

УДК 004.4'27:004.77

ПАТЕРНИ ПРОЄКТУВАННЯ ПЕРСОНАЛІЗОВАНИХ БІБЛІОТЕК У МОБІЛЬНИХ ЗАСТОСУНКАХ ДЛЯ ЧИТАННЯ МАНҒИ

Задорожний О.В., Ступка Д.С.

email: oleksandr.zadorozhnyi@nure.ua, danylo.stupka@nure.ua

Науковий керівник – к.т.н., проф. Зубков О.В.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС
м. Харків, Україна

This research explores the UX design patterns for personalized libraries and dashboards in mobile entertainment applications, such as manga readers and game companions. The study focuses on the challenges of organizing large volumes of dynamic data, including reading progress, library statuses, and user statistics, without causing visual clutter. By analyzing user behavior scenarios and information architecture principles, the paper outlines methods for creating intuitive interfaces that prioritize content accessibility. The practical application involves using modular grids and card-based layouts in Figma to ensure a seamless user flow and enhanced engagement for both manga readers and gaming communities.

Проектування сучасних мобільних продуктів для дозвілля, таких як ігрові компаньйони чи платформи для читання манґи, вимагає глибокого розуміння механізмів взаємодії користувача з великими масивами контенту. У центрі таких систем знаходиться персоналізована бібліотека або дашборд, що слугує основним вузлом навігації та управління особистим прогресом. Створення інтуїтивного інтерфейсу в цьому контексті полягає не лише у візуальному оформленні, а в проектуванні цілісного користувацького досвіду, де кожне рішення базується на аналізі поведінки та психології сприйняття інформації [3]. Якість UX/UI дизайну дозволяє перетворити складну структуру даних на зрозумілий шлях, де інтерфейс стає природним середовищем для виконання задач користувача без зайвих когнітивних зусиль [2].

Основним паттерном для організації бібліотек у манґа-ридерах є використання карткових структур та гнучких сіток, що дозволяють стандартизувати відображення графічного контенту. При проектуванні таких дашбордів критично важливо дотримуватися принципу візуальної ієрархії, де найбільш значущі елементи – обкладинка та індикатор прогресу – виділяються за допомогою розміру та контрасту [4]. Це дозволяє користувачеві миттєво зчитувати інформацію про поточний статус видання або ігрового об'єкта. Функціональне наповнення бібліотеки має включати обов'язкові атрибути, такі як багатомовний пошук, фільтрація за жанрами, персоналізовані закладки та можливість офлайн-доступу до контенту, що є галузевим стандартом для успішних мобільних додатків [1].

Важливою частиною проєктування є логічне групування інформації, що запобігає візуальному перевантаженню екрана. Використання паттерна персоналізації дозволяє користувачу самостійно структурувати свої списки (наприклад, «в процесі», «заплановано», «прочитано»), що підвищує рівень залученості. Професійний підхід до дизайну дашбордів передбачає використання модульних сіток, де кожен блок даних має чітко визначене місце та роль у сценарії взаємодії [4]. Такий підхід базується на створенні «інтуїтивного дизайну», де зручність навігації поєднується з естетичною цілісністю продукту [3]. Окрему увагу варто приділити типографіці та кольоровому контрасту, що є критично важливими для забезпечення читабельності у застосунках із високою щільністю інформації [2]. Вибір шрифтових пар безпосередньо впливає на швидкість сканування даних у дашбордах, дозволяючи користувачеві не напружувати зір під час тривалих сесій читання.

Впровадження мікровзаємодій – таких як плавні анімації при оновленні списку або візуальний відгук при додаванні тайтла до обраного – створює відчуття живого реагування системи на дії людини. Це посилює емоційний зв'язок користувача з продуктом і робить процес управління бібліотекою не лише функціональним, а й приємним досвідом [3]. Практична реалізація цих рішень у середовищі Figma через створення компонентних бібліотек дає змогу тестувати ієрархію блоків ще на етапі wireframe, мінімізуючи кількість кроків для досягнення цілі. У підсумку, застосування перевірених паттернів проєктування дашбордів та бібліотек дозволяє створити збалансований інтерфейс, який відповідає високим вимогам сучасних користувачів та забезпечує довгострокову лояльність аудиторії розважальних платформ.

Список використаних джерел:

1. Manga Reader App Development – Costs and Features Guide. A3Logics Blog. URL: <https://www.a3logics.com/blog/manga-reader-app-development/> (дата звернення: 09.03.2026).
2. Веб-дизайн та UX/UI: як створити зручний інтерфейс? WhileWeb Blog. URL: <https://whileweb.com/uk/blog/web-dizajn-ta-uxui-yak-stvoriti-zruchnij-interfejs/> (дата звернення: 09.03.2026).
3. UI/UX-дизайн: створення інтуїтивних інтерфейсів і відмінного користувацького досвіду в IT-продуктах. Brander Blog. URL: <https://brander.ua/blog/uiux-dyzayn-stvorenniya-intuityvnykh-interfeysiv-i-vidminnoho-korystuvatskoho-dosvidu-v-it> (дата звернення: 09.03.2026).
4. Знайомство з основами UI дизайну дашборду. Turum-Burum Blog. URL: <https://turumburum.ua/blog/znayomstvo-z-osnovmi-ui-dizaynu-dashbord> (дата звернення: 09.03.2026).