشتالت مکتبی روان‌شناسی است که در اوایل قرن بیستم در آلمان شکل گرفت. در این هنگام هنر مدرن در اروپا در حال رشد و اوج‌گیری بود، هنرمندان در آلمان و مدرسه باهوس^{۱۹} شیفته یافته‌های پایه‌گذاران این مکتب یعنی ماکس ورتایمر، کورت کوفکا و ولفگانگ کوهلر در زمینه تجربیات ادراک بصری شده بودند و با اشتیاق متقابلی که روان‌شناسان گشتالت نیز به هنر مدرن داشتند موجب تعامل و پیوند هر چه بیشتر روان‌شناسی و هنر شدند و در حوزه هنرهای تجاری، طراحی صنعتی، طراحی گرافیک تأثیر پایدار به جا گذاشت. این پدیده اولین بار در سال ۱۹۱۰ در ذهن ماکس ورتایمر، روان‌شناس چک‌تبار، شکل گرفت و زمانی رخ داد که او در حال مسافرت با قطار متوجه شد درخت‌ها، خانه‌ها و اشیای دیگری که پیرامون وی در خارج از قطار دیده می‌شوند، در حال حرکت‌اند (حکیم‌زاده، ۱۳۹۷، ۱۱).

او از خودش پرسید: با این‌که مسلم است این اشیا همه ثابت و فاقد حرکت‌اند، پس علت این جابه‌جایی چیست؟ مفهوم گشتالت، اولین بار در فلسفه و روان‌شناسی معاصر توسط کریستین وان اهرنفلس^{۲۰} معرفی شد. از نظر او همه ادراک‌های شما دارای کیفیات گشتالت‌اند، اما اجزای سازنده آن‌ها فاقد این خصوصیات می‌باشند. برای مثال، فرد خطی را که از اجتماع تعدادی نقطه به وجود آمده است، می‌بیند و نه

حاوی تکه‌های اولیه تشکیل شده است. به عنوان مثال اگر داخل مجموعه اصلی بقچه ما (a₁, b₁, c₁) وجود داشته باشد و سپس به جای b₁, c₁ و b₂ را جایگزین کنیم، اکنون بقچه ما شامل a₁, b₂, c₂ می‌باشد؛ بنابراین مجموعه‌ای داریم که اجزای متفاوت را کنار یکدیگر گردآوری کرده است (روشن فکر، ۱۳۸۸، ۱۸).

اما تئوری گشتالت با مطرح کردن برخی از جنبه‌های ویژه ادراک بصری توانست ثابت کند که ادراک چیزی فراتر از مجموعه احساسات مستقل می‌باشد. در واقع این جنبش بیان می‌کند که «کل» چیزی است غیر از مجموعه اجزا. اولین موسسه‌ای که این نظریه در آن تدریس شد، مدرسه روان‌شناسی گشتالت بود. این مدرسه در سال ۱۹۱۰ توسط ماکس ورتایمر^{۱۵}، کورت کوفکا^{۱۶} و ولفگانگ کوهلر^{۱۷} تأسیس شد. داستان شکل‌گیری این مؤسسه از آنجا شروع می‌شود که ورتایمر برای گذراندن تعطیلات در سفری از فرانکفورت عبور می‌کرد. در طول این سفر نظر او به این مسئله جلب شد که چرا چشم انسان زمانی که در یک وسیله در حال حرکت مانند قطار نشسته است، اشیا ثابت مانند درختان اطراف مسیر حرکت قطار را به صورت متحرک مشاهده می‌کند. او در مسیر کشف جوابی برای این سؤال با کمک همکاران خود کوفکا و کوهلر شروع به تحقیقاتی کرد که نتیجه آن در مجله روان‌شناسی آلمان و در مقاله‌ای به نام «مطالعات تجربی درباره ادراک حرکت» به چاپ رسید. او نام این پدیده را «حرکت پدیده فای»^{۱۸} نام‌گذاری کرد و نوشتن این مقاله بود که در حقیقت وجود مکتب و روان‌شناسی گشتالت را اعلام نمود (روشن فکر، ۱۳۸۸، ۱۸).

تئوری گشتالت برای اولین بار در سال ۱۹۱۰ و در یک اتفاق ساده برای ورتایمر شکل گرفت. وی هنگام مسافرت با قطار متوجه شد درخت‌ها، خانه‌ها و اشیای دیگری که پیرامون وی در خارج از قطار دیده می‌شوند، در حال حرکت‌اند. اگرچه قبل از او افراد زیادی این اتفاق طبیعی را مشاهده کرده بودند؛ اما این ورتایمر بود که از خود پرسید: «با این‌که مسلم است این اشیا همه ثابت و فاقد حرکت هستند، پس علت این جابه‌جایی چیست؟»، تنها چیزی که به ذهنش خطور کرد این بود که شاید فرآیند ادراکی ما با احساس‌های مجردی که آن‌ها را به وجود می‌آورند مشابه نباشد (شاپوریان، ۱۳۸۶، ۷۴).

توجیه کلاسیک پدیده فای این بود که ادراک حرکت بر اثر حرکت چشم است که در نتیجه تعقیب نقطه‌ها و خطوط نورانی پشت سرهم ایجاد می‌شود و در حقیقت منشأ آن همان حرکت چشم است. ولی ورتایمر با آزمایشی ساده و مبتکرانه بطلان این

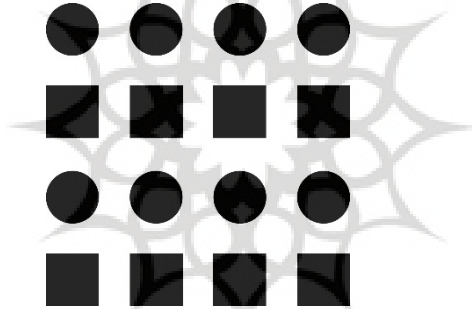
گشتالت هم دارای قوانین و اصول مشخصی است که باتوجه به تجربیات و پژوهش‌های انجام شده در آن، این قوانین به وجود آمده‌اند. در ادامه به معرفی سه قانون مهم گشتالت که می‌توانند رابطه نزدیکی با موضوع این پژوهش داشته باشند معرفی و توضیح داده شده است. نظریه گشتالت دارای قوانین دیگری هم می‌باشد که از حوضه این پژوهش خارج است و مورد نیاز این بحث نیست.

شباهت: طبق قانون شباهت چشم انسان تمامی عناصر شبیه به هم را در یک مجموعه قرار می‌دهد و درک می‌کند. در واقع عناصر بصری که از نظر شکل، رنگ، اندازه و... شبیه به هم باشند به عنوان یک مجموعه مجزا و یک الگو در نظر گرفته خواهند شد. ممکن است ما از گذشته تصاویری در ذهن خود داشته باشیم و در زمان حال تصاویری مشاهده کنیم که شبیه به آن‌ها هستند و در ذهن ما به هم متصل شوند در نتیجه یک گشتالت واحد ایجاد می‌شود (تصویر ۱).

تک تک نقطه‌ها را و مشابه آن این که، آدمی با گوش دادن به یک ملودی، نت‌های تشکیل دهنده آن را به صورت انتزاعی نمی‌شنود، بلکه کلیت ملودی را ادراک می‌کند. ریشه این اعتقاد به زمان‌های دور برمی‌گردد، جایی که در قرن سوم پیش از میلاد در چین به وسیله پیامی در «نائوت چینگ»^{۳۱} آمده است که هرچند یک چرخ از ۲۰ میله ساخته شده است، اما این فضای بین میله‌هاست که شکل کلی چرخ را تعیین می‌کند. برای ساختن چرخ محورها را به هم وصل می‌کنیم؛ ولی این فضای تهی میان چرخ است که باعث چرخش آن می‌شود. در شکل‌گیری نظریه گشتالت، عقاید و افکار متفکرانی چون امانوئل کانت^{۳۲}، جان استوارت میل، ارنست ماخ^{۳۳} و ماکس ورتایمر مؤثر بوده است (حکیم‌زاده، ۱۱۰۱۳۹۷).

قوانین گشتالت

مانند تمام مکاتب و نظریه‌های موجود در روان‌شناسی،



تصویر ۱: قانون شباهت. مأخذ: نگارنده.

Picture 1: The Law of Similarity. Source: Author.

شباهت گشتالت، می‌توان عناصر بصری را طوری طراحی و چیدمان نمود که بخش‌های مختلف رابط کاربری هر کدام به صورت یک واحد مجزا از یکدیگر به نظر برسند. این عامل باعث ایجاد نظم و انسجام می‌شود و همین‌طور از اختلال عناصر با یکدیگر که منجر به سردرگمی کاربر می‌شود، جلوگیری می‌کند (تصویر ۲).

باتوجه به قانون شباهت، اگر به تصویر نگاه کنیم ذهن ما دو مجموعه مجزای سازد که در یک مجموعه فقط دایره‌ها و در مجموعه دیگر فقط مربع‌ها وجود دارند. همان‌طور که قبلاً گفته شد ذهن ما ناخودآگاه تمامی عناصری را که از هر نظر با یکدیگر شبیه هستند را در یک مجموعه واحد در نظر می‌گیرد.

قانون شباهت در رابط کاربری: با توجه و پیروی از قانون

نام خانوادگی:	نام:
موضوع:	ایمیل:
پیام:	

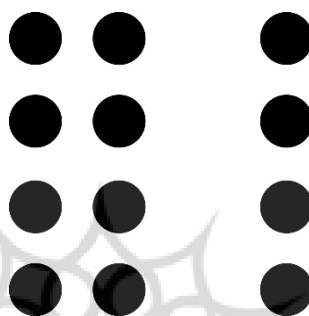
انصراف	ارسال
--------	-------

تصویر ۲: فرم ساده تماس برای وبسایت. مأخذ: نگارنده.

Picture 2: Simple Contact Form for Website. Source: Author.

مجاورت: طبق قانون مجاورت تمامی عناصری که در مجاورت با یکدیگر قرار دارند و به هم نزدیک تر هستند بیشتر به عنوان یک مجموعه دیده می شوند. طبق این قانون ذهن ما تمایل دارد عناصری را که در کنار هم هستند به یکدیگر مرتبط سازد. از این خصوصیات ذهن در تبلیغات استفاده زیادی می شود. از کنار هم قراردادن عناصر بصری و خاصیت تشکیل دادن یک مجموعه در ذهن می توان برای یادگیری و به خاطر سپاری استفاده های شگرفی کرد (تصویر ۳).

در تصویر ۲ که یک فرم ساده تماس برای وبسایت می باشد، کادرهای نوشتاری به دلیل شباهت به هم در یک گروه و دکمه های زیر کادرها در گروه دیگری قرار می گیرند. هرچند دکمه «انصراف» با توجه به ساختار ممکن است به کادرهای نوشتاری نزدیک تر باشد؛ اما به دلیل شباهت اندازه و محل قرارگیری آن، در گروه دکمه ها قرار می گیرد. لازم به ذکر است که این فرم فاقد هرگونه تزئینات و عناصر گرافیکی بوده و فقط با توجه به قانون شباهت گشتالت ایجاد شده است که با همین مقدار کاملاً کاربردی و کاربر پسند می باشد.

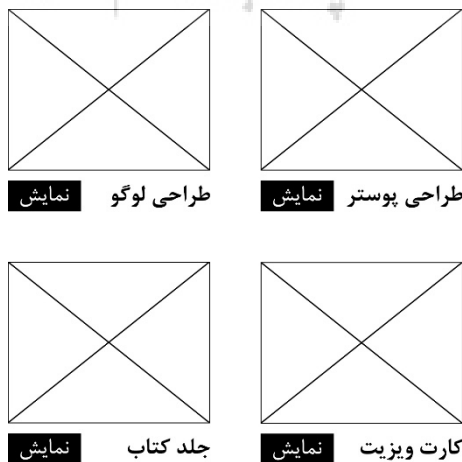


تصویر ۳: قانون مجاورت. مأخذ: نگارنده.

Picture 3: The Law of Proximity. Source: Author.

ممکن است از هر نظر با هم متفاوت باشند، احتمال در نظر گرفته شدن به عنوان یک مجموعه زیاد است. **قانون مجاورت در رابط کاربری:** با پیروی از قانون مجاورت گشتالت می توان به راحتی از اختلال عناصر موجود در رابط کاربری وبسایت جلوگیری کرد. این امر باعث می شود که کاربر دچار سردرگمی در استفاده از ابزار مورد نیاز نشود و به سادگی هر گروه و مجموعه جدا از یکدیگر را تشخیص دهد (تصویر ۴).

طبق قانون مجاورت در تصویر ۳، ذهن ما دو گروه مجزا را درک می کند که هر کدام از اجزای مشابه تشکیل شده است. هرچند اجزای تشکیل دهنده کاملاً با یکدیگر شبیه هستند؛ اما به دلیل آنکه برخی در مجاورت با هم هستند ما آن ها را در یک گروه درک می کنیم و می بینیم. مهم نیست که عناصر از نظر اندازه یا شکل با یکدیگر برابر باشند یا نه؛ طبق این قانون تمامی عناصر موجود که در مجاورت با یکدیگر قرار دارند و



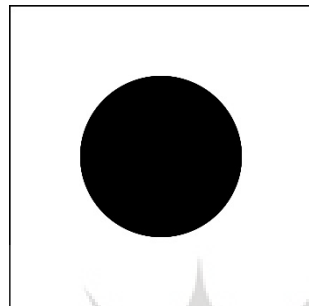
تصویر ۴: پیش طرح منوی وبسایت. مأخذ: نگارنده.

Picture 4: Website Menu Prototype. Source: Author.

نظریه گشتالت است. طبق این قانون تمامی عناصری که فرد می بیند، یکدست نیست و می توان آن را به دو بخش کلی تقسیم کرد. بخش اول چیزی که مشخص است و حالت برجسته دارد و بخش دیگر به عنوان زمینه می باشد. به طور کلی عناصری که به دلیل اندازه، رنگ و محل قرارگیری شان توجه بیشتری را به خود جلب می کنند، نقش گفته می شود و بقیه عناصر که کمتر جلب توجه کنند، زمینه را تشکیل می دهند (تصویر ۵).

در تصویر ۴ همین طور که مشاهده می شود، تصویر یک نمونه منوی وب سایت است که با بهره گیری از قانون مجاورت نظریه گشتالت ایجاد شده است. به سادگی می توان چهار گروه متفاوت را تشخیص داد. این منو با توجه به اینکه دارای عناصر متفاوت با اندازه و اشکال متنوع است، اما به خوبی می توان هر گروه را از دیگری تشخیص داد و در نتیجه کاربر برای استفاده از این بخش دچار مشکل و سردرگمی نمی شود.

نقش و زمینه: قانون نقش و زمینه یکی از قوانین مهم

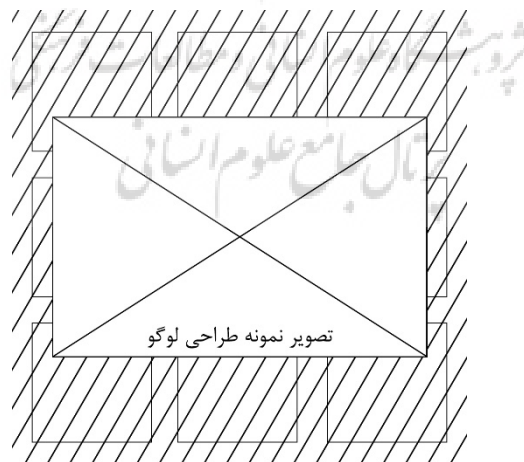


تصویر ۵: قانون نقش و زمینه. مأخذ: نگارنده.

Picture 5: The Law of Figure-Ground. Source: Author.

قانون نقش و زمینه در رابط کاربری: مانند دیگر قوانین و اصول گشتالت می توان از این قانون هم برای طراحی رابط کاربری وب سایت بهره برد. یکی از عوامل بسیار مهم و حیاتی در وب سایت طراحان گرافیک، شیوه نمایش تصاویر مانند نمونه کارهای طراح می باشد که می توان آن را با قانون نقش و زمینه گشتالت بهینه کرد (تصویر ۶).

با توجه به تصویر ۵، دایره به عنوان نقش و فضای اطراف آن به عنوان زمینه در ذهن انسان درک می شود. معمولاً بیننده نقش را نزدیک تر به خود حس می کند. همچنین نمی توان نقش و زمینه را به طور هم زمان دید؛ بلکه اول نقش به چشم می آید و بعد از آن زمینه دیده می شود.



تصویر ۶: پیش طرح نمایش تصویر برای وب سایت به صورت مودال. مأخذ: نگارنده.

Picture 6: Modal Image View for Website Prototype. Source: Author.

میانگین سن بازدیدکنندگان، شغل و حرفه، سلیقه، سبک زندگی، تفریحات و اوقات فراغت، تغذیه و کلی از خصوصیات که یک انسان می‌تواند داشته باشد.

با شناخت این عوامل و پیاده‌سازی آن‌ها در بخش طراحی رابط کاربری می‌تواند کمک شگرفی در جذب کاربر داشته باشد. همان‌طور که در بخش رابط کاربری گفته شد و باتوجه به نظریه گشتالت، کاربر با مراجعه به یک وب‌سایت از انسجام و قرارگیری کل عناصر به‌کاررفته بدون توجه به جزئیات، از یک کل به یک درک واحد می‌رسد. گشتالت بعد از ورود به هنر و همچنین در بحث طراحی وب‌سایت‌ها، استانداردها و خصوصیات رابط کاربری را دچار تحول بزرگی کرد که بسیار باعث پیشرفت وب‌سایت‌ها شد.

نتیجه‌گیری

باتوجه به تجربیات به‌دست‌آمده از این پژوهش می‌توان نتیجه گرفت، وب‌سایت‌های هنری به‌ویژه وب‌سایت طراحان گرافیک دارای اهدافی مانند یک گالری آثار، به معرفی هنرمند و کمک به مخاطب در جهت درک و فهم بهتر از سبک هنری طراح هستند و باید کاملاً هماهنگ و همسو با سبک و شیوه هنری هنرمند باشند. بهتر است رابط کاربری وب‌سایت‌های طراحان گرافیک توسط خود هنرمند طراحی شده و با همکاری متخصص توسعه وب ایجاد و اجرا شود. با هماهنگی و انسجام بین گرافیک و فناوری می‌توان وب‌سایتی ایجاد کرد که هم از نظر بصری دارای جذابیت‌های لازم و هم از نظر فنی و استانداردهای وب بی‌عیب و نقص باشد.

در این پژوهش به تحلیل و بررسی سه مورد از قوانین و اصول نظریه گشتالت پرداخت شده که در ادامه آن چگونگی استفاده و بهینه‌سازی رابط کاربری با پیروی از این قوانین ذکر شده است. نشان داده شد که با کمک این نظریه چطور می‌توان اقدام به طراحی تمامی عناصر و بخش‌های مهم رابط کاربری یک وب‌سایت نمود. هرچند نظریه گشتالت دارای قوانین دیگری است که در این پژوهش به آن توجه نشده است، اما مطالعه و شناخت آن‌ها برای افزایش کیفیت در طراحی رابط کاربری

نمایش تصویر مودال^{۳۴} یکی از روش‌های جذاب و زیبای نمایش تصاویر برای وب‌سایت‌ها می‌باشد. به این صورت است که پس از کلیک کردن کاربر روی تصویر موردنظر، صفحه وب‌سایت با تمامی عناصر موجود در آن کمی تیره می‌شود و تصویر انتخاب شده به‌صورت پنجره‌ای کوچک‌تر روی صفحه اصلی به نمایش در می‌آید. یکی از بزرگ‌ترین مزیت‌های این روش این است که کاربر به صفحات مختلف ارجاع داده نمی‌شود و در صفحه اصلی خود باقی می‌ماند و حتی می‌تواند تصاویر دیگر را پشت‌سرهم تماشا کند. هرچند هیچ مدرکی وجود ندارد که ثابت کند این روش بر پایه قانون نقش و زمینه نظریه گشتالت ابداع و ایجاد شده است، اما کاملاً همسو و منطبق با این نظریه است.

گشتالت و رابط کاربری وب‌سایت

لغت آلمانی گشتالت به معنی شکل، هیئت و سازمان می‌باشد، نام مکتبی است که روان‌شناسان آن معتقدند یک سازمان، چیزی به تجربه می‌افزاید که در داده‌های حسی وجود ندارد. طبق نظریه گشتالت، «کل هر چیزی، فراتر از مجموع اجزای آن است»، ما جهان را در کل‌های معنی‌دار تجربه می‌کنیم و محرک‌های جداگانه را نمی‌بینیم و کلاً هر آنچه می‌بینیم محرک‌های ترکیب‌یافته در سازمان‌ها «گشتالت»هایی است که برای ما معنی دارند. به طور مثال، مفهوم «درخت» برای انسان به کل مجموعه‌ای اجزای آن در کنار هم شکل می‌گیرد، اگر اجزای آن مانند ریشه، ساقه و شاخ‌وبرگ را جداگانه در کنار هم قرار بدهیم معنی نخواهد داشت، با این‌که اجزای آن تغییری نکرده است. نظریه گشتالت را می‌توان در علم تعامل کاربر با رایانه مورد استفاده قرار داد. بر اساس مؤلفه‌های گشتالت، زمانی که کاربر وارد یک وب‌سایت می‌شود، در نگاه اول بدون توجه به جزئیات و محتوا، ماهیت کلی آن را در قالب ترکیبی از عناصر به‌کاررفته در ظاهر کلی می‌بیند و در ذهن خود مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌دهد. انسجام بین عناصر در رابط کاربری باعث ایجاد یک درک و احساس کلی در ذهن مخاطب می‌شود (شاپوریان، ۱۳۸۶، ۸۸).

باتوجه به نظریه گشتالت و قوانین آن، برای طراحی یک رابط کاربری خوب می‌بایست تا حد امکان به شناسایی کاربران و ویژگی‌های شخصیتی آن‌ها پرداخت. می‌توان از کوچک‌ترین خصوصیات و ویژگی‌هایی که یک کاربر می‌تواند داشته باشد در جهت طراحی یک رابط کاربری بهره گرفت. مؤلفه‌هایی که می‌تواند مورد بررسی قرار بگیرد، موقعیت مکانی زندگی،

خالی از لطف نیست. وبسایت‌ها بعد از ایجاد شدن و پیاده‌سازی محتوا در آن، نیاز مستمر به به‌روزرسانی جهت بهبود کارایی و بهینه‌سازی دارند. در هنگام بازبینی از وبسایت باید به تمام موارد کوچک و بزرگ موجود در رابط کاربری توجه زیادی داشت و در صورت نیاز نسبت به بهینه‌سازی و رفع نقص آن سریعاً اقدام کرد، چرا که انسجام و همبستگی تمام عناصر کوچک و بزرگ وبسایت در کنار یکدیگر یک ظاهر کلی و واحد ایجاد می‌شود، کاربر هنگام ورود به وبسایت در نگاه کلی و بدون در نظر گرفتن جزئیات یک درک کلی در ذهن خود ایجاد می‌کند که مثبت یا منفی بودن این درک ایجاد شده در ذهن کاربر تعیین‌کننده پیروزی یا شکست وبسایت است.

طبق تجربیات به دست آمده از این پژوهش مشخص شد که طراحی گرافیک رابط کاربری وبسایت با دیگر رشته‌های هنر کمی متمایز است و باید با همکاری متخصص توسعه وب همراه باشد پس فرآیندی گروهی محسوب می‌شود. در این فرآیند می‌بایست طراحی رابط کاربری بر پایه استانداردها و عرف وب، و همین‌طور امور برنامه‌نویسی و ایجاد وبسایت با توجه به هنر گرافیک صورت بگیرد که در نوع خود فرآیندی بسیار جالب و جذاب است.



اعلام عدم تعارض منابع

نویسنده اعلام می‌دارد که در انجام این پژوهش هیچ‌گونه تعارض منافی برای ایشان وجود نداشته است.

منابع و مآخذ

- پاول، تامس. (۱۳۸۸). راهنمای جامع طراحی و ساخت وبسایت. ترجمه: احمد شیدا. تهران: کانون نشر علوم.
- حکیم‌زاده، پدram. (۱۳۹۷). صورت‌های گشتالتی. تهران: شهر پدram.
- ده‌بزرگی، پریرسا. (۱۳۹۴). طراحی صفحات واسط کاربری در طراحی سایت. کارشناسی ارشد. تهران: دانشگاه آزاد اسلامی. مهرناز کوبی. روشن فکر، مریم. (۱۳۸۸). تئوری گشتالت در طراحی گرافیک. کارشناسی ارشد. تبریز: مؤسسه آموزش عالی نبی اکرم (ص). سعید فریسی.
- سیکوس، لسللی اف. (۱۳۹۴). استانداردهای طراحی وب. ترجمه: فاطمه فاتحی. تهران: نشر دانشگاهی کیان.
- شاپوریان، رضا. (۱۳۸۶). اصول کلی روان‌شناسی گشتالت. تهران: نشر رشد.
- علوی، بهزاد. (۱۳۹۲). طراحی گرافیک وب. تهران: فرهنگسرای یساوی.
- فروزنده دهکردی، حبیب. (۱۳۹۲). طراحی صفحات وب مقدماتی. تهران: چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران.
- مانلی، بزندن. (۱۳۸۱). گواهی‌نامه بین‌المللی کاربری کامپیوتر IC DL (سطح اول). ترجمه: مرتضی متواضع. تهران: مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران.
- ناصری کوزه‌گرانی، ندا. (۱۳۹۶). بررسی روایتگری بصری در طراحی وبسایت‌های پیمایشی متحرک. کارشناسی ارشد. تهران: دانشگاه هنر. مریم کهوند.

- 1-. Website
- 2-. Gestalt
- 3-. www / World Wide Web
- 4-. IT / Information Technology - فناوری اطلاعات
- 5-. Responsive
- 6-. UI / User Interface
- 7-. UX / User Experience
- 8-. Link / Hyperlink
- 9-. TimBL / Sir Timothy John Berners-Lee - مخترع و خالق اولین وب‌سایت جهان
- 10-. Jakob Nielsen
- 11-. Wikipedia - دانشنامه آزاد اینترنتی
- 12-. John Stuart Mill
- 13-. Hermann Ludwig Ferdinand von Helmholtz
- 14-. Bundle
- 15-. Max Wertheimer
- 16-. Kurt Koffka
- 17-. Wolfgang Kohler
- 18-. The Phi Phenomenon
- 19-. Bauhaus School
- 20-. Christian von Ehrenfels
- 21-. Tao Te Ching / Daode Jing - کتاب فلسفه چینی
- 22-. Immanuel Kant
- 23-. Ernst Mach / Ernst Waldfried Josef Wenzel Mach
- 24-. Modal Image

شوریه‌شکاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

©Authors, Published by Ferdows-e-honar journal. This is an open-access paper distributed under the CC BY (license <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

