



РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ОПТИМІЗАЦІЇ СТРУКТУРИ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ ІЗ ПІДВИЩЕННЯ ОСОБИСТОЇ ПРОДУКТИВНОСТІ

Єгорова І.М., к.т.н., професор, кафедра МСТ, ХНУРЕ
Крюкова М.М., студент, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Мобільні додатки для підвищення продуктивності стають необхідністю в сучасному світі, де швидкість життя надзвичайно висока. Вони допомагають ефективно керувати часом, досягати цілей та зберігати фокус, що робить їх актуальними для людей, які прагнуть бути організованими та успішними.

Метою роботи є аналіз мобільних додатків, які спеціалізуються на підтримці продуктивної організації часу, визначення слабких та сильних сторін цих додатків та формування рекомендацій щодо їх структури.

Для аналізу обрано три відомих мобільні додатки, які спеціалізуються на продуктивній організації часу.

Додаток Todoist має 3 основні екрани, кожний з яких містить плаваючу кнопку для швидкого створення нових завдань, що робить процес інтуїтивним та зручним [1]. Створення завдань має гнучку систему з опціональними атрибутами, такими як встановлення терміну виконання, пріоритету, групування. На першому екрані розташований список завдань, при їх великій кількості можуть виникнути складнощі з сприйняттям. Другий екран має функцію гнучкого пошуку завдань по назвам, міткам тощо. На ньому також знаходиться інформація щодо нещодавно відкритих екранів, яка є надлишковою. На третьому екрані знаходяться посилання на функції створення та налаштування фільтрів, міток, а також перегляд майбутніх завдань через календар та список. На календарі кольором помічається день, що знаходиться в області перегляду списку. Ніяких інших поміток із завданнями не передбачено, що може ускладнити сприйняття інформації. Також присутній графік продуктивності, що є корисною функцією для моніторингу виконаних завдань. Найявний невеликий елемент гейміфікації у вигляді досягнення рівнів від новачка до гуру, що може слабо мотивувати на досягнення цілей. Дизайн додатку мінімалістичний з класичним білим фоном і помаранчевими акцентами, що спрощує сприйняття та забезпечує зручність використання. Основним контентом є текст, кількість іконок мінімальна.

Додаток Habitica побудований на гейміфікації [2]. При першому його відвідуванні створюється свій персонаж. Присутні чотири основні екрани: Звички, Щоденні справи, Задачі та Нагороди. В інтерфейсі присутні індикатори здоров'я та досвіду, система обліку монет та алмазів. Існує магазин, де можна купити різні атрибути персонажу. На кожному екрані є плаваюча кнопка для додавання завдань, звичок із встановленням їх складності. При досягненні більш складних цілей отримується більша винагорода у вигляді монет та досвіду. Маніпулювання звичками інтуїтивне – шляхом натискання плюса або мінуса. На екрані Нагород є функція для встановлення ціни виконання певного завдання. Таким чином, при виконанні завдань, виробленні гарних звичок та



здоланні поганих прокачується персонаж. Така мотивація, в порівнянні із тою, що представлена в попередньому додатку є сильнішою, але все одно не є гарантованою. Інтерфейс Habitica, як і попередній додаток, виконаний переважно у відтінках білого. Меню має фіолетовий колір. Також присутнє цікаве рішення щодо оформлення звичок: призначається певний колір при різних відношеннях лічильників виконання та невиконання звичок. Чекбокси біля завдань виглядають нестандартно, що може бути незрозумілим для нового користувача додатку. Персонаж, товари магазину та інші елементи гейміфікації виконані в піксельній графіці та гарно поєднуються з плоским дизайном додатку.

Додаток Focus To-Do має основний екран із таймером, основаним на техніці Помодоро [3]. Присутня дещо складна навігація. Нижня панель на екрані з таймером містить функції для налаштування таймеру, що може заплутати користувачів, які звикли до нижньої навігаційної панелі. Відсутня акцентована кнопка для переходу до екрану з завданнями. На екрані завдань присутня не зручна структурізація категорій їх групування: певна частка категорій може входити в інші категорії. Група із виконаними завданнями знаходиться між категоріями невиконаних завдань, що також є недоліком. З екрану з завданнями можна перейти до екранів з такими функціями, як змагання з другими користувачами, об'єднання з іншими користувачами у групи, вирощування власного дерева за успішне виконання завдань. Таким чином, даний додаток містить багато функцій, але організація їх між екранами не є послідовною. Також непослідовність простежується в оформленні інтерфейсу. На фоні екрану з таймером присутнє растрове зображення у фіолетових тонах. Іконки виконані в білому кольорі. Екран із переліком завдань має білий колір, усі іконки, розташовані на ньому, є різнокольоровими, що може заважати зосередженню.

В результаті проведеного аналізу сформульовано рекомендації щодо структури додатків даного типу: наявність плаваючої кнопки для швидкого створення завдань; календаря подій та графіки для поліпшення сприйняття інформації; таймеру для фокусу уваги на завданні; елементів гейміфікації для підвищення зацікавленості користувачів. Список завдань доцільно організувати по групах, а усі основні функції додатку розташовувати на екранах із однаковим рівнем ієрархії. Інтерфейс повинен бути мінімалістичним з наявністю акцентів та мінімумом кольорів.

Список літератури

1. Todoist. (б.д.). Organize your work and life, finally. <https://todoist.com/>.
2. Habitica.(б.д.). Motivate yourself to achive your goals. <https://habitica.com/static/home>.
3. Focus To-Do. (б.д.). Be focused and make things easier. <https://www.focustodo.cn/>.