

ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ІНТЕРФЕЙСУ ВЕБ-ДОДАТКІВ

Липова О.М. – гр. МГЧКІ-20, магістр, olasamoll@gmail.com

Люта М.В. – старший викладач, lyuta.mv@knutd.com.ua

Київський національний університет технологій та дизайну

Дана доповідь присвячена основоположним принципам, яких потрібно дотримуватися, щоб уникнути проблем і перетворити звичні речі в приємні товари, що приносять нам задоволення і радість. Поєднання спостережливості і правильних принципів дизайну - потужний інструмент, яким може користуватися кожен, навіть не професійний дизайнер.

This report focuses on the fundamental principles that must be followed to avoid problems and turn familiar things into pleasant goods that bring us pleasure and joy. The combination of observation and correct design principles is a powerful tool that can be used by anyone, not even a professional designer.

Вступ. Інтерфейс веб-додатків це інструмент взаємодії між користувачем і програмою. Важливо зробити так, щоб користувач легко розібрався в функціоналі, візуал був приємний і не відштовхував, а на будь-якому пристрої програма працювала коректно.

Інтерфейс мобільного додатка якраз відповідає за те, щоб всі вищевказані умови виконувалися. Це комплекс, що дозволяє чітко зрозуміти, як має виглядати додаток, де розташовуються всі елементи, яка логіка програми. Орієнтованість на простоту, інтерактивність, залучення, легкість освоєння – основні критерії.

Постановка проблеми. Метою цієї роботи є розбір етапів створення інтерфейсу веб-додатків, проведення оглядового аналізу основних вимог до розробки та критеріїв оцінки готового інтерфейсу.

Як спроектувати інтерфейс мобільного додатка?

Необхідно чітко слідувати правилам і законам побудови логіки додатків. Проектування інтерфейсу мобільного додатка складається з декількох ключових частин.

Розуміння користувачів

Спочатку необхідно зрозуміти логіку користувача і його потреби. Для цього створюється «персонаж», у якого повинно бути ім'я, вік, статус, його звички, потреби, інтереси. На основі взаємодії з таким «персонажем» створюється призначений для користувача сценарій, який передбачає поведінку клієнта.

Орієнтація на поведінкові шаблони, звички і неписані стандарти

Є ряд шаблонів поведінки, які допоможуть розташовувати елементи правильно. Наприклад, великий палець руки завжди знаходиться внизу екрану смартфона, тому всі кнопки потрібно розташовувати саме там. Також слід враховувати особливості жестів, анімації, анатомічні фактори. Як користувач тримає смартфон, куди дивиться, як натискає на екран.

Використання ітеративного підходу

Це метод, який дозволяє зробити проектування інтерфейсу мобільного додатка швидким і актуальним, а головне, впровадити тільки найважливіші інструменти. Він полягає в тому, що спочатку потрібно продумати мінімальний функціонал з найголовнішими інструментами. Надалі поступово розширювати. Такий підхід скорочує час на розробку, зменшує ризики і знімає навантаження з інтерфейсу.

Принципи розробки

- Додаток має бути унікальним і виділятися серед конкурентів;
- енергозбереження, легкість в управлінні, збереження дій - все це показує турботу про користувача;
- облік користувацького досвіду, розташування елементів на зручному рівні, наприклад, кнопки «видалити» і «редагувати» повинні бути на такій відстані, щоб не зачепити випадково одну з них;
- опрацювання відгуку, користувач повинен розуміти, що його запит виконується, відбуваються якісь дії;
- легке введення тексту з урахуванням особливостей мобільної клавіатури;
- помітна і приваблива іконка;
- упор на роботу з сенсорним екраном, всі елементи повинні бути зрозумілі;
- мінімум спливаючих вікон.

Інтерфейс мобільного додатка: основні вимоги

- Використання звичних UI елементів - вертикальна стрічка новин, прямокутні кнопки, розташування меню;
- Високий рівень візуалізації, що дозволяє гармонійно перебувати в додатку;
- Зниження рівня «шуму» інтерфейсу, важливі елементи мають бути показані на самому початку і бути великими і видимими;
- наявність призову до дії, де він необхідний;
- зручний висновок даних, наприклад, округлені ціни;

– поступовий запит прав, наприклад, поки користувач не захоче відкрити камеру в додатку, не потрібно заздалегідь запитувати доступ до неї;

– явний показ можливостей, щоб користувач відразу зрозумів, що він отримає;

– кастомизація і можливість індивідуальної настройки під потреби користувача.

Виконуючи ці вимоги, додаток вийде ефективним, зрозумілим і корисним. Залишається тільки зробити акцент на візуальному супроводі, щоб в програмі було приємно перебувати і хотілося її відкривати.

Етапи розробки інтерфейсу мобільних додатків

Етапи створення інтерфейсу чіткі і зрозумілі. Вони допомагають сформулювати завдання, визначити цілі і слідувати плану. У підсумку, виходить якісний додаток зі стильним і практичним інтерфейсом.

Створення концепції

Спочатку потрібно визначити, які цілі виконує додаток, завдання, і для кого він створюється. Потрібно визначити цільову аудиторію, вивчити нішу бізнесу, конкуренцію. На основі зібраних даних формується концепція, яка дає чітке уявлення про кінцеву мету. Її потрібно бачити вже на початку проекту, інакше в ході робіт доведеться багато чого переробляти.

Брейнштурм і ескізи

На основі концепції проводиться обговорення проекту, створюються перші замальовки, креслення і ескізи. Візуальне супроводження допомагає поліпшити бачення і знайти проблемні місця. Також визначаються завдання для UX дизайну. На даному етапі створення інтерфейсу важливо зрозуміти, як користувач буде взаємодіяти з додатком. Вибирається колірна гамма, форми і стиль.

Діаграма переходів

Відпрацьовується кожна сторінка додатка, створюється діаграма переходів, що дозволяє зрозуміти, як елементи будуть пов'язані між собою. Іншими словами, стає зрозуміло, що станеться, якщо користувач натисне на ту чи іншу кнопку. Такий підхід дозволяє покроково розписати кожную сторінку і побудувати логіку програми.

Вибір стилю інтерфейсу

Створюється окрема палітра фірмових кольорів, формується своєрідний брендбук, який допомагає створювати дизайн і проектування інтерфейсів додатків.

Проектування інтерфейсів: технічне завдання

Після збору всієї необхідної інформації, статистики, розробки стилю і кількості сторінок, створюється технічне завдання. Це документ, який визначає подальшу роботу фахівців, один з найважливіших етапів створення інтерфейсу. Розробники та дизайнери мають неухильно дотримуватись цього документу. Кількість правок і змін залежить від якості створеного ТЗ.

Прототипування, дизайн і їх демонстрація

Розробляється прототип, по якому дизайнер приступає до детального промальовування кожного компонента. Особлива увага приділяється UX дизайну, який відповідає за зручність розташування елементів і їх функціональність. Промальовується кожна сторінка з усіма особливостями. По суті, додаток повністю створюється візуально.

Доопрацювання вибраного концепту дизайну інтерфейсів додатків

В ході переговорів нерідко виявляється так, що заплановані функції складно реалізувати, або просто вносяться правки і корективи. Це нормальний робочий процес, тому він відноситься до одного з етапів створення інтерфейсу. Після розробки основного дизайну стає зрозуміло, де допущені помилки і як можна поліпшити додаток. Тому правки вносяться навіть на етап розробки концепції. Іноді вона може повністю змінитися в ході розробки.

Від зовнішнього вигляду і зручності використання функцій залежить популярність і затребуваність. Додаток може бути як завгодно функціональним і потужним, але якщо воно незручне, незрозуміле, то користуватися ним не будуть.

Інтерфейс додатків: 3 критерії оцінки

Щоб зрозуміти, наскільки ефективний інтерфейс мобільного додатка, необхідно звернути увагу на певні чинники. Вони допоможуть визначити якість інтерфейсу і його можливості.

1. Оптимізація часу. Важливо, скільки користувач проводить часу, щоб знайти потрібну інформацію або функцію. Є думка, що він повинен знайти відповідну інформацію в 3 кліка. Насправді, куди важливіше оптимізувати інтерфейс і зробити його зрозумілим, навігація повинна бути легкою і доступною.

2. Емоційний зв'язок. Користувач, проводячи час у додатку, повинен отримувати задоволення від того, що відбувається. Позитивні кольору, доброзичливі форми, інтерактивність і втягування уваги користувача допоможуть зробити інтерфейс мобільного додатка дружнім і цікавим.

3. Рівень інтуїтивності. Уявіть, що ви вперше увійшли в додаток. Наскільки він вам зрозумілий? Чи можна розібратися в функціоналі, не відкриваючи відео уроки на Ютубі?

Ергономіка, комфорт і простота, сучасні технології, інтерактивність - все це повинно об'єднуватися в одну систему. Тоді рівень довіри до додатка зростає.

5 правил для створення інтерфейсу додатків

1. Думати як користувач

Зрозумійте, хто ваш клієнт, хто саме буде користуватися додатком, для яких цілей воно буде потрібно користувачеві. Якщо це інструмент продажів, основний кнопкою буде «Купити». Якщо це інформаційний додаток, зручна навігація - головний елемент. Важливо розуміти звички, захоплення, потреби цільової аудиторії.

2. Нічого зайвого

Знаєте, чому на дорозі рідко можна зустріти більше 3 автомобільних знаків відразу? Тому що водій розгубиться і не зможе орієнтуватися по ним, якщо їх буде більше. Інтерфейс програми - це така ж «дорога» зі своїми знаками. Вона повинна бути легкою і зрозумілою. Нічого зайвого, тільки важливі частини.

3. Контекст використання важливий!

Де, коли і як використовують додаток? Які умови для цього створені? Далеко не завжди людина застосовує програму в лабораторних умовах. Будинки, в комфортній обстановці, затишку і теплі. Нерідко це стресові місця. Автобус, в якому постійна тряска, вулиця, де шумно і денне світло перебиває яскравість екрану. Або навпаки, пізня ніч, погана погода. Потрібно враховувати де буде використовуватися додаток. Наприклад, службу таксі часто замовляють саме на вулиці, а не вдома.

4. Всі взаємопов'язані елементи логічно з'єднані

Логіка - основа комфортної взаємодії користувача з додатком. Уявіть, якби піч стояла не на кухні. Щоб додати сіль в блюдо, доводилося б йти в іншу кімнату за нею, потім повертатися. У додатку всі елементи повинні бути з'єднані і логічно пов'язані. У момент оплати нехай користувач вибирає спосіб оплати і доставки, а не шукає його окремо.

5. Ієрархія за важливістю

Ми завжди читаємо зліва направо. Це звичка. Розташування важливих елементів в лівій частині програми - це правило. Воно безпосередньо пов'язане зі звичкою. У правому нижньому кутку - найменш важливі елементи. Креатив дизайнерів не здатний боротися зі звичкою.

Важливо дотримуватися ієрархію розташування елементів, тоді додаток буде органічним і зручним у використанні.

Результати досліджень. Створення дизайну для сайту або веб-додатку - це самий суб'єктивно оцінюваний етап розробки. Інтерфейс в першу чергу повинен бути зрозумілим, простим, доступним. Потім вже красивим і стильним, адже немає сенсу від гарних кнопок і анімацій якщо вони тільки дратують і заважають. Важливо розуміти, що ти робиш все для звичайної людини, яка думає інакше і не має знань в розробці веб-додатків.

Висновки. Інтерфейс мобільного додатка - це потужний інструмент, від якого залежить успіх програми. Яким би класним не був функціонал, якщо інтерфейс неякісний, користувач просто не зможе оцінити всі можливості. Тому особливу увагу необхідно приділяти дизайну і проектуванню інтерфейсів мобільних додатків. Є ряд правил, яких необхідно дотримуватися. Є закони логіки, особливості психології людини, що впливають на розташування елементів. При розробці слід враховувати безліч нюансів, і тоді інтерфейс вийде ефективним.

Список використаних джерел

1. Купер А., Рейман Р. и Кронин Д. Інтерфейс. Основы проектирования взаимодействия. СПб.: Питер, 2017.
2. Coates D. Watches tell more than time: Product design, information, and the quest for elegance. New York: McGraw-Hill, 2003.