ЕТАПИ СТВОРЕННЯ ДИЗАЙНУ МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ

Сідельнікова Д.С., студентка
Національний авіаційний університет, м.Київ
Науковий керівник – Бобарчук О.А., к.т.н, доцент кафедри КММТ

Згідно зі звітом *comScore* [1], число мобільних користувачів перевершило число користувачів персональних комп'ютерів ще в 2014 році. На мобільні застосунки припала половина всього часу американців, проведеного за споживанням цифрових продуктів (читання сайтів, перегляд відео та інше). Сьогодні мобільні додатки створюються не тільки для смартфонів, вони потрібні для «розумних будинків», смарт-автомобілів і багатьох інших пристроїв.

У зв’язку з тим, що бум розробок мобільних застосунків почався з 2016 року і триває по сьогоднішній день необхідно визначити основні етапи створення дизайну мобільного застосунку.

Як і розробка будь-якого програмного забезпечення, розробка мобільних додатків включає такі етапи, як аналіз вимог до проекту; проектування; реалізація; тестування продукту; впровадження і підтримка

Універсальним підходом для проектування індивідуального мобільного додатка може слугувати *User Experience* (далі *UX*) (*User Experience, UX* (укр. досвід користувача, досвід взаємодії) — це сприйняття і дії у відповідь користувача, що виникають в

результаті використання і/або подальшого використання продукції, системи або послуги) і *User Interface* (далі *UI*) (*User Interface, UI* (укр. Інтерфейс, призначений для користувача інтерфейса) — інтерфейс, що забезпечує передачу інформації між користувачем-людиною і програмно-апаратними компонентами комп'ютерної системи) моделювання для розробки мобільного застосунку [4].

UX і UI моделювання проходять на етапі проектування. Мета *UX/UI* моделювання — довести користувача до якоїсь логічної точки в інтерфейсі, а саме, щоб він досяг своєї мети. Не слід об'єднувати *UI* дизайн і *UX* моделювання, нехай вони і схожі, і їх часто виконує одна людина.

Процес *UX/UI* моделювання для мобільних телефонів полягає в наступному. перед етапом проектування, а саме *UX/UI* моделюванням, завершується етап аналізу вимог, в якому визначається ідея, мета, завдання програми, інформаційні джерела, гайдлайни замовника, визначається мобільна платформа майбутнього мобільного додатку (рис. 1).

Рис. 1. Аналіз вимог до мобільного додатку

Визначимо головні етапи *UX* моделювання:

- *UX* моделювання починається з аналізу рішень конкурентів. Тут аналізуються існуючі мобільні додатки конкурентів, виділяються переваги і недоліки даних додатків. Це необхідно для того, щоб додати в що розробляється кращі практики і уникнути можливих помилок.
- Далі, з аналізу вимог замовника і аналізу конкурентних програм визначається функціонал мобільного додатка. На цьому етапі *UX*-фахівець повинен ранжувати значимість кожної функціональної частини, розставити пріоритетність її реалізації. Визначити таку кількість використовуваних елементів, щоб інтерфейс для користувача не здавався надмірним, розмитим або недостатнім. Допущення помилок на цьому етапі моделювання тягне неминучі проблема на етапі реалізації.
- Після визначення функцій програми, *UX*-фахівець моделює сценарій використання мобільного додатка. За допомогою сценарію виявляється мета, якої сягатиме користувач на кожному з екранів додатка. Якщо функції мобільного додатка важко описати в сценарії використання, то в такому випадку попередньо рекомендується скласти карту використання — *Feature Map*, яка представляє собою порядок розробки функцій,

що допомагає визначити масштаб - рамки проекту.

- Завершальним етапом *UX* моделювання є створення прототипу додатка. Даний етап містить в собі розстановку функціональних елементів на екранах майбутнього мобільного додатка. Зазвичай даний етап моделювання цікавий замовнику і *UX*-фахівець разом з ним від руки заповнюють шаблони екранів телефонів різних мобільних платформ (рис. 2).

Рис .2.Схема етапів роботи *UX*-дизайнера

Далі шаблони переносяться в електронний вигляд, після чого накладається анімація переходу, встановлюються залежності між елементами. Після затвердження замовником прототипу мобільного додатка *UI*-дизайнер відмальовує кожен елемент інтерфейсу так, як він буде виглядати після верстки.

UI-дизайнер керується гайдлайнами мобільної платформи, під яку розробляється мобільне додаток, а також фірмовим стилем замовника, якщо це можливо. Розробка дизайну ділиться на 5 етапів: розробка ескізу головного екрану, затвердження замовником головного екрану, розробка ескізів всіх екранів мобільного застосування та іконки, затвердження замовником дизайну. Останнім етапом є написання дизайнером керівництва для фахівця, що займається верстkою, в якому будуть описані деталі розташування об'єктів, кольору, шрифти та інше (рис. 3).

Рис. 3 Етапи роботи *UI*-дизайнера

Після того, як макет дизайну був переданий розробникам, активна частина *UX/UI* моделювання завершується і переходить в пасивне спостереження за роботою розробників, де UX / UI-фахівець стежить за відповідністю макета реальному додатком. Після виходу бета-версії мобільного застосування для обмеженого кола користувачів *UX/UI*-фахівцем оцінюється рівень задоволеності користувачів цією версією і вносяться корективи.

Отже, застосування технології *UX/UI* дизайну для мобільних додатків дозволяє підвищити якість проектування, а також скоротити витрати, пов'язані з виправлення помилок проектування за рахунок допущення меншої кількості або недопущення помилок ще на етапі проектування. Причому ці витрати можуть перевершувати початкову вартість розробки мобільного застосування в кілька разів. Якість проектування впливає не тільки на зручну взаємодію мобільного додатка з потенційним користувачем, але і якість роботи програмістів за рахунок відсутності необхідності вносити зміни в інформаційну структуру додатка на етапі реалізації.

Таким чином, у статті розглянута основна інформація про *UX/UI* дизайнерів та кілька головних визначень у їх роботі. Науковою новизною є формування послідовності етапів дій дизайнерів та їх візуалізація у вигляді схем. Стаття буде корисною для дизайнерів початківців, які прагнуть працювати у сфері веб-дизайну.

Список використаних джерел

1. Com.score, Smartphone Apps Are Now 50% of All U.S. Digital Media Time Spent [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://www.comscore.com/Insights/Blog/Smartphone-Apps-Are-Now-50-of-All-US-Digital-Media-Time-Spent.
2. Панфілов К. «Кросплатформенні додатки проти нативних: порівняння та вибір підходів», 2015р. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://wnfx.ru/sozdanie-dizayna-prilozheniy-dlya-

iphone-i-ipad.
3. Лебедєв А. «§ 117. Гайдлайни», 2005р. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://www.artlebedev.ru/kovodstvo/sections/117/.
4. Кім В.Ю. Особливості розробки дизайну інтерфейсу користувача для мобільного застосунку // Нові інформаційні технології в автоматизованих системах. 2015. №18. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-razrabotki-dizayna-polzovatelskogo-interfeysa-dlya-mobilnogo-prilozheniya.