

UI/UX-РІШЕННЯ ДЛЯ ПРОЄКТУВАННЯ ДАШБОРДІВ ТА ПРОФІЛІВ КОРИСТУВАЧА В ІГРОВИХ КОМПАНЬЙОНАХ

Ступка Д.С., Задорожний О.В.,

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

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

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

This paper explores UI/UX solutions for designing user dashboards in mobile companion apps for gaming communities. The study highlights the challenge of presenting complex game data, such as stats, inventory, and clan updates, without overloading the user visually. By integrating organizational patterns from digital library interfaces, the research proposes a modular dashboard design. This approach ensures quick access to critical features, minimizes cognitive load, and enhances the overall user experience through interactive prototyping in Figma.

Головний екран (дашборд) мобільного застосунку-компаньйона є ключовою точкою взаємодії геймера з ігровою екосистемою поза межами ПК чи консолі. Для ігор зі складною економікою та великою кількістю контенту критично важливо забезпечити користувача швидким доступом до найважливішої інформації: поточної статистики, активного спорядження, стану інвентарю та сповіщень від ігрової спільноти [1].

Проектування таких екранів стикається з проблемою високого когнітивного навантаження. Інтерфейс має вмістити великий масив різномірних даних, зберігаючи при цьому візуальну чистоту та зрозумілу ієрархію [2]. Ефективним рішенням є використання модульної сітки та системи віджетів. Це дозволяє користувачу самостійно кастомізувати свій профіль, виводячи на перший план ті ігрові показники, які є для нього пріоритетними на даному етапі гри.

Одним із найскладніших завдань під час розробки дашбордів є боротьба з перевантаженням екрана. Для спрощення складних інтерфейсів доцільно застосовувати принцип поступового розкриття інформації (progressive disclosure) [2]. Замість того, щоб виводити всі можливі показники гравця та вміст його рюкзака на один екран, система має демонструвати лише ключові метрики (наприклад, загальний рівень, статус активного квесту чи заповненість інвентарю), дозволяючи заглиблюватись у деталі лише за потреби [2]. Це знижує когнітивне навантаження і робить взаємодію більш природною та плавною.

Важливим елементом ефективного UX дашбордів є правильна візуалізація даних [1]. Використання відомих UI-патернів, таких як кругові діаграми для відображення співвідношення перемог та поразок, або лінійні прогрес-бари для трекінгу досвіду, дозволяє геймерам зчитувати інформа-

цію за долі секунди [3]. Патерни дизайну відіграють тут вирішальну роль, адже вони формують очікування користувача: інтуїтивно зрозуміле розташування віджетів та дотримання єдиної стилістики створюють відчуття цілісного та професійного продукту, що не відлякує новачка складністю [3].

У рамках цього дослідження був застосований крос-доменний підхід: для організації ігрових предметів та ресурсів на дашборді були частково адаптовані UX-патерни каталогізації, що використовуються у цифрових бібліотеках та мобільних ридерах [3]. Використання карток із чіткою візуальною ієрархією (іконка, назва, рідкість предмета) дозволяє швидше сканувати екран поглядом.

Ще одним важливим патерном UI/UX дизайну, який часто недооцінюють при проектуванні дашбордів, є опрацювання «порожніх станів» (empty states) [3]. Коли новий гравець вперше відкриває застосунок-компаньйон, його інвентар чи статистика можуть бути порожніми. Замість того, щоб залишати ці блоки неінформативними, грамотний інтерфейс має використовувати цей простір для навчання або стимулювання до дії (Call to Action), підказуючи, як саме можна заповнити ці прогалини у грі [2].

Окрему увагу приділено проектуванню інтерактивного прототипу в середовищі Figma. Використання компонентів (Components) та автолейаутів (Auto Layout) дозволило створити гнучку структуру дашборда, яка адаптується під різну кількість виведеної інформації [1]. Інтерактивні мікроанімації при взаємодії з віджетами профілю створюють ефект безпосереднього відгуку системи, що імітує ігровий досвід і підвищує залученість користувача.

Проектування дашбордів в ігрових компаньйонах вимагає балансу між інформативністю та візуальною легкістю. Залучення патернів з інших сфер (зокрема, з мобільних застосунків для читання), а також грамотне спрощення інтерфейсу дозволяють створити більш структурований та зручний продукт.

Список використаних джерел:

1. Ефективний UX дашбордів: принципи дизайну та найкращі практики. excited.agency. URL: <https://excited.agency/ua/blog/dashboard-ux-design> (дата звернення: 07.02.2025).
2. Як і навіщо спрощувати складні інтерфейси. komarov.design. URL: <https://www.komarov.design/iak-i-navishcho-sproshchuvati-skladni-intierfieisi/> (дата звернення: 07.02.2025).
3. Патерни UI/UX дизайну: що потрібно знати кожному дизайнеру. 04141. URL: <https://www.04141.com.ua/list/524511> (дата звернення: 07.02.2025).