

УДК 004.51

ЕТАПИ РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ МОБІЛЬНОГО ДОДАТКУ З ПОШУКУ СПОСОБУ ОРГАНІЗАЦІЇ ДОЗВІЛЛЯ «PLEZI»

П'ятницька Є.С., студент, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Табакова І.С., доцент, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Анотація. Розглянуто сучасний стан сфери мобільних додатків, фактори, що на неї впливають, етапи розробки дизайну будь-якого мобільного застосунка, а також описано актуальність роботи.

Ключові слова: МОБІЛЬНИЙ ДОДАТОК, ПРОТОТИП, ІНТЕРФЕЙС, ДИЗАЙН, ТЕСТУВАННЯ.

Сьогодні важко уявити життя без смартфонів, які роблять його набагато простіше, комфортніше і швидше. Люди користуються мобільними телефонами всюди – на роботі, на навчанні, вдома, на відпочинку тощо.

Продажі смартфонів зростають з блискавичною швидкістю, а компанії-виробники вкладають величезні суми в мобільні технології, їх розвиток і популяризацію на ринку. Розробка мобільних додатків – дуже стрімко зростаюча сфера, адже кількість мобільних пристроїв значно перевищує кількість персональних комп'ютерів, і ця тенденція буде тільки зростати. Так, наприклад, 150 тисяч нових програм реєструють в App Store і Google Play щомісяця [1]. Тож, через розвиток технологій, що лежать в основі смартфонів, мобільні додатки увійшли та щільно закріпились у повсякденному житті людей. Цьому сприяли декілька факторів:

- розробники змогли централізовано поширювати додатки через появу App Store і Google Play;
- значно розвинулись мобільні технології (геолокація, гіроскоп, машинне навчання тощо), без яких існування багатьох додатків було б неможливим;
- значно підвищилась швидкість мобільного інтернету.

Власне, щодо визначення мобільного додатку – це програмне забезпечення, створене для роботи на мобільному пристрої задля вирішення певної проблеми користувачів. Це і є його ключовою відмінністю від веб-сайту, який не завжди покликаний вирішувати якусь проблему, та іноді є тільки розширеною версією стінгазети, маючи на меті донесення певної інформації. Крім цього, мобільні додатки мають ще ряд переваг перед веб-сайтами: забезпечують кращу взаємодію з користувачем, швидше завантажують контент, простіші у використанні, мають push-сповіщення та більш сумісний із різними розмірами екрану дизайн. Також мобільні додатки є чудовим рішенням для служб, які потребують регулярного використання, дозволяючи користувачам створювати особисті облікові записи та зберігати важливу інформацію під рукою. Тому було вирішено розробляти дизайн саме мобільного додатку, а не веб-сайту з такою ж метою.

Мобільні додатки сьогодні вирішують безліч проблем, маючи продуману UX-структуру та привабливий дизайн, який допомагає привернути увагу користувачів та досягти комерційного успіху. Так, згідно з дослідженням McKinsey, у компаніях з

гарним дизайном зростання виручки більше на третину [2].

Наведемо приклади популярних додатків та проблеми, які вони вирішують:

- Uber – у світі багато безробітних людей, які мають власний автотранспорт, а завдяки додатку можуть працювати у таксі;
- Glovo – у людей немає часу ходити в супермаркети, а їсти хочеться прямо зараз, а завдяки додатку вони можуть замовити продукти чи вже готові страви додому;
- Airbnb – люди часто знаходяться в роз'їздах, а їх будинки простоюють порожніми в цей час, тому завдяки додатку вони можуть їх здавати в оренду туристам;
- Monobank – обслуговування відділень банків є дуже дорогим, а завдяки застосунку всі питання можна вирішити прямо в ньому, не звертаючись до банківського відділення.

Аналіз індустрії мобільних застосунків дозволив знайти ще не вирішену проблему на українському ринку, а саме зручний пошук способу організації дозвілля. Сьогодні майже немає сервісу (є тільки вузьконаправлені веб сайти, як, наприклад, Concert.ua з продажу квитків на концерти), який би охоплював усі сфери занять та допомагав користувачам обрати, чим зайнятися у вільний час – піти на концерт, придбати курси для водіїв, відвідати майстер-клас з гончарства тощо. Розроблений додаток «Plezi» ж дозволить користувачам обирати і сплачувати різні види занять (курси, вистави, майстер-класи, вебінари тощо), та стежити за сплаченими подіями за допомогою зручного календарю. До речі, звідси й назва застосунку: слово «plezi» з гаїтянської мови перекладається як хобі. У цьому й полягає актуальність кваліфікаційної роботи – вирішення існуючої проблеми сучасними засобами.

Розробка дизайну мобільного додатку складається з п'яти основних етапів.

Першим етапом є пошук та визначення проблеми, яку вирішуватиме застосунок. Це вкрай важливий етап, адже правильно сформульована проблема є основою майбутнього проекту.

Проблема повинна бути достатньо конкретною, щоб з нею було комфортно працювати, та, при цьому, достатньо абстрактною, щоб не стискати запропоноване вирішення. На перший погляд, це дві суперечливі характеристики, проте, так вийшло, що гарно підібрана проблема завжди знаходиться десь посередині між конкретикою та абстракцією. Також проблема повинна бути вимірюваною, адже, якщо не можна оцінити, як підібране рішення допомагає вирішити проблему, то обрана проблема або не існує, або є настільки великою, що одним додатком її не вирішити. Тому під час формулювання проблеми важливо знати, що її вирішення може вимірюватись – у кількості користувачів, яким допоміг застосунок, у швидкості вирішення тої чи іншої проблеми користувача тощо.

Коректно сформульована проблема повинна відповідати на п'ять питань:

- які болі буде вирішено (що «болить» у людини, яка використовуватиме додаток);
- для кого їх буде вирішено (конкретний опис потенційних користувачів);
- у який момент вирішуватиметься (у якій ситуації люди використовуватимуть додаток);
- чому проблема повинна бути вирішена;

- що буде отримано, коли вона буде вирішеною.

Обрана проблема звучить так – люди хочуть чимось зайнятись або кудись сходити, але не знають чим і куди, – та відповідає на вищезгадані питання наступним чином:

- які болі буде вирішено – люди, що не можуть придумати собі хобі або заняття на вечір, не бажають його довго шукати по різних сервісах;
- для кого їх буде вирішено – жінка середнього віку, яка завжди мріяла займатися танцями; хлопець, що мріє піти на концерт улюбленої групи тощо;
- у який момент вирішуватиметься – вдома, на роботі, у метро – будь-де, де у людини з'явиться бажання чимось зайнятись або кудись піти;
- чому проблема повинна бути вирішена – сьогодні не існує єдиного сервісу для зручного пошуку способу організації дозвілля;
- що буде отримано, коли вона буде вирішеною – чимало щасливих людей, які знайшли нарешті своє хобі.

Другим етапом є дослідження обраної проблеми, того, як вона вирішується сьогодні, які проблеми виникають у людей під час її вирішення тощо. Під час даного етапу важливо зібрати якомога більше інформації, відчуті «біль» користувачів, щоб на наступних етапах можна було цю проблему вирішити. Одним з інструментів цього етапу є користувацьке інтерв'ю – простий і швидкий спосіб зрозуміти, що відчувають користувачі, як вони думають і що вважають за правду. Однак, на цьому етапі важливо фільтрувати результати інтерв'ю, адже люди не завжди знають чого хочуть. Генрі Форд з цього приводу колись сказав: «Якби я запитав користувачів, що їм потрібно, вони б сказали коня швидше, а не автомобіль» [3].

Третім етапом є безпосередньо дизайн застосунка, коли дизайнер, виконавши усю підготовчу роботу, приступає до розробки продуманої UX-структури та привабливого візуального оформлення [4]. Цей етап складається зі створення інформаційної архітектури та графічної складової інтерфейсу.

Четвертим етапом є прототипування, у процесі якого всі екрани, створені під час попереднього етапу, збираються в єдину функціональну систему, за допомогою якої можна перевірити, наскільки зручний інтерфейс у додатка.

Останнім п'ятим етапом розробки дизайну застосунка є тестування – процес, за допомогою якого додаток, розроблений для портативних мобільних пристроїв, перевіряється на його функціональність, зручність використання та сумісність.

Література.

1. Розробка мобільних додатків від А до Я: повний гайд. <https://dan-it.com.ua/uk/blog/rozrobka-mobilnih-dodatkiv-vid-a-do-ja-povnij-gajd/>.
2. Tretyak, S. (2022). Kak sozdaetsya dizayn mobilnyih prilozheniy. <https://netology.ru/blog/09-2020-design-prilozheniy>.
3. Dizayn v vakuume. <https://designpub.ru/дизайн-в-вакууме-adcdc0a039d2>.
4. Deineko, Zh., Kraievska, N., & Lyashenko, V. (2022). QR Code as an Element of Educational Activity. International Journal of Academic Information Systems Research (IJASIR), 6(4), 26-31.