

ВАЖЛИВІСТЬ КОРИСТУВАЦЬКОГО ДОСВІДУ В МОБІЛЬНОМУ ДОДАТКУ

Єсіпова К.Ю.

Науковий керівник – проф. Бізюк А.В.

Харківський національний університет радіоелектроніки
(61166, Харків, пр. Науки, 14, каф. Медіасистем та технологій,
тел. (057) 702-13-78)

e-mail: kateryna.yesipova@nure.ua, тел. (068) 442-04-04

The difference between a good app and a bad one is often the quality of the user experience (UX). A good UX is what distinguishes successful programs from unsuccessful ones. Today, users expect a lot from the program: fast download time, easy to use and fun to interact. For an application to be successful, UX must be not just a secondary design aspect, but an important component.

Різниця між хорошим і поганим додатком найчастіше полягає в якості користувацького досвіду (UX). Хороший UX – це те, що відрізняє успішні програми від невдалих. На сьогодні користувачі багато очікують від програми: швидке час завантаження, простота використання і задоволення від взаємодії. Для успішності додатки, UX повинен бути не просто другорядним аспектом дизайну, а важливим компонентом.

Є багато речей, які слід враховувати при розробці мобільних додатків. А саме: порядок в додатку, мінімізувати дії користувача, дотримуватися послідовність і найголовніше простота і доступність (рис. 1).

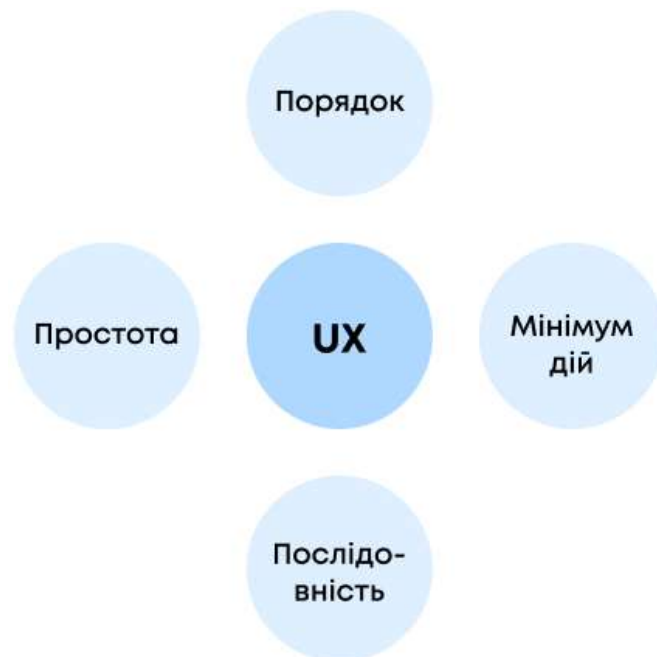


Рисунок 1 – Розробка мобільних додатків

Порядок в додатку. Потрібно з самого початку тримати фокус на порядку і візуальній чистоті. В інтерфейсі не повинно бути зайвих елементів, які відволікають від виконання завдання. Увага користувачів має бути зосереджена на продукті або call to action. Ніколи не можна перевантажувати інтерфейс так як це ускладнює роботу користувача: кожна додана кнопка, зображення і іконка перевантажують екран. Щодо мінімізації дії користувача, то це також важливий аспект, так як завжди треба вважати те, що користувач не захоче проходити дуже багато етапів за для своєї цілі. Ніколи не можна перевантажувати інтерфейс так як це ускладнює роботу користувача: кожна додана кнопка, зображення і іконка перевантажують екран.

Дотримування послідовності. Чим простіше і логічніше вибудована структура, тим зручніше їй користуватися. Людина, яка використовує додаток, не завжди зможе відповісти, чим і чому їй подобається додаток, але найчастіше це через зручність, а саме послідовність. Коли ми прямуємо екран за екраном і все нам зрозуміло, то ніколи не буде відчуватися ніякого страху перед додатком і користувач не схоче його покинути с перших хвилин. Підтримка загального узгодженого зовнішнього вигляду у всьому додатку має важливе значення. Інтерактивні елементи повинні працювати однаково в усіх частинах вашого застосування. Шрифти, кнопки і мітки повинні бути послідовними у всьому додатку.

Простота та доступність. Зрозумілий і доступний дизайн дозволяє користувачам з різними можливостями використовувати продукти. В ідеалі потрібно задумуватися про користувачів з втратою зору, втратою слуху і іншими порушеннями. Адже для того що б охопити більше аудиторії не можна забувати про ці моменти в момент розробки програми. Щодо простоти дизайну, то такі інтерфейси, які вирішують завдання користувачів, вже давно стали трендом. Прості інтерфейси скорочують час вирішення завдань до мінімуму. Допомога користувачам у навігації повинна бути пріоритетним завданням будь-якої програми. Всі цікаві функції і привабливий контент не мають значення, якщо люди не можуть їх знайти.

Підсумовуючи, можна зрозуміти, що для того щоб вийшов ідеальний інтерфейс не потрібно стрибати вище голови, а можна просто не забувати про кілька важливих пунктів, які були виведені на основі аналізів додатків і опитувань користувачів.

Література:

1. Круг С. Не заставляйте мене думати. М.: Эксмо, 2014. 229 с.
2. Норман Д.А. Дизайн звичних речей. Х.: вид-во Книжковий Клуб "Клуб Сімейного Дозвілля", 2019. 320 с.
3. Влияние визуальной частоты на опыт пользователей. URL: <https://idbi.ru/blogs/blog/vizualnaya-chistota-i-yasnost-v-interfeyse>.