

*Проноза Ярослав,
здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
фізико-математичного факультету
Науковий керівник: Федорчук Анна,
кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри комп'ютерних наук та інформаційних технологій,
Житомирський державний університет імені Івана Франка,
м. Житомир, Україна*

ВИКОРИСТАННЯ UX ТА UI ДИЗАЙНУ В МОБІЛЬНИХ ЗАСТОСУНКАХ

Мобільні застосунки стали невід'ємною частиною нашого життя. Ми використовуємо їх для розваг, покупок, спілкування, виконання різних робочих завдань. Однак присутність великої кількості застосунків на ринку означає, що розробникам потрібно вирізнятися з поміж конкурентів, щоб привернути увагу користувачів і зробити їх щасливими. Саме ці функції виконує UX (англ. user experience – користувацький досвід) та UI (англ. user interface – інтерфейс користувача) дизайн.

UX/UI дизайн відіграє ключову роль у розробці мобільних застосунків. Він відповідає за взаємодію користувача з продуктом і його враження від цієї

Секція 4. Технології розробки інформаційних систем

взаємодії. UX/UI дизайн дозволяє забезпечити ефективність, зручність, простоту та естетику, що стає ключовим фактором успіху мобільних застосунків [1].

Метою статті є обґрунтування використання UX/UI дизайну при створенні мобільних застосунків.

У цифровому дизайні «інтерфейс користувача» (UI) відповідає за інтерактивність, вигляд та те як відчувається екран продукту або веб-сторінки, тоді як «користувацький досвід» (UX) охоплює загальний досвід користувача від використання продукту [3].

UX-дизайн фокусується на створенні бездоганного та змістовного користувацького досвіду, розуміючи потреби користувачів, проводячи дослідження та проектуючи інтуїтивно зрозумілі інтерфейси, тоді як дизайн інтерфейсу фокусується на візуальних, інтерактивних елементах продукту для створення естетичних інтерфейсів.

Дизайн користувацького досвіду – це процес планування того досвіду, який людина отримує, коли вона взаємодіє з продуктом.

UX-дизайн фокусується на взаємодії користувача з повсякденними продуктами та послугами. Мета UX-дизайну – зробити використання цих продуктів і послуг, не важливо, цифрових, чи фізичних, легкими, логічними і цікавими.

Наприклад, бездротові навушники або комп'ютерна миша, автоматичні двері та голосовий помічник в телефоні або комп'ютері – всі унікальні функції та можливості цих продуктів відповідають потребам користувача, роблять їх простим у використанні та надають користувачеві контроль та свободу при користуванні [2].

UX дизайнер замислюється над тим, як досвід користування змушує користувача почувати себе і наскільки легко користувачеві виконувати бажані завдання за допомогою продукту.

Наприклад: наскільки простий процес оформлення замовлення при покупці в Інтернеті? Наскільки легко вам знайти бажаний товар в каталозі? Чи надає ваш застосунок онлайн-банкінгу зручну можливість керування своїми грошима?

Кінцевою метою UX-дизайну є створення простих, ефективних, актуальних та всебічних приємних вражень у користувача [4].

Користувальницький досвід є комбінацією завдань, орієнтованих на оптимізацію продукту для ефективного та приємного використання, в той час як дизайн інтерфейсу користувача є його доповненням – зовнішній вигляд, презентація та інтерактивність продукту.

Дизайн користувацького інтерфейсу (User Interface) – це орієнтований на користувача підхід до проектування естетики цифрового продукту. По суті, це зовнішній вигляд інтерфейсу застосунку. Інтерфейс – це графічний макет програми. Ці інтерфейси повинні бути не тільки функціональними, але й простими у використанні і візуально привабливими [2].

Дизайнери інтерфейсу орієнтуються на візуальні точки дотику, які дозволяють користувачам взаємодіяти з продуктом. Це може включати типографію, палітру кольорів, кнопки, анімацію, зображення та інші візуальні

Секція 4. Технології розробки інформаційних систем

елементи. Тобто це все, що ми можемо зробити в застосунку –потягнути вниз, щоб оновити екран, ввести текст тощо. Всі ці візуальні елементи або анімації, які дозволяють взаємодіяти з застосунком, робляться в процесі створення дизайну.

Щодо застосунків та веб-сайтів, дизайн інтерфейсу враховує зовнішній вигляд та інтерактивність продукту. Він фокусується на тому аби переконатися, що користувальницький інтерфейс продукту максимально інтуїтивно зрозумілий, а це означає врахування кожного візуального, інтерактивного елементу, з яким може зіткнутися користувач.

Як і дизайн користувацького досвіду, дизайн інтерфейсу користувача є багатограним і складним поняттям. Він відповідає за перетворення таких процесів та елементів як: створення продукту, його дослідження, вміст та макет в цікавий та приємний досвід для користувачів [4].

Використання принципів UI і UX дизайну в мобільних застосунках має важливе значення для створення успішного цифрового продукту. Чим краще зроблений дизайн застосунку, тим більше шансів, що користувачі з часом не видалить його і продовжать ним користуватись, що важливо для будь-якого продукту.

Одним з головних завдань UX/UI-дизайну є підвищення продуктивності застосунків. Конструкція повинна допомагати користувачам швидко і легко знаходити необхідні функції і виконувати потрібні дії без зайвих зусиль. Для досягнення цієї мети дизайнер повинен зрозуміти контекст використання застосунку. Наприклад, для застосунків, що частіше за все використовуються на вулиці, варто забезпечити зручний і швидкий доступ до необхідної інформації відразу після запуску програми. Крім того, дизайн повинен бути інтуїтивно зрозумілим, щоб нові користувачі могли швидко зорієнтуватися і почати користуватися застосунком.

Для підвищення ефективності UX/UI дизайнери використовують такі методи, як ієрархічна структура елементів дизайну, що дозволяє користувачам швидко знаходити потрібну їм інформацію, а також чіткий і лаконічний дизайн, який допомагає зменшити кількість відволікаючих елементів і поліпшити увагу користувачів на основних функціях програми [1].

Важливими принципами при створенні дизайну застосунку є:

- Схильність до мінімалізму. Мінімалістичні конструкції виглядають спокійніше, не викликають тривоги і не сповільнюють використання застосунку, так як не притягують до себе занадто багато уваги.
- Розміщення важливих елементів внизу або в центрі екрану. Це робить інтерфейс зручнішим для користувачів у випадках, коли вони тримають смартфон однією рукою.
- Зменшення потреби в наборі тексту. Є сенс додати функцію автозаповнення для текстових полів, розумні пропозиції та підказки, швидкий вибір категорії та багато подібних функцій.
- Спрощення файлів і мультимедійних форматів. Користувачі не будуть використовувати програму, якщо вона не буде зручною і швидкою. Важливо

Секція 4. Технології розробки інформаційних систем

переконалися, що кількість викликів API з платформи не погіршує продуктивність сервера.

Сучасні люди не хочуть, щоб мобільні застосунки були складними. Тому краще мінімізувати когнітивне навантаження користувачів, дозволяючи їм переміщатися застосунком крок за кроком. Наприклад, набагато простіше заповнювати форми замовлення поступово, вводячи дані в кілька етапів: адресу доставки, потім платіжну інформацію і так далі. Навігація повинна бути простою і забезпечувати доступ до будь-якої інформації в мінімальну кількість натискань. Якщо людина відволіклася, важливо дозволити їй повернутися і закінчити те, що вона робила, не змушуючи її починати спочатку.

Дизайнери відповідають за загальний стиль програми, включаючи такі речі, як колірні схеми, шрифти, типи кнопок та смуги прокрутки. І хоча естетика цифрового продукту дуже важлива, головне щоб застосунок відповідав очікуванням споживачів. Іншими словами, інформаційна архітектура програми повинна відповідати ментальній моделі користувачів: навігаційні шаблони повинні бути інтуїтивно зрозумілими, а сенсорні цілі (наприклад, кнопки) – легко натискатися.

Створення мобільного застосунку відрізняється від роботи над іншими видами програмних продуктів. Існують деякі обмеження, які включають:

- Невеликий розмір екрану. Дисплеї навіть невеликих ноутбуків вміщають набагато більше елементів інтерфейсу. Важливо спростити навігацію на екрані мобільного пристрою, більш компактно відображаючи вміст програми і скорочуючи шлях користувачів до потрібної їм інформації.
- Чіткість текстів. Читати маленькі літери на дисплеї смартфона дуже складно. Саме тому шрифт повинен бути досить великим.
- Сенсорне управління. Смартфони не мають миші і користувачі контролюють все за допомогою натискань. Елементи, призначені для сенсорного управління, повинні бути більші розмірами, ніж решта вмісту. В іншому випадку користувачам буде складно натиснути на них [5].

На закінчення можна з упевненістю сказати, що майбутнє мобільних застосунків, буде сильно залежати від технологічних інновацій, удосконалення та ширшого впровадження UI/UX дизайну.

Застосунки, що розробляються з чуйністю до потреб користувачів, пропонують винятковий досвід для їх аудиторії. Якщо дизайнер буде переконаний, що його застосунок простий і зручний у використанні, цільовий користувач майже точно буде довше користуватися застосунком. Функціональність і простота є основними характеристиками сучасних мобільних програм. Застосунки в яких дотримані ці принципи є успішними в усьому світі і тому мають широку і вірну базу користувачів [6].

Список використаних джерел та літератури

1. *The role of UX/UI Design in The Development of Mobile Applications* / SDH. (n.d.). <https://sdh.global/en/blog/design/the-role-of-ux-ui-design-in-mobile-app-development/>.

Секція 4. Технології розробки інформаційних систем

2. *Oppliger, T. (2023, March 31). What is UX / UI Design? | Flatiron School.* Flatiron School. <https://flatironschool.com/blog/what-is-ux-ui-design/>.
3. *UI vs UX: What's the Difference between UI & UX Design? | Figma. (n.d.).* Figma. <https://www.figma.com/resource-library/difference-between-ui-and-ux/>.
4. *Lamprecht, E. (2023, June 2). The Difference Between UX and UI Design – A Beginner's Guide. CareerFoundry.* <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/the-difference-between-ux-and-ui-design-a-laymans-guide/>.
5. *Stat. (2022, September 27). Mobile Application Design: features and Limitations -.* <https://cm-strategies.com/mobile-application-design-features-and-limitations/>.
6. *Mariola, & Horbaczewski, P. (2023, September 27). Mobile app design – UI/UX role. Blurify.* <https://blurify.com/blog/mobile-app-design-ui-ux-role/>.