

## ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ДАНИХ

Романова А. О., Каук В. І.

Харківський національний університет радіоелектроніки, Харків, Україна

Інтерфейс програми – це інструмент взаємодії між користувачем та програмою [1]. Важливо зробити так, щоб користувач легко розібрався у функціоналі, візуал був приємний і не відштовхував, а на будь-якому пристрої програма працювала коректно.

Дизайн має бути простим, лаконічним, інтуїтивно зрозумілим навіть для тих користувачів, хто завантажив програму вперше.

Програмний інтерфейс не тільки вирішує проблему взаємодії з програмою, але й робить цю взаємодію максимально комфортною [2]. Дуже важлива наявність інтерфейсу, що дозволяє при меншій кількості зусиль ознайомитися з можливостями програми та зрозуміти основні засади роботи у ньому.

Щоб у користувачів не виникали проблеми при використанні програми, потрібно візуалізувати її функціональні можливості у вигляді зрозумілих елементів.

Орієнтованість на простоту, інтерактивність, залучення, легкість освоєння – основні критерії. При розробці інтерфейсу програми слід враховувати ергономіку та пристрої, з якими взаємодіятиме програма (портативний комп'ютер, планшет або смартфон). Користувач (його комфорт та зручність) повинен бути головним критерієм у побудові інтерфейсу та створенні дизайну додатків.

Завдання дизайну інтерфейсу – принести користувачеві естетичне задоволення та допомогти знайти потрібну інформацію.

Розробка інтерфейсу мобільних програм — те, чому варто приділити особливу увагу.

**Метою доповіді** є аналіз існуючих методів візуалізації даних, адаптація та інтеграція їх у систему.

В доповіді розглядаються особливості дизайну мобільних додатків, оскільки існують значні відмінності від комп'ютера або ноутбука. Наводяться правила та принципи розробки інтерфейсу мобільних додатків. Розглядаються психологічні правила, які допомагають досліджувати поведінку користувача для розробки ефективної системи.

В результаті отримана інформація адаптується до застосування її в конкретному додатку.

### Список літератури

1. Malewicz M. Designing User Interfaces. 2021. – 419p.
2. Купер А. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия. П.: Питер, 2018. – 720с.