

ПРОЕКТУВАННЯ ЗРУЧНОГО ІНТЕРФЕЙСУ ДОДАТКУ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ПРОДУКТИВНОГО ДНЯ

У сучасному світі управління часом і особиста продуктивність є важливими складовими успіху, а мобільні додатки, спрямовані на підвищення продуктивності, набувають особливої актуальності. Вони допомагають користувачам організувати завдання та уникати відволікань, проте їхні інтерфейси не завжди є зручними та інтуїтивними. Це може ускладнювати взаємодію з додатком, що впливає на загальну ефективність його використання.

Метою даної роботи є дослідження проектування зручного інтерфейсу додатку для організації продуктивного дня. Будівельними блоками інтерфейсу є паттерни, які і визначають, наскільки простою та ефективною є взаємодія. Саме вони реалізують функції додатку. В наукових дослідженнях виявлено, що додатки продуктивної організації недостатньо враховують поведінкові особливості користувачів, що обмежує їх функціональність [1]. Виходячи з аналізу вимог користувачів та психологічних потреб, сформовано перелік ключових функцій: техніка Pomodoro, підзавдання, аналітика часу, календар, пріоритизація, соціальна взаємодія, гейміфікація, категоризація, нагадування, повторювані завдання.

Pomodoro інтегрується в планування, дозволяючи користувачам встановлювати завдання на кожен сеанс. Аналітика часу допомагає аналізувати дані щодо використання часу та покращувати оцінки тривалості завдань [2]. Елементами гейміфікації в проєктованому інтерфейсі виступають паттерни Leaderboard та Badges, які підвищують мотивацію. Їх комбінація ефективніша, ніж використання однієї групи ігрових елементів. За допомогою соціальної функції можна коментувати автоматичний звіт виконаних завдань користувача за певний день. Користувачі можуть підтримувати один одного у досягненні цілей реченнями або мотиваційними стікерами.

Для паттернів навігації в інтерфейсі обрано Bottom Bar для основної та Tabs для допоміжної. Вони є найбільш швидкими та зручними. Також вони забезпечують можливість загального огляду інтерфейсу на високому рівні. Швидке створення завдань реалізовано через Floating Action Button.

Доступ до усіх необхідних атрибутів завдання представлений на одному екрані паттерном Button, який є найбільш ефективним через швидкість та меншу кількість помилок. Для введення чисел в широкому діапазоні, наприклад, встановлення часу для Pomodoro-таймеру, використаний паттерн Numeric Keyboard, якому властива висока швидкість. **Calendar**

Picker і **Time Picker** забезпечують ефективність під час вибору дат і часу. Дані відображаються за допомогою паттернів Histogram та Pie Chart, які є найбільш переважними формами для перегляду аналітики через свою простоту та легкість у використанні. Приклади екранів додатку представлені на рисунках 1–2.

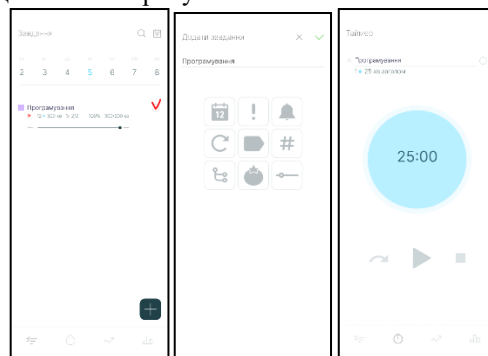


Рис. 1. Екрани проєктованого інтерфейсу

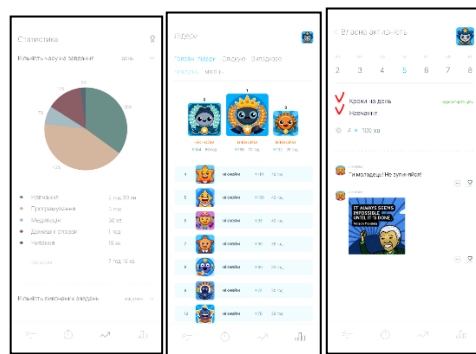


Рис. 2. Екрани проєктованого інтерфейсу

В результаті проведеної роботи сформовані функції для комплексної допомоги користувачам в організації продуктивного дня. Адаптовані найбільш доцільні паттерни та спроектований інтерфейс додатку.

Список літератури

- Villalobos-Zúñiga, G., & Cherubini, M. Apps that motivate: a taxonomy of app features based on self-determination theory, *International Journal of Human-Computer Studies*, vol. 140, 2020, pp. 1–24.
- Ahmetoglu, Y., Brumby, D., Cox, A. L. Bridging the Gap Between Time Management Research and Task Management App Design: A Study on the Integration of Planning Fallacy Mitigation Strategies. *CHIWORK 2024: Annual Symposium on Human-Computer Interaction for Work*, 2024, 14 pp.

Науковий керівник: проф. Левикін І. В.