

**Міністерство культури та інформаційної політики
України
Національна академія керівних кадрів культури і
мистецтв
Інститут дизайну та реклами**

Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття освітнього ступеня бакалавра

на тему: **«ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСУ МОБІЛЬНОГО ДОДАТКА
ДЛЯ СИСТЕМАТИЗАЦІЇ РОБОТИ НАД ПРОЄКТАМИ».**

Виконала: студентка 4 курсу
очної форми навчання
групи БДЗ – 11– 9(1)
спеціальності 022 «Дизайн»
освітнього рівня «Бакалавр»
Сокай Н.
Керівник: доцент
Лисенко-Ткачук І.В.

Допустити до захисту
Протокол засідання кафедри
від «18» травня 2020 р. № 8
Завідувач кафедри Коваль Л. М.

(_____)_____

(підпис) (ініціали, прізвище)

Київ – 2023

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І
МИСТЕЦТВ

Інститут дизайну та реклами
Кафедра графічного дизайну
Освітній рівень «Бакалавр»
Спеціальність 022 «Дизайн»
Освітня програма «Графічний дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри
доц. Коваль Л.М.

«17» лютого 2023 р.

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ
Студентки Сокай Ніколь

1. Тема роботи:

«Дизайн інтерфейсу мобільного додатка для систематизації роботи над проектами».

Керівник роботи:

Лисенко-Ткачук І.В., заслужений діяч мистецтв України, доцент

2. Термін подання студенткою роботи: 7 травня 2023 р.

3. Мета і завдання кваліфікаційної роботи

Мета кваліфікаційної роботи: Кваліфікаційна робота – завершальна стадія навчання в академії, головною метою якої є опанування якісним та творчим вирішенням сучасних завдань у сфері дизайну, на основі отриманих знань, професійних умінь та навичок. Основною метою даної роботи є розробка мобільного додатку-планера для творчих особистостей.

Основні завдання кваліфікаційної роботи:

– систематизація та використання теоретичних та практичних знань, отриманих у процесі навчання; – розвиток навичок самостійної роботи, аналізування та вирішення поставлених завдань. Завдання даної бакалаврської роботи:

- збір інформації про проєкт та його аудиторію;
- вивчення елементів інтерфейсу мобільних додатків;
- підготовка питань до інтерв'ю з користувачами та аналіз їх відгуків;
- проєктування сценаріїв користувача;
- розробка стилю, шрифтів, кольорів та розмірів;
- створення прототипу додатка за допомогою Figma,
- обрахування орієнтованої вартості проєкту.

4. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень): прототипи; пошукові ескізи; підбір кольорової гами, розробка інтерфейсу; підбір шрифтів.

5. Консультанти розділів роботи (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Дата, підпис	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Лисенко-Ткачук І.В. доцент	20.02.2023	1.03.2023
1	Лисенко-Ткачук І.В. доцент	20.02.2023	10.03.2023
2	Лисенко-Ткачук І.В. доцент	20.03.2023	10.04.2023
3	Лисенко-Ткачук І.В. доцент	10.04.2023	20.04.2023
Висновки	Лисенко-Ткачук І.В. доцент	10.04.2023	20.04.2023

6. Завдання видано здобувачі: 17 лютого 2023 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Вступ	лютий 2023 р.	виконано
2	Розділ I. Історія розвитку вебдизайну у ніші виникнення дизайну мобільних додатків	лютий 2023 р.	виконано
3	1.1. Розвиток вебдизайну	лютий 2023 р.	виконано
4	1.2. Використання UX (досвіду користувачів) в дизайні додатка	лютий 2023 р.	виконано
5	1.3. Особливості використання UI-дизайну як ніші вебдизайну	лютий 2023 р.	виконано
6	Висновки до першого розділу	лютий 2023 р.	виконано
7	Розділ II. Створення дизайну інтерфейсу мобільного додатка "Deadline"	лютий 2023 р.	виконано
8	2.1. Аналіз аналогів та потреб користувачів	лютий 2023 р.	виконано
9	2.2. Концепція створення авторського дизайну мобільного додатку "Deadline"	березень 2023 р.	виконано
10	2.3. Дизайн UI-елементів додатка	березень 2023 р.	виконано
11	2.4. Розробка ілюстрацій до проекту	березень 2023 р.	
12	Висновок до другого розділу	березень 2023 р.	виконано
13	Розділ III. Технологічно - економічна частина	квітень 2023 р.	виконано
14	3.1. Програмне забезпечення та його застосування у розробці додатка	квітень 2023 р.	виконано
15	3.2. Економічні розрахунки	квітень 2023 р.	виконано

Студентка _____ Сокай. Н.М.
Керівник проекту _____ Лисенко-Ткачук І.В.

АНОТАЦІЯ

У кваліфікаційній роботі розроблено дизайн мобільного додатку-планеру для творчих людей “Deadline”. Цей додаток має на меті полегшити та вдосконалити робочий процес саме для творчих людей, які цього дуже потребують. Саме творчим людям буває дуже складно планувати свій робочий час через розмаїття ідей та коженденне поєднання практичних справ й художнього сприйняття реальності.

У першому розділі проаналізовано історію розвитку UI-UX дизайну як окремої ніші у дизайні. Розкрито термінологію UI-UX дизайну, та використання методу дослідження у сучасному світі. Було надано аргументацію та підтверджено, що досвід користувачів та їх тестування є невід'ємною частиною процесу створення успішного дизайну.

У другому розділі розкриті основні етапи взаємодії дизайнера з потенційними користувачами. Були проведені ітерації сесій інтерв'ю, створення картки споживача та визначення основних проблем. Також був проведений аналіз аналогів та розроблено концепцію мобільного додатку «Deadline». Представлено створенні графічні елементи інтерфейсу, головних сторінок, ілюстрацій та анімації робочої сесії у додатку.

У третьому розділі проведено опис програмного забезпечення та економічні розрахунки.

Завдяки визначенню функціональних методів User Experience (основна наявна методика дослідження користувачів) було доведено, що створення додатка неможливе без використання зворотного зв'язку та поступового вдосконалення функціонала. Успішний мобільний додаток повинен мати простий та зрозумілий для більшості людей інтерфейс, відповідати розв'язання проблем потенційної групи користувачів та слідкувати за реальними потребами споживачів під час досягнення мети. Мобільний додаток – це вдале та сучасне вирішення потреб користувачів. Всі ці вказані складові дали можливість створення унікального авторської розробки дизайну мобільного додатку “Deadline”.

Ключові слова: UI-UX дизайн, мобільний додаток, ітерації, User Experience, Figma, Adobe Illustrator, PowerPoint, Adobe Animate, Miro, творчість, розвиток, дослідження, досвід користувачів, взаємодія, інтерв'ю, інтерфейс, графічні елементи, ілюстрація, анімація.

ANNOTATION.

The design of the "Deadline" mobile planner application for creative people was developed in the qualifying work. This application aims to facilitate and improve the work process precisely for the creative people who need it most. It is very difficult for creative people to plan their working hours due to the variety of ideas and the daily combination of practical tasks and artistic perception of reality.

The first chapter analyzes the history of the development of UI-UX design as a separate phenomenon in design. The terminology of UI-UX design and the use of the research method in the modern world are revealed. It has been argued and confirmed that user experience and user testing is an integral part of the process of creating a successful design.

In the second chapter, the main stages of the designer's interaction with potential users are revealed. Iterations of interview sessions, creating a customer map and identifying key issues were conducted. An analysis of analogues was also carried out and the concept of the "Deadline" mobile application was developed. The created graphic elements of the interface, main pages, illustrations and animations of the working session in the application are presented.

The third chapter provides a description of the software and economic calculations.

Due to the definition of functional methods of User Experience (the main available method of user research), it was proved that the creation of an application is impossible without the use of feedback and gradual improvement of functionality. A successful mobile application should have a simple and understandable interface for most people, meet the solution of the problems of the potential user group and follow the real needs of consumers while achieving the goal. The mobile application is a successful and modern solution to the needs of users. All of these components made it possible to create a unique author's design development of the "Deadline" mobile application.

Keywords: UI-UX design, mobile application, iterations, User Experience, Figma, Adobe Illustrator, PowerPoint, Adobe Animate, Miro, creativity, development, research, user experience, interaction, interview, interface, graphic elements, illustration, animation.

ЗМІСТ	3
ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ВЕБДИЗАЙНУ У НІШІ	
ВИНИКНЕННЯ ДИЗАЙНУ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ	7
1.1. Розвиток вебдизайну.....	7
1.2. Використання UX (досвіду користувачів) в дизайні додатка.....	12
1.3. Особливості використання UI-дизайну як ніші вебдизайну.....	17
<i>Висновки до 1 розділу</i>	24
РОЗДІЛ 2. СТВОРЕННЯ ДИЗАЙНУ ІНТЕРФЕЙСУ МОБІЛЬНОГО	
ДОДАТКА "DEADLINE"	25
2.1. Аналіз аналогів та потреб користувачів.....	25
2.2. Концепція створення авторського дизайну мобільного додатка “Deadline”	36
2.3. Дизайн UI-елементів додатка.....	39
2.4. Розробка ілюстрацій до проєкту.....	53
<i>Висновки до 2 розділу</i>	57
РОЗДІЛ 3. ТЕХНОЛОГІЧНО-ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА	58
3.1. Програмне забезпечення та його застосування у розробці додатка.....	58
3.2. Економічні розрахунки.....	65
<i>Висновки до 3 розділу</i>	68
ВИСНОВКИ	69
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	76
ДОДАТКИ	79

ВСТУП

Актуальність теми. На сьогодні з розвитком сучасних комп'ютерних технологій люди звикли вирішувати більш ефективно свої повсякденні задачі за допомогою мобільних додатків. Такий засіб є більш доступним ніж використання вебсторінок. Бо, на відміну від стаціонарного комп'ютера, телефон є невіддільною частиною буденного життя сучасної людини, що і визначає надзвичайну актуальність у цій галузі.

UI\UX дизайн - це різновид вебдизайну, що займається розробкою інтерфейсу користувача для програмного забезпечення, при якому головною метою є досягти максимально зручний та інтуїтивний спосіб їх застосування користувачами. UI\UX дизайн містить у собі два основних поняття: UX – це User Experience (з англ.: «досвід користувача») та UI — це User Interface (з англ.: «інтерфейс користувача»). Різниця в тому, що UX відповідає за дослідження досвіду та враження від взаємодії з мобільним додатком; визначає головні особливості проблем, з якими стикаються користувачі під час роботи. В наступну чергу UI є візуальним розв'язанням проблем, які були зафіксовані під час User Experience, тобто визначає доречність створення певної кольорової гами, розміщення графічних елементів та створення всього авторського дизайнерського стилю.

Інтенсивний розвиток мобільних додатків в сучасному світі відкриває широкі можливості для виконання різних видів завдань незалежно від місця знаходження. Головне, щоб користувач мав доступ до мобільного телефону. Мобільні додатки стали повноцінною частиною культурного процесу суспільства, бо відображають тенденції та потреби людини. Це створило поштовх до розвитку мобільних технологій та засобів взаємодії людини з ними. Такі сучасні процеси в UI-UX дизайні доводять актуальність та потребу дослідження цієї теми на найглибшому рівні. UI/UX дизайн на відміну від звичайного дизайну інтерфейсу створює цілий сценарій та історію роботи

користувача у додатку. Це створило можливість вивести дизайн на новий рівень, у якому використання елементів інтерфейсу не є випадковим або свавільним, а підпорядковується головному сенсу продукту. Він має відображати сценарій дій груп користувачів та проводити їх через весь процес як найбільш швидко й ефективно. Саме тому розробка дизайну мобільного додатку (Deadline) є надзвичайно актуальним, тому що впливає безпосередньо на споживача. Додаток також й креативний дизайн надає можливість зосередитися на розв'язанні проблем творчих людей. Він дозволяє в робочих сесіях вдосконалити систематизацію їх роботи завдяки можливостям сучасного дизайну.

Новизна роботи полягає в розробці дизайну мобільного планера за допомогою методів UX-UI дизайну для конкретної групи користувачів, а саме - творчих людей, пов'язаних з мистецтвом. У роботі враховано їх унікальні потреби при плануванні проєктів та уподобання у дизайні додатків для щоденного користування. На прикладі створення дизайну авторського мобільного додатку "Deadline" досліджено вплив досвіду користувача на успішність розробки.

Метою дипломної роботи є розробка дизайну мобільного додатку з планування певних завдань.

Для досягнення цієї мети у роботі необхідно **виконати такі завдання:**

1. Проаналізувати історію розвитку вебдизайну.
2. Описати використання UX (досвіду користувачів) в дизайні додатка.
3. Опрацювати особливості використання UI-дизайну як ніші вебдизайну.
4. Провести аналіз аналогів та потреб користувачів.
5. Окреслити концепцію створення авторського дизайну мобільного додатку "Deadline"
6. Обґрунтувати дизайн UI-елементів додатка.
7. Описати розробку ілюстрацій до проєкту.
8. Визначити графічні програми застосовані на всіх етапах роботи.
9. Провести технологічну розробку та економічні розрахунки по роботі.

Об'єктом є створення дизайну мобільного додатку, що досліджено на досвіді користувача.

Предметом дослідження є процес розробки дизайну авторського мобільного додатку. В дипломній роботі для виконання завдання були застосовані такі практичні методи: прототипування, інтерв'ю, карта споживача, вайфремлінг, ескізування.

Концепція. Дизайн мобільного додатку “Deadline” створений на основі проведених інтерв'ю з користувачами, котрі входять у передбачену цільову аудиторію продукту. У ході інтерв'ю було визначено головні проблеми у процесі планування даної групи людей. Ідеї з полегшенням цього процесу були застосовані у додатку “Deadline”, що робить продукт не тільки гарним з точки зору дизайну, а також наповненим корисними рішеннями, які допоможуть подолати проблеми у плануванні для людей мистецтва, з урахуванням специфіки їх творчого процесу.

Даний мобільний додаток є синтезом ефективності та приємного для очей та впливу на підсвідомість дизайну, котрий теж був розроблений відповідно досвіду користувачів. Саме це дослідження їх інтересів є відправною крапкою при старті будь-якого дизайну, а тим більше мобільних додатків. Це дозволяє чітко визначити портрет аудиторії та її проблеми, котрі повинні бути вирішені додатком. Виходячи з цього розробляються функції та дизайн. Дизайн має також велике значення та вплив на те, наскільки продуктивно будуть користуватися додатком. Та навіть впливає на першочергову проблему в основі процесу планування творчих людей. Тому що, якщо дизайн не буде природним та зручним для користувача у повсякденному використанні, це створить додаткові проблеми у плануванні.

У концепції визначено, що розв'язання проблеми користувача – першочергове завдання сучасного дизайнера, при створенні будь-якого digital продукту. Адже, ця царина зазнала великих змін із розвитком UX-UI дизайну. Сьогодні користувачі серед великої конкуренції надають перевагу продукту, котрий буде мати найкращі показники дизайну та відповіді на їх проблеми.

У дипломній роботі для виконання завдання були застосовані методи: прототипування, ескізного проектування, інтерв'ю.

РОЗДІЛ I. ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ UI-UX ДИЗАЙНУ

1.1. Розвиток вебдизайну

Концепція «Інтернету» або «всесвітньої павутини» бере початок у 1946 році. Вона вперше була описана в оповіданні Марі Лейнстера “Логічний комп'ютер на ім'я Джо”. Але перший у світі спроба створити вебсторінки належить фізику Тіму Бернерс-Лі. В 1989 році він використовує гіпертекст для створення файлу сторінок на фреймворку, створюючи набір даних програмування для споживача. Цю першу спробу створення вебсторінок може знайти за посиланням: <http://info.cern.ch>. Звичайно на той момент не існувало такого поняття як “вебдизайн”, і вебсторінки Бернерс-Лі скоріше нагадують функціональні статі, а не повноцінний сайт, який ми звикли бачити сьогодні. (див. рисунок 1.1.).

<http://info.cern.ch> - home of the first website

From here you can:

- [Browse the first website](#)
- [Browse the first website using the line-mode browser simulator](#)
- [Learn about the birth of the web](#)
- [Learn about CERN, the physics laboratory where the web was born](#)

Рисунок 1.1. Перший вебсайт в історії

Лише в 1993 році Тім Бернерс-Лі опублікував в відкритому доступі технології, які він використав для створення першого вебсайту. Цей рік можна відзначити як початок ери вебдизайну, бо після цього за допомогою цих алгоритмів створюються перші вебресурси, такі як: веббраузери, вебмагазини, вебсайти, вебплатформи тощо. Через 2 роки в інтернет мережі з'являється перший у світі веббраузер – Mosaic. На той час він створив великий вплив на споживача, бо мав інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, був простим у

завантаженні та безплатний, міг відображати зображення в тексті, а не в окремому вікні (див. рисунок 1.2.) [1].

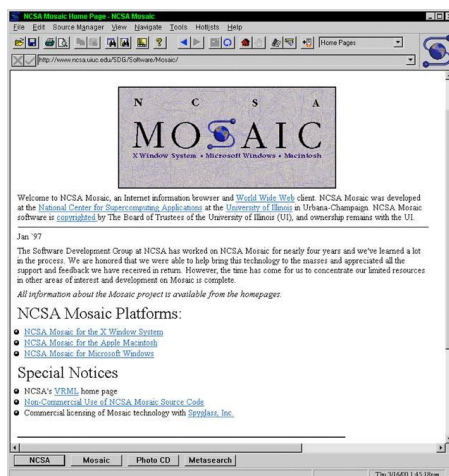


Рисунок 1.2. Перший веббраузер в історії

На початку 1990-х поняття «висока швидкість» не існувало для підключення до Інтернету, і комотовані модеми були мейнстримом. Час, коли вебсайти мали бути легкими, щоб не відставати від низької швидкості інтернету, влучно називають «давньою» ерою вебдизайну. Візуальні елементи, такі як типографіка, зображення та навігація, ще не були винайдені та були обмежені дуже простими елементами, такими як теги, заголовки, абзаци та посилання, тому вони виглядали дуже просто. Середина 1990-х років, яку можна назвати «Середньовіччям» вебдизайну, була часом еволюції вебдизайну з точки зору структури та зовнішнього вигляду. Дизайнери почали використовувати табличні макети для організації змісту, надаючи їм більше гнучкості та креативності. (див. рисунок 1.3.).



Рисунок 1.3. Вебсайт компанії Apple

Цього не вистачало для повноцінного дизайну, бо тоді дизайнери не

мали уявлення про верстку. Одночасно починають виникати сайти з не прийнятним макетом розміщення інформації (див. рисунок 1.4.). В них верстка була взагалі відсутня. Елементи на сайті знаходилися в хаосі й користувач не міг зрозуміти яка головна мета вебсайту. Дизайнери того часу не розуміли, що охайно організувати простір допомагає гнучка модульна верстка, яка керується принципом за яким макет повинен бути розділений на модулі, які не перетинаються між собою. Модулі не повинні заважати один одному та перетинатися. Вони повинні бути узгоджені по ширині та висоті. Наприклад, сторінка повинна мати певні пропорції, за якими вона вдало вписується в екран комп'ютера.



Рисунок 1.4. Вебсайт компанії Arngren

Головна проблема чому дизайнери не були зосереджені на створення вдалої верстки полягала в тому, що вебсайти в той час все ще були зосереджені на тексті. Тільки тоді починають виникати такі технології, як поділ тексту на колонки та надання функцій навігації інтерфейсу. У середині 90-х також зросла популярність графічного дизайну з багатьма графічними елементами, такими як лічильники звернень, які записують відвідування сторінок, анімований текст і танцювальні GIF-файли. Але й там виникали проблеми, бо через невміння та не володіння достатньою інформацією елементи інтерфейсу “бігали” та “скакали” по сайту. Вважалося, що якщо створити на сайті якомога більше анімації, тим це більше зацікавить користувача. На жаль, воно мало зворотній ефект, бо через хвилину у будь-якої людини рябіло в очах і виникали больові відчуття (див. рисунок 1.5.).

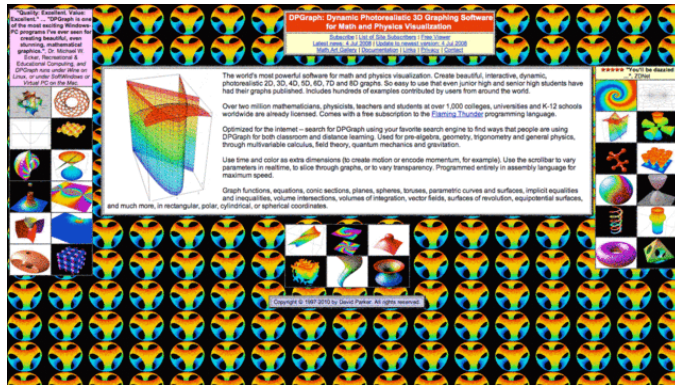


Рисунок 1.5. Динамічне фото: реалістичне програмне забезпечення для 3D-графіків для візуалізації математики та фізики

Навіть з'явилася перша банерообмінна мережа Reklama.com, яка мала на меті розповсюджувати взаємне просування сайтів. При цьому за певну частину показів збиралися гроші під власної монетизації. Мережа мала дуже жорсткі обмеження на зміст банерів та обсяг файлів. Через це окремі кадри у форматі GIF часом доводилося спочатку стискати сторонніми програмними забезпеченнями, наприклад GIF Animator. Як наслідок: користувачі витрачали більше часу на перегляд інформації на сайті.

Друга половина 1990-х була епохою «відродження», коли на ринок був представлений Flash й вебдизайн набуває нового вигляду. Flash — це програмне забезпечення, розроблене компанією Adobe (раніше відоме як Macromedia) для створення змісту в поєднанні з анімацією, наприклад звуком і графікою. Він був розроблений у 1996 році та набув популярності через кілька років. Flash значно розширив параметри дизайну, недоступні для базового HTML. Попередні елементи дизайну було оновлено за допомогою навігації, мозаїчних фонових зображень, неонових кольорів, 3D-кнопок, сторінок-заставок тощо, що започаткувало дизайн, орієнтований на відвідувачів. Дизайнери починають використовувати різноманітну кольорову палітру на сайті. Проблематика цього періоду була в тому, що виникали одночасно вдалі й не дуже вдалі кольорові рішення. Це було пов'язано з тим, що дизайнери не вміли пристосовуватися до різної категорії споживачів. Одночасно з гарним прикладом дизайну вебсайту Space Jam (див. рисунок 1.6.), виникає сайт Penny Juice (див. рисунок 1.7.). Кольорова гама має велике

значення, тому що вона є однією зі складових запам'ятовування та індивідуальності вебсайту. Це один зі способів створити приємний спогад і збільшити ймовірність того, що користувачі не перестають довіряти вебсайту компанії та не змінюють його. Такий висновок було зроблено новим поколінням дизайнерів. Це головна мета розробки багатьох сайтів і додатків. Сучасна компанія має вміти подарувати приємні емоції. Головна мета буде виконана, а саме: сервіс залучатиме все більше відвідувачів і прибутки зростатимуть. Що є важливим та корисним для бізнесу [2].



Рисунок 1.6. Приклад дизайну вебсайту Space Jam



Рисунок 1.7. Приклад дизайну вебсайту Penny Juice

При вході на сайт Penny Juice відвідувачам пропонується на вибір HTML або Flash версія. При виборі другого варіанту користувач побачить меню та інтерактивний фон з рухомими хмарами, монетами, що обертаються, і анімованими словами, і неонову кольорову гаму. Через такий інтерфейс неможливо було навіть перейти на сторінку відгуків. Така проблема, як неможливість виконання алгоритму функцій було неодноразовою у часи 90-х років.

У 2000-х роках настає епоха, що приносить у світ дизайну інтуїтивно зрозумілі та візуально прості для розуміння інтерфейси, які підкреслюють зручність використання. На початку 2000-х років підтримка CSS прогресувала. Стало можливим розробляти вміст та дизайн окремо від звичайного методу вираження лише за допомогою HTML. Можна сказати, що це «епоха просвітництва», в якій вебдизайнери та розробники контенту отримали творчу свободу. За допомогою CSS, тепер можна розробляти контент легшими в обслуговуванні та швидшими для завантаження. Створюється менше коду, стає поширеність тегів div, що зробили вебсайти функціональними. У середині 2000-х років народився термін Web 2.0, і це була ера великих технологічних інновацій, бо відбувалася мобільна революція. У вебдизайні з'явилася нові напрямки. Виникли нові екрани. Стає потреба у адаптуванні версій сайту на різних носіях. Web 2.0 належить до епохи, в якій не тільки інформація може бути отримана через вебсайти, але також інформація може вільно надсилатися будь-ким. Дизайнери зіткнулися з тим, що користувачі почали вміти й хотіти володіти інформацією. Саме ця епоха характеризується розвитком мультимедійних додатків. Створюється і починає зароджуватися UI\UX дизайн.

1.2 Використання UX (споживацького досвіду користувачів та попиту) в дизайні додатка

Термін "досвід користувача" був вперше почутий публічно на конференції CHI '95 Conference Companion на Human Factors в Computing Systems, що відбулася 7-11 травня 1995 в Денвері, штат Колорадо. Поєднання двох слів «досвід користувачів» вперше з'явилося у презентації Дональда Нормана, Джима Міллера та Остіна Хендерсона з Apple Computer під назвою «Що ви бачите, деякі з того, що в майбутньому, і як ми йдемо робити це: НІ в Apple Computer», особливо у реченні: «У цьому організаційному огляді ми охоплюємо деякі з критичних аспектів досліджень і застосування людського інтерфейсу в Apple або, як ми вважаємо за краще це називати, «Користувацький досвід» [3].

Але саме поняття як “адаптований дизайн” з'явився лише у 2010 році для опису використання комбінацій взаємодії тексту, тобто інформації, з елементами інтерфейсу. Термін адаптивний дизайн був уперше придуманий Ітаном Маркоттом. "Адаптивний дизайн" - це дизайн, оптимізований під розмір екрана кожного пристрою, та прижився з розповсюдженням смартфонів. Оскільки він може відображатися на різних пристроях лише з однією URL-адресою, це дизайн з багатьма перевагами, такими як спрощення керування вебсайтом та покращення спільного використання SNS. Коли настав час створювати за допомогою адаптивного дизайну різні макети сайту на таких платформах, як: планшет, мобільний телефон, екран телевізора та інше в нагоді стає “досвід користувача”. Дизайнери стикалися з проблемою, що неможливо одну ту же саму інформацію розміщувати однаково на різних носіях. Контент має адаптуватися до пристрою користувача, але його поведінка має бути зрозумілою. Щоб пристосуватися до різних розмірів екрана та орієнтації, готується кілька макетів. Макет, який використовується, залежить від типу пристрою (див. рисунок 1.8.).



Рисунок 1.8. Макет сайту Here Design на ПК та телефоні

Дизайн програми - це поєднання дизайну інтерфейсу користувача і дизайну UX для створення простого у використанні програмного забезпечення. Сучасні користувачі волюють до програм простих у використанні. Ідеальний дизайн мобільного додатка поєднує в собі всю естетику, функціональність та ясність. Хороша програма вимірюється хорошим UX. Користувачі повинні мати можливість взаємодіяти з програмою, не замислюючись. Якщо користувачі можуть інтуїтивно зрозуміти дизайн, вони будуть продовжувати використовувати програму знову і знову [4]. Це

важливий етап у визначенні того, чи звикнуть користувачі до вашої нової програми. Звичайно, кожен додаток вимагає певного кроку адаптації, але ціль одна і та ж. Кожна програма повинна залучати користувачів, збирати дані та демонструвати свої функції якнайшвидше. Важливість ролі користувача полягає в тому, що UX дизайнери – це дизайнери, а не потенційні користувачі. Дизайнер не є початковим користувачем продукту. Небезпечно припускати, що розуміння інтерфейсу та його використання дизайнером стовідсотково збігається з користувачем. Дизайнер вже розуміє принцип взаємодії інтерфейсу у програмі та функції кожного з елементів. До того ж дуже небезпечно вважати, що думки ближчого оточення таких, як: сім'я, колеги, замовник є відповіддю на вдале рішення, що сприяє розвитку продукту. Користувачами продукту є вони самі, не колеги чи члени сім'ї, а реальні кінцеві користувачі. Щоб і отримати точне уявлення про своїх користувачів треба проводити опитування та тестування. Користувачі не дотримуються припущень та бізнес-цілей, створених дизайнерами UX. Це не має нічого спільного з обмеженнями дизайнера, обмеженнями проекту, розміром команди, принципами проектування, кодуванням або іншими залаштунковими обставинами. В інтернеті навіть виник такий термін як “Dark UX” (з англ. дослівно: “темний досвід користувача”). Це UX, який не простий та не зручний у використанні, що виникає через невелику недбалість або брак уваги з боку дизайнера. Прикладом такого “Dark UX” є мобільний додаток “WhatsApp” або ж “Viber” (див. рисунок 1.9.). Надання зворотного зв'язку про дії користувача є гарним UX, але в такому випадку це недоречно, тому що це додає занепокоєння відправнику і змушує його почуватися ще незручніше. З цією задачею найкраще впорався мобільний месенджер “Telegram”, бо при видалених повідомленнях воно просто зникає для відправника та отримувача без сповіщення.

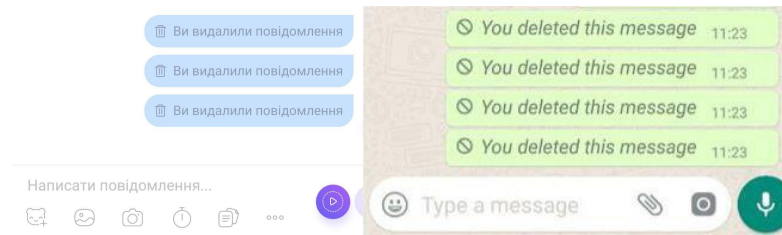


Рисунок 1.9. Чат мобільного месенджера “WhatsApp” та “Viber”

Інтерфейс користувача, який був прискіпливо розроблений дизайнером може плутати користувачів. Дизайнер повинен професійно усунути непотрібні елементи та створити мінімалістичний, простий у використанні та прозорий для користувача інтерфейс. Дизайнер повинен вміти видалити такі елементи з інтерфейсу користувача: елементи, які можна використати кількома способами, не потрібна графіка, структури, які збивають користувачів з пантелику. Треба розуміти, що дизайн це вдале рішення ідеї використання певного елемента інтерфейсу, а не відображення усіх навичок дизайнера. Дизайнер повинен вміти не втискати більше дизайну, ніж потрібно. Важливо розуміти чому елемент був усунений і переконатися, що дизайн підходить для користувача. Отримавши результати перевірки, додати ті елементи, які потрібні саме користувачеві [5].

Прикладом невміння усунути зайві елементи у мобільному додатку є додаток “Reddit”. Користувачеві мобільного пристрою запропонували завантажити спеціальну програму, тобто мобільну версію, якщо він хоче переглянути вміст у своєму браузері з комп’ютера чи ноутбука (див. рисунок 1.10.).

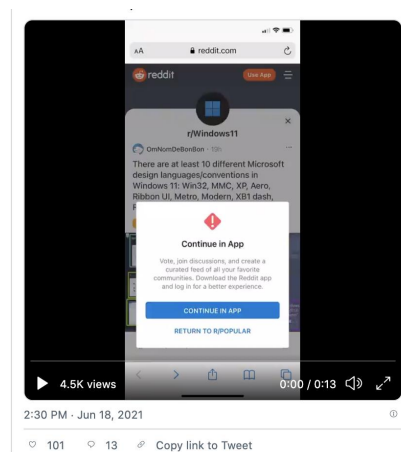


Рисунок 1.10. Мобільний додаток “Reddit”. Заголовок у формі (з англ.: “Продовжити в мобільному додатку.”) Текст форми (з англ.: Голосуйте, приєднуйтеся до обговорень і створюйте рекомендовану стрічку ваших улюблених спільнот. Завантажте програму Reddit і увійдіть, щоб отримати кращий досвід.). Текст кнопок (з англ.: “завантажити додаток” або “повернутися на попередню сторінку”)

Дизайнер також має вміти економити час і створювати інтерфейси, які “працюють” на аудиторію. Якщо дизайнер вже має корисні матеріали під рукою, не потрібно витратити час на їх відтворення з нуля. Багато проєктів потребують додаткових елементів: анімації, шаблони взаємодії тощо. Але треба починати створювати з нуля або вигадувати нові елементи інтерфейсу, якщо це дійсно потрібно. В основі дизайну повинні бути побажання користувача, а не побажання дизайнера. Більшість проєктів не потребують нової системи проєктування, зробленої з нуля [6].

Подібні проблеми можуть виникати з текстом у кнопках або формах. До цього треба ставитися дуже обережним, бо користувач вже звик до певних назв. Користувачі сучасності використовують додатки щоденно, тому елементи інтерфейсу мають бути подібними у кожному додатку. Якщо змінити назви вийде плутанина і користувач не може взаємодіяти з інтерфейсом. В найгіршому випадку він просто видалить цей мобільний додаток зі свого телефона. (див. рисунок 1.11.).

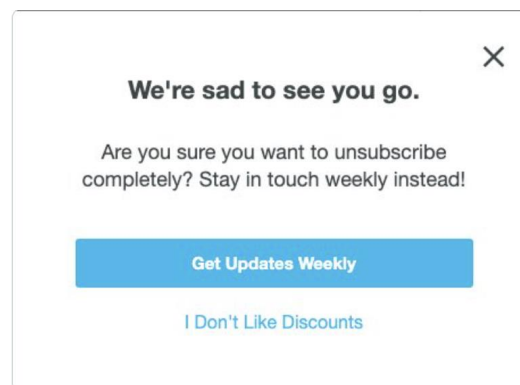


Рисунок 1.11. Приклад невдалої форми у мобільному додатку. Текст у формі (з англ.: Ви хочете повністю відмовитися від підписки?). Текст у

кнопках (з англ.: «отримувати повідомлення раз на тиждень» та «мені не потрібна знижка».) Щоб відписатися потрібно вибрати «Мені не потрібна знижка»

Використання UX (досвіду користувачів) в дизайні додатка відіграє дуже важливу роль. Інтерфейс користувача складає понад 90% того, до чого торкаються користувачі при використанні сервісів в мобільних додатках. Станом на 2020 рік інтерфейси програми засновані на концепції посібника з правил створення інтерфейсу на iOS і Material Design на Android. Обидві офіційні сторінки є обов'язковими до прочитання для інженерів і дизайнерів, оскільки вони докладно описують основні рекомендації щодо інтерфейсу користувача, який складає мобільний додаток.

1.3 Особливості використання UI-дизайну як ніші вебдизайну

Інтерфейс користувача (UI) має справу з графічним макетом і інтерфейсом цифрового продукту, такого як вебсторінка або додаток. Дизайн інтерфейсу користувача охоплює всі видимі та інтерактивні елементи. Конструктор інтерфейсу користувача використовує візуальні елементи, такі як кольори, контрасти та анімації, щоб полегшити користувачеві навігацію по вебсторінці. За допомогою різних шрифтів та розмірів шрифтів можна створити ієрархію у вмісті та полегшити читання текстів, а за допомогою кольорів та непомітної анімації можна уточнити, що таке кнопка і де можна клацнути, щоб рухатися вперед. У сучасному світі більшість людей звикли до того, що можуть організувати свої завдання самостійно в інтернеті, і вони очікують на негайну відповідь. Якщо користувач не може знайти те, що він шукає, якщо кнопка не веде туди, куди він очікує, або якщо він відкриває галерею зображень і не може повернутися, він може зрештою закрити всю вебсторінку, або ж видалити додаток [7]. Хороший інтерфейс має постійно взаємодіяти зі своїм користувачем. Якщо користувач робить помилки, інтерфейс має миттєво відреагувати й пояснити новий алгоритм дій. Таке найчастіше зустрічається у формах (див. рисунок 1.12).

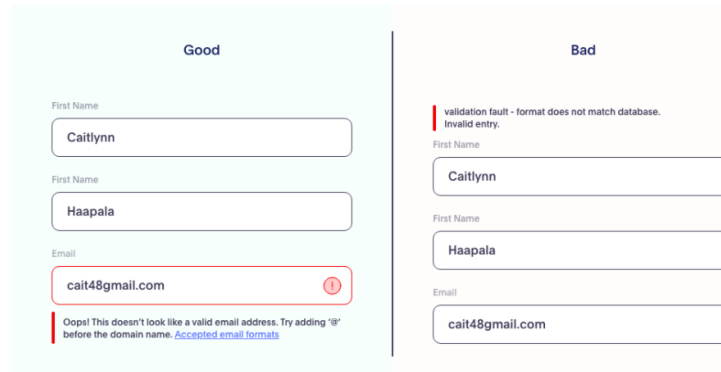


Рисунок 1.12. Приклад хорошого і поганого алгоритму дії інтерфейсу, зображення запозичене з Adobe

Роль дизайнери інтерфейсу користувача (ІУ-дизайнери) незамінна в ІТ-індустрії. Це пов'язано з тим, що задоволеність мобільним додатком або ж вебсайтом змінюється в залежності від якості дизайну інтерфейсу користувача. Інтерфейс користувача — це зовнішній вигляд служби, тобто це «обличчя» продукту. Проектування інтерфейсу це робота, яка має зробити сервіс простим у використанні для потенційних споживачів і створити бажання використовувати його знову і знову. Обробляти аналіз алгоритму дій споживача, який буде використовувати інтерфейс сайту або додатка, створюючи для цього вдале графічне рішення — основна частина роботи ІУ-дизайнера. При використанні сервісу дизайнер розглядає яке компоновання елементів інтерфейсу слід використовувати, щоб споживач отримав продукт або послугу замовника. Фактично, дизайн інтерфейсу користувача відіграє дуже важливу роль у покращенні «конверсії = результатів», таких як продажі, завантаження та запити для вебсайтів, служб і додатків. Щоб поліпшити UX і забезпечити «хороший UX», необхідно переглянути дизайн інтерфейсу користувача. Дизайнер має розуміти принципи створення контенту на вебносіях.

Кажуть, що у дизайні є чотири важливі моменти: близькість, вирівнювання, контрастність та повторення [8]. Принцип близькості пояснює

як повинне бути зближення пов'язаних речей у багатьох фрагментах інформації (див. рисунок 1.13.)

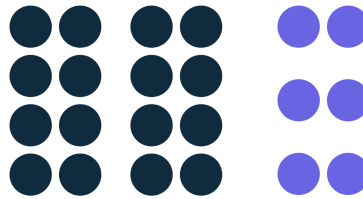


Рисунок 1.13. Приклад застосування принципу близькості

На мову дизайну це можна перекласти як: споріднені між собою елементи (контент) має бути наближенні один до одного. Наприклад, якщо дизайнер створює дизайн статі на вебносії, текст та фото схожі по змісту маю бути наближенні більше, аніж інші подібні елементи. Використання цього методу можна знайти майже в будь-якому дизайні мобільного додатку або ж вебсайту. Наприклад, мобільний додаток компанії Glovo на своїх сторінках використовує цей метод: ціна, відгуки та час доставлення наближенні саме до товару до якого вони відносяться (див. рисунок 1.14.).

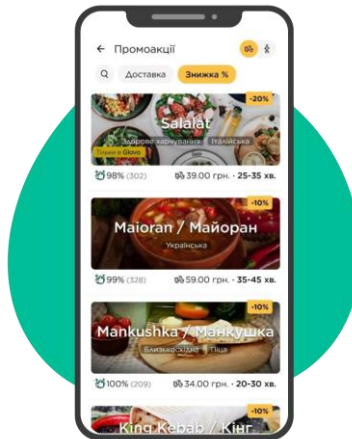


Рисунок 1.14. Дизайн сторінки мобільного додатка компанії Glovo

Вирівнювання елементів інтерфейсу або ж контенту пояснює як правильно розташувати інформацію, яка ділиться на частини. Це дуже важливо тому, що інформація це головний аспект взаємодії споживача та продукту. Якщо користувач не може знайти важливої для себе інформації або використати її, то велика ймовірність що він спробує це зробити на сайті або в додатку потенційного конкурента. Якщо дизайнер зробить подібну помилку

це просто призведе до банкрутства та краху компанії. Не одна з компаній не зацікавлена наймати на роботу дизайнера, який не може створити дизайн інтерфейсу, що поліпшує ріст прибутку [9]. Всесвітньовідомі компанії чітко за цим стежать, наприклад сайт компанії Apple використовує певну сітку для вирівнювання контенту на сайті (див. рисунок 1.15.).

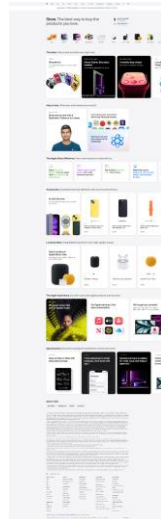


Рисунок 1.15. Дизайн сторінки сайту компанії Apple

Створення контрасту одне з головних умінь, що допомагає маніпулювати діями користувача. Наприклад, дизайнер може зробити певні елементи “жирними”, змінити розмір, додати сильний колір або додати значок. Найчастіше цей спосіб використовують у лендінгах. Це зрозуміло, бо особливість цієї сторінки полягає у швидкій реакції й використанні СТА кнопок. СТА (call-to-action) кнопки (з англ.: «заклик до дії») — це кнопки за допомогою яких користувач може змінювати або використовувати контент. Зазвичай це стандартні кнопки, що мають назви “Поділитися”, «Дізнатися більше», «Купити зараз», “Додати до кошика” тощо. Наприклад, сайт для вивчення мов Duolingo має навігацію стандартного лендінга. Головна кнопка “Розпочати” виділена контрастом, а саме зеленим кольором (див. рисунок 1.16.). Це один з методів як зробити так, щоб користувач міг швидко почати користуватися сайтом або використовувати головні функції додатка.

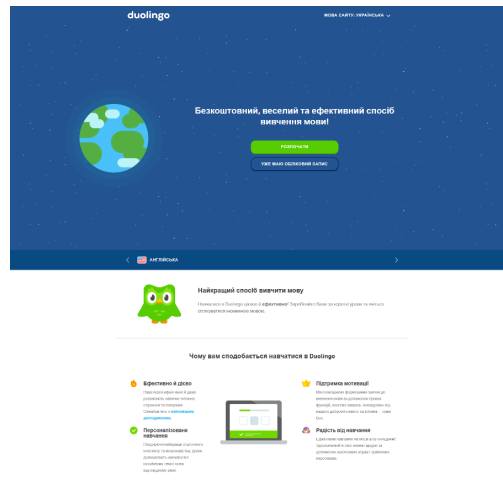


Рисунок 1.16. Фрагмент сайту компанії Duolingo

Остання з чотирьох головних принципів — повторення. Дизайнер має використати такі елементи, як: макет, кольори та мотиви знову і знову, щоб створити узгодженість. Це створює відчуття єдності у всьому, полегшуючи користувачам розуміння інформації. Наприклад, дизайнеру потрібно створити дизайн мобільного додатка магазину одяжі. Для того, щоб користувач не “потонув” в кількості контенту, схожі між собою блоки такі, як: колекції, опис товарів, форми зв'язку тощо маю мати однакову сітку, кольорову гаму та інше. Це допоможе користувачеві набагато швидше та якісніше використовувати функції та елементи дизайну інтерфейсу. Наприклад, якщо у мобільному додатку ZARA перейти во вкладку “BEAUTY” і переглянути сторінки категорій, з’ясується, що вони подібні по навігації між собою (див. рисунок 1.17.).

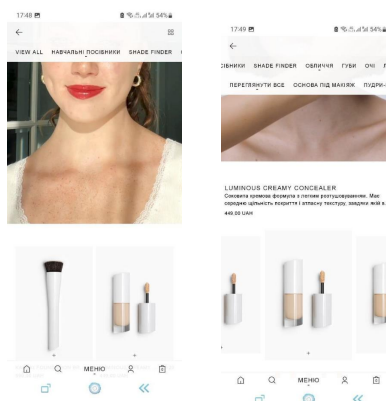


Рисунок 1.17. Сторінки категорій “Обличчя” та “Навчальні посібники” мобільного додатка компанії ZARA

Це означає, що дизайнер використав однакову сітку, кольорову гаму, ефекти. Тобто користувачі розуміють, що їм очікувати від інтерфейсу і як їм користуватися. Це створює відчуття надійності та контролю у людини, що гарно потім вплине на її ставлення до компанії.

Для створення вдалого графічного вирішення, дизайну інтерфейсу дизайнер має слідкувати за сучасним тенденціями. Компанії намагаються створити такі вебсайти, мобільні додатки тощо, які будуть запам'ятовуватися та вирізнятися серед інших. У компанії має бути свій імідж. Для створення цього іміджу можливо потрібно буде використати 3D-графіку, анімацію, відео, 2D-ілюстрації тощо. Дизайнеру необхідно буде створити окреме місце або рішення для подібних елементів. Також вміти обрати з цих елементів найвдаліше дизайнерське рішення [10].

Проекти, що використовують 3D-графіку, такі як поєднання реалістичних форм та анімації в 3D, більш виняткові, ніж традиційні плоскі анімації. Вони більш динамічні й підходять для рекламування, наприклад, товарів техніки. Наприклад, сайт AirPods Pro. Коли користувач прокручує екран, навушники вискакують на передній план, і людина в AirPods Pro починає танцювати на тлі хвильових ефектів, а також великі літери, які кажуть: «Ми переробили магію» (див. рисунок 1.18.).

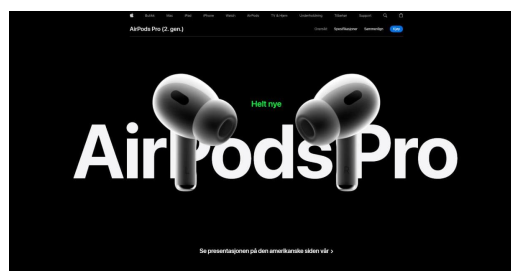


Рисунок 1.18. Головний екран сайту AirPods Pro

Сайти, що складаються з 2D-зображень і тексту, зазвичай пасивні для користувачів, але сайти з 3D-графікою також можуть додавати анімацію у відповідь на дії користувача, тому користувачі можуть бути більш залучені до контенту. Але, наприклад, навряд чи таке рішення підійде якщо дизайнеру необхідно зробити більш “трайливий” та наївний дизайн інтерфейсу.

Мобільний додаток компанії Duolingo якраз використовує таке рішення. Це був вдалий задум, бо це допомагає вивчати мови більш у форматі “гри” (див. рисунок 1.19.). Також компанія тепер асоціюється з оригінальним персонажем, що підкреслює приналежність саме до цієї фірми.



Рисунок 1.19. Дизайн інтерфейсу мобільного додатка Duolingo

Отже, якість дизайну інтерфейсу користувача впливає на коефіцієнт використання сервісу. Тому особливо важливо для дизайнера вчити алгоритми та правила роботи різних графічних елементів інтерфейсу. Чотири основи «близькості, вирівнювання, контрасту та повторення» є основою дизайну. Робота ІІ-дизайнера складає знання різних стилів, тенденцій та відмінність графічних рішень між собою. Розуміння головних переваг того чи іншого візуально стиля. Але при цьому приділяє велику увагу аналізу UX (досвіду користувача) для створення найбільш гармонійного і функціонального інтерфейсу. ІІ-дизайнер також має враховувати особливість певної групи користувачів: людей з обмеженими можливостями, дальтоніків, людей різної віковій категорії тощо. Добрий ІІ зобов'язаний працювати на користувача, а не створювати йому зайві проблеми.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ I

У першому розділі була описана історія вебдизайну, який був створений як окрема ніша лише у 20 столітті. Вебдизайн пройшов великий шлях та розвиток, щоб мати вигляд, який ми знаємо на сьогодні. В епоху 90-х були створенні, як вдалі рішення, так і зовсім провальні. Але для дизайнерів сьогодні ця епоха назавжди залишиться одним з елементів натхнення. Дизайнери не боялися експериментувати, використовувати рішення, які зараз нам здаються доволі божевільними. Ці помилки та спроби допомогли дизайнерам еволюціонувати від перших у світі вебсторінок Тіма Бернерс-Лі 1989 р. до новітніх, функціональних сайтів сьогодення. Також розвиток новітніх технологій, а саме використання стаціонарного комп'ютера та мобільного телефона звичайними користувачами зародили UX дизайн як окремий метод вивчення користувача та UI як один зі способів створення дизайну на вебносіях.

Всупереч тому, що UX (досвід користувача) та UI (інтерфейс користувача) мають чимало відмінностей, вони не можуть існувати самостійно один від одного. UX відноситься до загального користувацького досвіду, який відбувається не тільки дій під час використання вебсайту або додатку, але і фіксує загальні очікування, бажання користувача. Тобто він зорієнтований на якість взаємодії використання інтерфейсу користувачами. UI в основному зорієнтований на якість дизайну вебсайтів та додатків. В першому розділі було зазначено та про аргументовано, що UX – це перший необхідний етап створення дизайну мобільного додатку або вебсайту, а UI – другий етап, який має знайти вирішення. Це підкреслює, що для поліпшення UX потрібне обов'язково поліпшити дизайн інтерфейсу. UI та UX важливі одночасно, тому що вони пов'язані зі задоволеністю користувачів, які є потенційними споживачами послуг та продуктів [11].

РОЗДІЛ II. СТВОРЕННЯ ДИЗАЙНУ ІНТЕРФЕЙСУ МОБІЛЬНОГО ДОДАТКА "DEADLINE"

2.1. Аналіз аналогів та потреб користувачів.

Найголовніше в розробці та подальшому вдосконаленні інтерфейсу мобільного додатка — знати потреби користувача та методи вже створених рішень цих потреб. Глибоке розуміння користувачів і здатність знайти оптимальні рішення сильно вплине на зростання бізнесу та прибутку компанії власника бренду.

Спочатку дизайнер має ознайомитись з вже наявними схожими за темою мобільними додатками. Треба проаналізувати весь досвід, який користувачі отримують через продукти та послуги. Це включає «гарний дизайн» та гнучкість інтерфейсу: користувач розуміє, які функції виконують елементи інтерфейсу. Також до цього відносяться речі, які пов'язані із якістю. Наприклад, відгуки споживачів та їх фаворити. Дизайнер може скористатися бібліотекою Google play або App store, щоб проаналізувати ринок та перейти в категорію “топ”. У дипломній роботі було проаналізовано 4 аналоги додатків: мобільний додаток “Pomodoro timer”, “FLIP - Focus Timer for Study” – таймер для навчання та мобільну версію програми “Trello”. Було проаналізовано головні переваги та недоліки додатків. І найголовніше – намітити для подальшого проектування шлях користувача. Шлях користувача – це проміжок від точки А у точку В, що починається, коли потенційний споживач вперше відвідує домашню сторінку, і закінчується виконанням завдання [12].

Наприклад, потенційний споживач заходить в мобільний додаток “Pomodoro timer” і його головна мета виконати робочу сесію, що зрозуміло судячи з назви додатка. Для виконання цієї мети йому потрібно відкрити додаток і обрати унизу на головному екрані часовий проміжок сесії. На вибір є “Коротка перерва 5 хв.”, “Довга перерва 15 хв.” та “Pomodoro 25 хв” (див. рисунок 2.1).

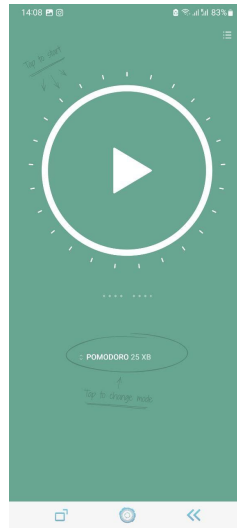


Рисунок 2.1. Головний екран мобільного додатка “Pomodoro timer”

Потім він натискає на кнопку, що має вигляд стандартної кнопки “Запуск” і все можна починати роботу. Коли таймер ввімкнений, його легко можна залишити на паузу, натиснувши на ту саму ділянку де знаходилася кнопка “Запуск” (див. рисунок 2.2).

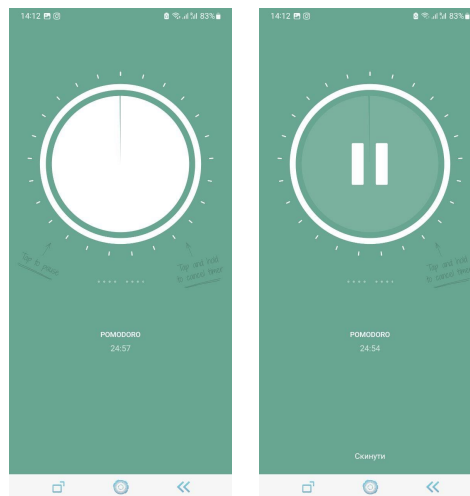


Рисунок 2.2. Увімкнений таймер та на паузі додатка “Pomodoro timer”

Головна перевага цього додатка – мінімалістичний інтерфейс. Усе зрозуміло і використанні прості кнопки, які відомі всім потенційним користувачам “Інтернет” мережі. Також дизайнер може відмітити й взяти до уваги підказки. При першому запуску додатка користувачу пояснюють “Що таке розподіл часу на блоки?”, як користуватися додатком і головне переваги цього методу (див. рисунок 2.3). Цей спосіб допомагає створити перший контакт між додатком й користувачем, та поліпшити перше враження.



Рисунок 2.3. Перші екрани під час першого використання мобільного додатка “Pomodoro timer”

У додатку крім описаних вже функцій є кнопка “Налаштування”. У цьому екрані можна обрати “Тривалість”, “Кольорові теми”, “Звукові ефекти” та “Інші налаштування” (див. рисунок 2.4). У дипломній роботі були використаний цей екран як вдалий референс налаштування таймера всередині додатка.

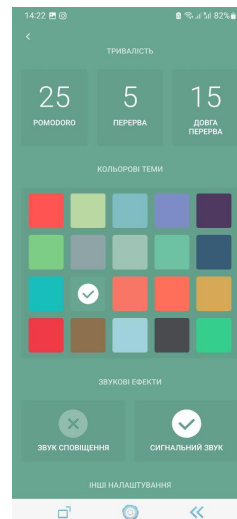


Рисунок 2.4. Екран “Налаштування” мобільного додатка “Pomodoro timer”

Такий аналіз мобільного додатка і допомагає визначити “шлях користувача”. Цим способом були проаналізовані усі аналоги зазначені у дипломній роботі. Але для вдалої розробки дизайну мобільного додатка недостатньо просто проаналізувати аналог окремо, треба порівняти їх між собою та зазначити головні переваги. Наприклад, мобільний додаток

“Pomodoro timer” добре підходить для людей, які вже вміють самостійно зазначити план та час виконання роботи. У мобільному додатку немає функції для створення плану або календарю. Тому для створення більш функціонального додатка треба звернути на “FLIP - Focus Timer for Study” – таймер для навчання. Головна особливість цього додатка це персонаж і тематика гри. У додатку є навіть рейтинг користувачів, що, по-перше, зарекомендовує додаток вже як щось вагоме та, по-друге, створює ефект конкуренції, що може якісно вплинути на виконання плану. Користувачам навіть надається можливість працювати одночасно в режимі онлайн (див. рисунок 2.5).



Рисунок 2.5. Екрани “Рейтингу” та “Live” мобільного додатка “FLIP - Focus Timer for Study”, зображення взято з App store

Інтерфейс додатка також вмістить в собі можливість планування графіку завдань, які повинні бути виконанні та стеження за їх прогресом. Все це можна проконтролювати на сторінці “Home” під час запуску додатка. Сторінка “Home” (з англ.: “Дім”) – сторінка, яку використовують як головний екран, тобто, це перше, що побачить користувач при ввімкненні додатка. Дуже важливо розміщувати головні елементи саме на цьому екрані. Це економить час потенційному споживачеві та допомагає звернути його увагу на найважливіше. Приклад правильного використання головного екрану та його елементів спостерігається в мобільному додатку “FLIP - Focus Timer for

Study”. На сторінці “Home” користувач бачить буліти завдань та загальний прогрес (див. рисунок 2.6).

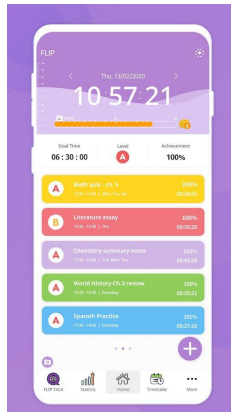


Рисунок 2.6. Сторінка “Home” мобільного додатка “FLIP - Focus Timer for Study”, зображення взято з App store

При проєктуванні дизайну дипломної роботи було використано такий метод планування головної сторінки (сторінки “Home”) у мобільному додатку “Deadline”. Було вирішено розробити дизайн та характер персонажа для додатка. Для розуміння яка кількість функцій та елементів будуть доречними при використанні додатка, було розглянуто багатофункціональний мобільний додаток “Trello”. Головна особливість цього додатка – створення “дошки”. “Дошки” являють собою секції в яких буде знаходитися вся інформація про проєкт. На відміну від “FLIP - Focus Timer for Study”, користувачеві пропонується створити не просто список завдань, а створити повноцінне відділення для усіх подальших дій та змін проєкту. Цей додаток дуже підходить для роботи у команді й часто використовується робочою командою дизайнерів, менеджерів та інших учасників. До проєкту можна надати доступ та дозволити його змінювати іншим користувачем. “Дошки” можна розподіляти по категоріях “To do” (з англ.: “Зробити”), “Doing” (з англ.: “В процесі”), “Done” (з англ.: “Виконано”) (див. рисунок 2.7).

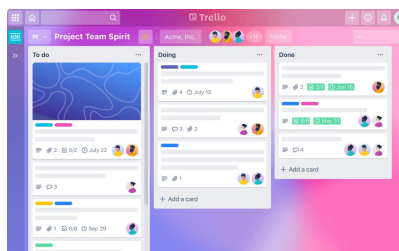


Рисунок 2.7. Головний екран мобільного додатка “Trello”, зображення взяте з офіційного сайту

Такий спосіб оформлення ієрархії задач почав набирати широкої популярності серед дизайнерів. Це дуже зручно та просто для користувача. Подібний поділ можна знайти в іншій великій кількості як і мобільних додатків, так і сайтів-планерів. В додаток, можна змінити сітку розміщення “дошок”, на вибір є “Горизонтальна” або ж “Вертикальна” сітка. У дипломній роботі було використано принцип створення окремих та самостійних секцій для зберігання проєктів. Було розроблене візуальне рішення “Горизонтальної” та “Вертикальної” сітки.

Аналітика користувачів вивчає вплив поведінки людини на дизайн продукту та її головні потреби. Потім UX-дизайнери використовують кількісні та якісні дані, щоб зрозуміти поведінку користувачів і керувати дизайнерськими рішеннями. Наприклад, UX-дизайнер має розробити додаток для замовлення кави. Йому потрібно визначити купу речей: демографічні показники, ситуації при яких людина робить замовлення, середовище, процес і пристрій. Треба створити дослідницькі групи, які визначають споживачів та варіанти використання. Саме такий підхід дозволяє дизайнерам розробляти функції, які підходять для клієнтів, щоб замовити каву через додаток [13].

Для створення дизайну інтерфейсу мобільного додатка у дипломній роботі було створено гід інтерв'ю, Картки шляху споживача (Customer Journey Mapping), зазначено головні проблеми та відокремлено їх у 2 основні групи користувачів. Перший етап був створення загального плану. Для цього було залучена програма Miro, за допомогою якої можна створювати різні види графіків, таблиць, карток та інших видів аналітики. Робота почалася з охарактеризування загального плану дій (див. рисунок 2.8).

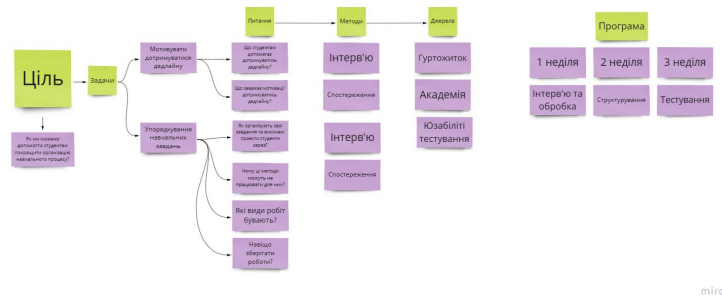


Рисунок 2.8. План дії для роботи над створенням дизайну мобільного додатка “Deadline”, фото взяте з архіву роботи у програмі Miro

У плані було зазначена головна ціль, питання “How Might We” (з англ.: “Як ми можемо”), питання які є важливим для дослідження, припущення як це можна дослідити та де, загальний час виконання, тобто програма. Питання “How Might We” – це техніка, яка допомагає вирішити та визначити головні проблеми проєктування дизайн продукту. Ця техніка стала популярна в дизайні-мисленні й використовується дизайнерами по всьому світу [14]. Саме така побудова питання “Як ми можемо” пропонує нові точки зору, мислення на основі рішень, а не саме рішення. Також це спонукає задуматися “чому”. Наприклад, побудова питання “Як створити кращий продукт?” не є коректною, бо вона більш широка і немає точного направлення. А ось якщо дизайнер замінить його на “Як ми можемо створити кращий продукт?”, то він вже буде замислюється над способами вирішення. Тому у дипломній роботі було створено загальне питання – “Як ми можемо допомогти студентам покращити організацію навчального процесу?”.

Другим етапом було створення гідів для інтерв'ю та визначення групи користувачів. Це дуже важливий етап роботи, бо він може зіграти з дизайнером “злий жарт”. Не всі користувачі є потенційними споживачами продукту. Щоб визначити хто саме вони, треба створити гід інтерв'ю. У дипломній роботі було створено такі питання, які задавались кожному респонденту :

Розкажіть, що ви робите після отримання завдання:

1. Звідки ви черпаєте натхнення для роботи та запуску проєкту?

2. Ви дотримуєтесь свого плану?
3. З якими труднощами ви стикаєтесь під час цього процесу?
4. Опишіть яскраві моменти, коли ви відчували, що втрачаєте мотивацію?
5. Що спонукало вас повернутися до неї?

Загалом було проведено 17 інтерв'ю з яких визначено портрет потенційного користувача та людей, які не потребують мобільного додатка. З інтерв'ю було доведено, що мобільний додаток “Deadline” має орієнтуватися на користувачів у яких є проблеми з плануванням та вони не можуть знайти способи які підходять саме їм. Була створена дошка у програмі Miro, де було проаналізовано кожного учасника інтерв'ю. Таблиця мала такі 5 категорій: спосіб мотивації (зелена наліпка), важливо (жовта наліпка), проблема (червона наліпка), вид архіву (фіолетова наліпка) та ситуації використання архіву (синя наліпка). Всі таблиці мають вигляд наліпок, бо використання простих нотаток для розміщення ваших ідей на дошці може запропонувати величезні переваги. Вони допомагають організувати великий обсяг інформації та легко коригувати її [15].

Це допомогло виявити у дипломній роботі, що, наприклад, Ліза (студентка 20 років) не може бути потенційним користувачем мобільного додатку “Deadline”. Студентка немає ніяких проблем з організацією своєї робочої сесії. До того ж вона не боїться академічної сесії, бо легко мотивує себе сама на виконання академічних завдань (див. рисунок 2.9).

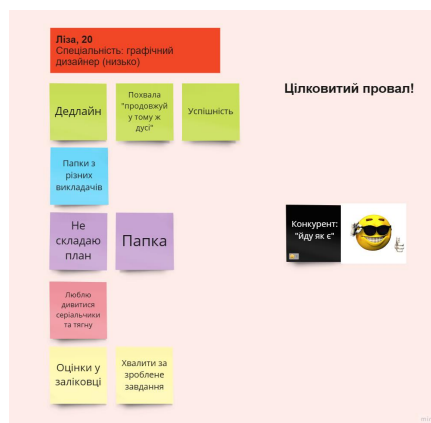


Рисунок 2.9. Приклад не потенційного користувача, виявленого під час інтерв'ю, фото взяте з архіву роботи у програмі Miro

У таблиці також були використані прямі цитати користувачів “Іду як є”, “Люблю дивитися серіали та тягну”, “Продовжуй у тому ж дусі”. Важливо формувати та записувати слова користувача якомога докладніше, тому що це допомагає зрозуміти як мислить користувач. Дизайнер має розуміти спосіб мислення своєї аудиторії. Під час сесії інтерв'ю був використаний записник та диктофон як додатковий спосіб збору інформації. Вся зібрана інформація була проаналізована та додана до таблиці. Усі респонденти надали дозвіл на записування їх голосу та думок. Було виявлено також потенційного користувача мобільного додатку “Deadline”. Наприклад, в Ірини (3Д-аніматорка 30+ років) головна проблема це хаос. По-перше, під час складання аналітичної таблиці Ірини з першого погляду видно хаос навіть у наліпках. Дуже велика кількість інформації й найбільше її у категорії “проблема” (червоні наліпки) (див. рисунок 2.10).



Рисунок 2.10. Приклад одного з потенційних користувачів, виявленого під час інтерв'ю, фото взяте з архіву роботи у програмі Miro

До того ж було виявлено, що у людини, яка вже має постійну роботу головна мотивація – замовник та гроші. Студенти, які ж не працюють, або тільки підробляють зазначили за мотивацію: академічна успішність (оцінки; студентська залікова), відпочинок у перспективі (хобі; мати можливість виділити час на себе), зацікавленість проектом, підбадьорення. Як висновок було сформовано 2 групи користувачів та створені Картки шляху споживача (Customer Journey Mapping). Перша персону – користувач, що має постійну роботу. Він добре організовує робочий процес, але під час роботи все може

змінюватися, тому він віддає особливу увагу на гнучкість програми. Хоче знайти універсальну систему планування, що і було зазначено у діаграмі (див. рисунок 2.11). Карта шляху споживача (Customer Journey Mapping) – це діаграма, яка зображує сам шлях та етапи, які проходять користувачі при взаємодії з сайтом, компанією, додатком тощо, щоб досягти своєї мети. Наприклад, Ірина (умовно персона один) спочатку планує роботу, потім розділяє великі завдання на дрібні та встановлює для кожного таймер. Після цього зазначає, що зроблено, а що в процесі, щоб розуміти, наскільки встигає. Майже під кінець підсумовує результати своєї роботи, зберігає результати, оцінює їх. В кінці організовує та зберігає роботи, щоб передати замовнику.

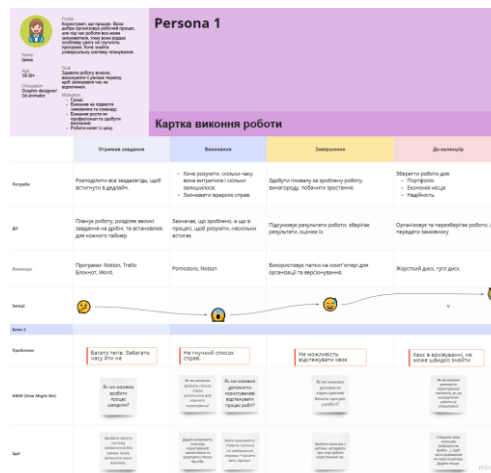


Рисунок 2.11. Перша картка потенційного користувача, фото взяте з архіву роботи у програмі Miro

Але головна особливість цієї діаграми, що вона вказує на емоції користувача під час виконання певних етапів. Наприклад, на першому етапі в Ірини виникають роздуми як організувати час для виконання завдань під час роботи. Вона вже знає певні додатки, або ж програми, але це все займає час тільки на розподіл матеріалів. Як висновок, на другому етапі “Виконання” у подібних користувачів з’являється паніка (див. рисунок 2.11). Таку тенденцію часто можна спостерігати у людей, які працюють над великими проєктами в команді, або самостійно. Через велику кількість робочих матеріалів етапи роботи можуть “бігати” з комп’ютерної папки в папку, з програми в програму. Бо в одній програмі простіше зберігати нотатки, в іншій же – фото, ескізи

тощо. Такий аналіз емоційного стану користувача дає зрозуміти, що під час створення дизайну мобільного додатка “Deadline” треба звернути особливу увагу на створення інтерфейсу таймера, задач, ієрархії справ та інших аспектів планування. У діаграмі Ірини можна також спостерігати, що є “Блок 2” (див. рисунок 2.11). У ньому були сформовані проблеми, питання HMW (How Might We) та ідеї. Навіть за кількістю наліпок спостерігається більше роздумів щодо розв'язання проблеми планування.

Друга персона – студент, який підробляє. Має загальне розуміння про те, як виглядає робочий процес. Перепробував деякі методи організації, але не вистачає досвіду у цьому. Схильний до лінощів і прокрастинації., іноді не впорається без підтримки. Юля (умовно персона два), на відміну від Ірини (умовно персони один) не виявляє роздумів щодо організації часу на виконання завдання. Такий користувач може спокійно орієнтуватися на навчальний план академії, або ж університету. Він розуміє в якій день і що саме треба підготувати. Але у нього виникають також труднощі на етапі два “Виконання” (див.рисунок 2.12).

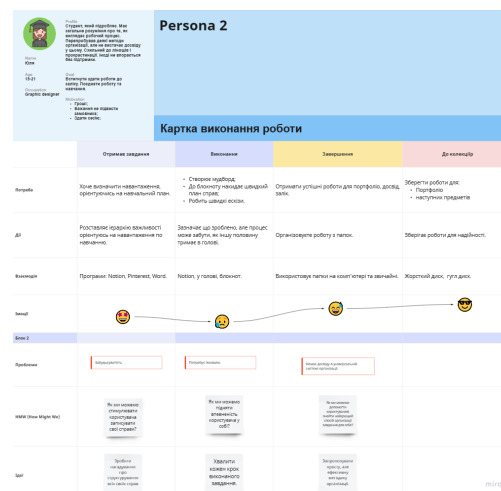


Рисунок 2.12. Друга картка потенційного користувача, фото взяте з архіву роботи у програмі Miro

Але він буде відчувати не паніку, а скоріше розгублення. Такі користувачі зазвичай створюють швидкий план, а іншу частину тримають в голові. Це і є головна проблема, бо їм не вистачає досвіду використання різних методів планування, на відміну від персони один. У них виникає проблема не

хаосу через велику кількість знання різних методів планування, а навпаки не знання цих методів. Їм просто немає з чого обирати. Тому у цьому випадку також треба виділити особливу увагу створення інтерфейсу планування. Також студент не потребує різноманітного архіву для зберігання даних проєкту, як особа з постійною роботою. Зазвичай студенти використовують власний комп'ютер, тобто жорсткий диск, або ж хмарне сховище інформації (Google Drive) як спосіб зберігання інформації.

Підсумовуючи дані отриманні при формуванні двох Карток шляху споживача, було виявлено, що треба знайти найбільш ефективні та прості методи планування для задоволення обох груп. Треба створити різноманітний, але простий архів зберігання інформації. Буде вдалим створити власного персонажа для підбадьорення та надання атмосфери мобільному додатку. Велику увагу треба приділити дизайну таймера, робочої сесії та архіву.

2.2. Концепція створення авторського дизайну мобільного додатка “Deadline”

Концепція дизайну мобільного додатка “Deadline” базується на створенні додатку-планера з персонажем, яка допомагає творчим людям організувати свої проєкти та дотримуватись дедлайнів. Слово “deadline” є запозиченим з англійської мови. Цей термін дослівно означає “мертва лінія”. Але його використовують у робочій сфері як термін, що означає крайній строк виконання якої-небудь роботи або поставленого завдання. Мета дипломної роботи була зрозуміти з якими викликами або ж проблемами стикаються творчі люди під час роботи й що заважає їм дотримуватися дедлайнів.

У концептуальному UI-UX дизайні концепції має реалізувати мобільного додатка, тобто, його сенс для користувача [16]. Виходячи з проблем традиційних мобільних додатків-планерів, у дипломній роботі було поєднано та переосмислено вже наявні аналоги. Дивлячись на картки шляху користувачів, які були проаналізовані, можна помітити, що з традиційними мобільними додатками-планерами є дві головні проблеми. Перша – занадто простий, або ж занадто навантажений інтерфейс. Користувачам недостатньо

мати в додатку лише таймер, або записник. Їм потрібна певна система планування, яку вони будуть реалізовувати. При цьому мобільний додаток мав бути доволі простим та швидким у використанні. Інтерфейс має мати зрозумілі для більшості елементи. Мають знаходитися лише ті функції, які важливі для користувача у роботі. Друга проблема – це не зацікавленість додатками-планерами. Більшість користувачів або видаляють додаток з часом через навантажений інтерфейс, або ж їх відштовхує занадто ділова тематика додатка. Потенційний користувач мобільного додатка “Deadline” є людина творча, яка вже доволі самостійна і хоче комфортно для себе організувати свій робочий простір. Такі люди частіше за всього люблять працювати наодинці й організують свій простір, використовуючи різні яскраві елементи: кольорові наліпки, папки, кольоровий шрифт. Проаналізувавши цю інформацію, у дипломній роботі була створена тематична кольорова гама під кожен окрему категорію додатка. Вирішено було створити 4 основні кольори: зелений, фіолетовий, синій та бежевий. Усі ці кольори є комплементарні між собою.

Була також урахована психологія користувача. В ході проведених тестувань інтерфейсу виявилось, що потенційному користувачу мобільного додатка “Deadline” подобається розділяти інформацію за допомогою кольору. Вплив кольору має дуже велике значення в дизайні інтерфейсу, бо перше це спосіб викликати емоції у споживача. Головна сторінка додатка створена у бежевих, теплих відтінках. Кольори в червоній області колірного спектра, а саме: червоний, оранжевий і жовтий та їх відтінки викликають почуття тепла і затишку. Холодні кольори, такі як синій, зелений, індиго та фіолетовий, асоціюються з тишею, солодкістю та спокоєм [17]. Ці кольори використані якраз в категоріях, де користувачі відчували паніку або ж розгублення. Таймер та усі його функції мають сині відтінки. Саме в цьому екрані користувач здійснює робочу сесію, що може викликати почуття навантаження та тривоги. Сторінка “All materials” (“Усі матеріали”) також виконана у спокійному холодному тоні зеленого кольору. Бо саме на цьому етапі користувачу

потрібно зосередитися на розподілу усієї інформації проєкту. Сторінка “Collections” (“Колекції”), що відповідає за зберігання готової версії проєкту або ж задач створена у фіолетових відтінках, що відображають більш вже грайливий настрій. Користувач має тут заспокоїтися і зрозуміти, що все виконано. Також існує сторінка “Trash” (“Кошик”), яка має червоний відтінок. Такий вибір більш агресивного кольору обґрунтований тим, що на це має звернути увагу користувач. Якщо він навіть випадково видалить проєкт або ж його елемент, то на цій сторінці видалені файли можуть знаходитися ще 30 днів перед остаточним видаленням.

Була реалізована концепція створення персонажа для мобільного додатка “Deadline”. У дипломній роботі було проаналізовані аналоги й доведено, що створення персонажа є сучасної вдалою тенденцією у сфері UI-UX. Також сформовані Картки шляху споживача підтвердили, що користувачі хочуть відчувати якусь опору або атмосферу підбадьорення. Це сприяє збільшенню їх мотивації. Тому дизайн персонажа має вигляд дорослого чоловіка ділового вигляду, що уособлює роль наставника. Він з'являється під час робочої сесії на сторінці “Timer” (“Таймер”) та має анімацію “Паузи”, “Робочої сесії” та “Пошук матеріалів”. Також для створення профілю у мобільному додатку можна використати чотири шаблони іконки його обличчя. Вибір кольорової гами збігається з чотирма відтінками найбільш використовуваними сторінками: синій, фіолетовий, зелений та бежевий. Загалом при доволі серйозному образі дизайн персонажа має наївний характер та вдало комбінується з елементами інтерфейсу.

У мобільному додатку “Deadline” були впроваджені певні інновації та авторські ідеї, базуючись на відгуки та слова користувачів. Також було використано метод осмисленого дизайну, що базується на п'ятих характеристиках: зв'язність - досвід заснований на здатності налагодити контакт між користувачем та інтерфейсом; резонанс — досвід, який пов'язаний з людиною та відчувається “правильним” досвідом; узгодженість

— досвід користувача має сенс; мета — в голові користувача є мета; змістовність — досвід має значення для користувача [18].

Головною перевагою мобільного додатка “Deadline” є функціональна сторінка “Timer” (“Таймер”). У ній користувач може відкривати свої матеріали й продовжувати робочу сесію. Також сторінка “Timer” (“Таймер”) містить собі підсторінку музикальної бібліотеки. Під час інтерв'ю було виявлено, що більшість користувачів використовують музика для надання атмосфери робочому процесу. В музикальній бібліотеці є можливість обрати композиції, які розподілені по настрою: “Focus” (“Фокус”), “Disco” (“Диско”), “Relax” (“Релакс”), “Ambience” (“Атмосфера”). Зазвичай користувачі обирають якусь тематичну музику для прослуховування під час робочої сесії, а не повноцінний саунд-трек зі словами. При обранні композиції, графічний елемент музикальної доріжки переходить вниз на сторінці таймера, що ніяк не заважає продовженню робочої сесії. Була запроваджена також певна інновація на сторінці “All materials” (“Усі матеріали”). Було виявлено, що користувачем частіше за всього потрібно швидко зробити фото свого ескізу, рисунка, роботи, конспекту тощо. Для цього на цій сторінці створена функція “Знімок”, що відкриває камеру телефона для фотографування та перенесенню матеріалів одразу в бажану папку. Всі матеріали поділяються за назвою проекту та дозволяють завантажувати файли, відео, документи та фото. Також матеріали можна зберегти на інші носії, поділитися та звичайно видалити. Сторінка “Collections” (“Колекції”) має ті ж самі функції.

2.3. Дизайн UI-елементів додатка

Створюючи UI-дизайн мобільного додатка для смартфона, важливо йти в ногу з тенденціями. Також тебе враховувати, що ці тенденції мають бути відомі користувачу. Один зі способів створити дуже зручний додаток, який кожен може використовувати інтуїтивно, - це переглянути наявні дизайни інтерфейсу користувача та звернутися до них. У дипломній роботі вже був описаний і проаналізований інтерфейс аналогів. Цей етап важливий, бо мета UI-дизайну — «не змусити користувачів думати». Низька якість інтерфейсу

збільшує ймовірність того, що користувачі відчують стрес і залишать послугу або продукт при його використанні. У дипломній роботі була використана система Material Design для створення правильної логіки інтерфейсу та функціонала. Material Design – це система дизайну, створена та підтримувана дизайнерами та розробниками Google. Material.io містить детальні вказівки щодо UX та реалізацію компонентів інтерфейсу користувача для Android, Flutter та Інтернету [19]. В цій системі наявні основи UX від стандартів доступності до важливих шаблонів макета та взаємодії. Описано правила створення розмірів, станів взаємодії, анімації, положення різних елементів інтерфейсу: текст, іконки, футери, кнопки, колір, меню тощо. Дуже важливо звертатися до подібних систем при створенні мобільного додатка, бо один і той самий інтерфейс може мати різне положення залежно від управління Андроїд чи iOS. Але перший етап створення інтерфейсу — фаза ідей. У дипломній роботі була проведена сесія брейнстормінгу. Брейнстормінг або ж брейншторм (з англ. дослівно “мозковий штурм”) — це метод пошуку нових ідей і рішень. Суть його в тому, щоб озвучити якомога більше варіантів і головний аспект не засуджувати запропоновані ідеї. В кінці обирають з усіх найкращі ідеї або рішення. Для того, щоб зрозуміти яка ідея “найкраща”, проводять обговорення як можна реалізувати її на практиці. Найчастіше цей метод використовують у команді. У дипломній роботі була проведений метод п'яти хвилин. Вважається це достатній час для того, щоб записати якомога більше ідей. Треба ввімкнути таймер, взяти нотатки або як при розробці дипломної роботи використати програму Miro. Головне записувати всі ідеї своїми словами. Це допомагає запобігти непорозумінню або ігноруванню важливих деталей. Такий малий проміжок часу (лише 5 хвилин) надає можливість дизайнеру не бути одержимим однією ідеєю. Дизайнер може настільки прив'язатися до ідеї, що не зможе думати про інші варіанти. Ідея ніколи не повинна зупиняти потік нових ідей [20].

У дипломній роботі була створена певна діаграма, яка допомогла описати всі ідеї до кожної проблеми (див. рисунок 2.13). Питання були

наведені методом “How Might We?” (“Як ми можемо?”). Спочатку було сформовано головне питання: “Як ми можемо допомогти користувачам ефективно організувати роботу над своїм проектом?” (яскраво-зелена наліпка). Потім від основного питання були розділені три блоки, орієнтовані на Картку шляху споживача: перший етап – планування; другий етап – виконання; кінцевий – завершення.

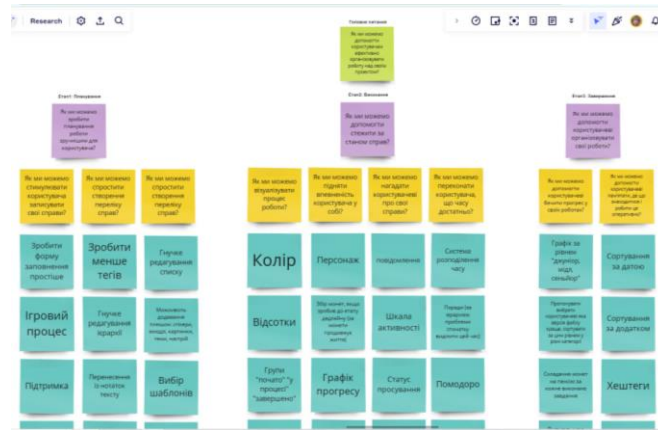


Рисунок 2.13. Фаза ідей, фото взяте з архіву роботи у програмі Miro

Щоб виявити проблеми з питань на кожному етапі були сформовані підпитання (жовті наліпки) до кожної з проблем, наприклад, “Як ми можемо стимулювати користувача записувати свої справи?”, “Як ми можемо візуалізувати процес роботи?” тощо. Коли всі ідеї були занотовані, треба було вирішити які з ідей є найбільш вдалими. Для цього можна використати діаграма з бібліотеки шаблонів програми Miro, що відображає певну градацію (див.рисунок 2.14).

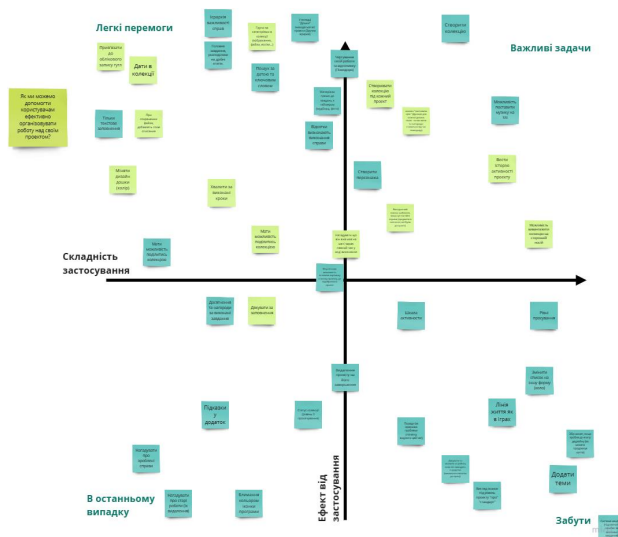


Рисунок 2.14. Шкала визначення найвдалиших ідей, фото взяте з архіву роботи у програмі Miro

Шкала працює за математичним принципом осі Y та X. “Складність застосування” зростає по осі X, а “Ефект застосування” по осі Y. На тих проміжках де утворюються негативні значення – “Забути” та “В останньому випадку”, де позитивні – “Легкі перемоги” та “Важливі задачі”. Це пояснює, що в найкращому випадку треба дотримуватися областей “Легкі перемоги” та “Важливі задачі”. Але велике значення також мають висновки сесій ітерацій.

Ітеративний дизайн – це процес, в якому дизайнер створює версії прототипів та вдосконалює їх орієнтуючись на відгуки та емоції користувача під час використання прототипів [21]. Під час створення першого прототипу дипломної роботи були використані ідеї, які знаходяться в яскраво-зелених наліпках (див. рисунок 2.14). Перший прототип немає бути дуже докладним. (див. рисунок 2.15). На ньому немає бути присутня вже кольорова палітра, назви всіх елементів, візуалізація всіх елементів. Головна мета першої сесії ітерації зрозуміти як споживач інтуїтивно сприймає інтерфейс, що його збиває з пантелику, а що ні.

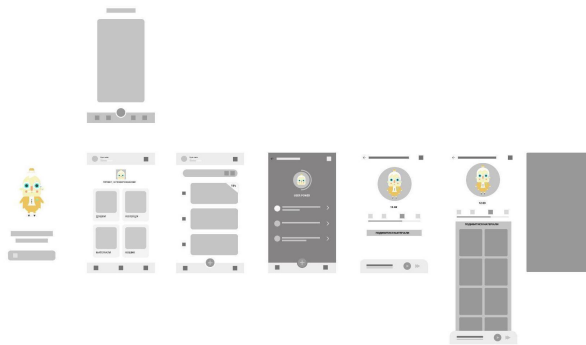


Рисунок 2.15. Перший прототип дипломної роботи, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

На етапі ітерацій прототипів дизайнер систематизує лише інформацію та функції, які хочуть користувачі, і враховує «що», «де» і «як» розташувати. Такий підхід є більш правильним, бо стиль та кольорова палітра елементів це

лише “одяг” структурованого каркаса. Якщо створити детальний прототип з урахуванням кегля шрифту, стилю, кольорової палітри можна витратити велику кількість часу та грошей лише на оновлення прототипів. До цього моменту дизайнер має переконатися, що ідеї та цілі продукту справді працюють. Наприклад, компанії Google вже давно використовує метод Rapid Prototyping (з англ.: Швидке створення прототипів). Швидке створення прототипів – це процес створення інтерактивного макета інтерфейсу для тестування, враховуючи лише основні елементи [22].

Під час сесії ітерації усі респонденти надали дозвіл фільмування або знімання процесу тестування прототипа. Тестування проходило в режимі онлайн, використовуючи програму Skype (див. рисунок 2.16). Також респонденти сфотографували процес самостійно. Група налічувала 3 людей.

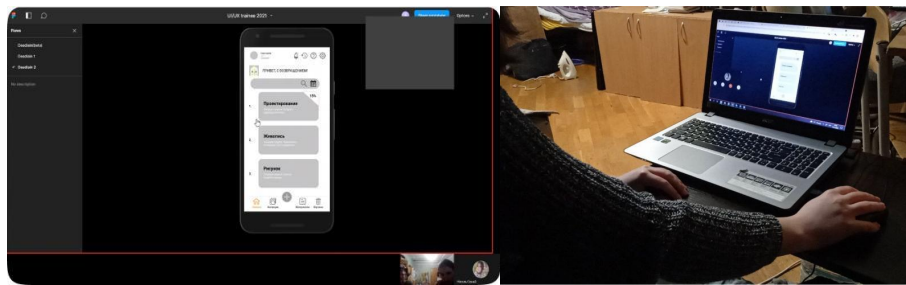


Рисунок 2.16. Тестування першого прототипа дипломної роботи, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

З першої сесії ітерації було виявлено, що такі ідеї як “Дякувати за заповнення” не мають ніякого сенсу (див. рисунок 2.14). При створенні облікового запису, користувача відволікала іконка персонажа з написом “Привіт, з поверненням!”. Також користувач не зрозумів, що означають відсотки на дошках проєктів, але користувачу сподобалося бачити свій прогрес і тематика гри (див. рисунок 2.15). В UX-дизайні основне – повторити кілька разів цикл оцінки та вдосконалення, щоб створити сервіс з точки зору користувача. Особливо, коли багато взаємодії з користувачем (кліки, введення тощо). Тому були внесені невеликі корективи з урахуванням відгуків

користувачів. Була створена друга версія прототипа, яка була вдосконалена (див. рисунок 2.17).



Рисунок 2.17. Тестування другої версії прототипа дипломної роботи, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

Під час тестування цієї версії було доведено, що ідея “Помодоро” (див. рисунок 2.14) немає сенсу. Не всі користувачі розуміють що це. Тому таймер був оновлений, орієнтуючись на функціонал аналога – “Pomodoro timer” (див. рисунок 2.1). Ідея зі створенням додаткового екрана статистики успіху та шкали активності також виявилось провальною, бо крім розважального ефекту не несе ніякого сенсу. В тім користувачам став до вподоби екран таймера та функції “Фото” на сторінці матеріалів (див. рисунок 2.17). Був створений останній третій прототип, який був найуспішніший у взаємодії користувача та інтерфейсу (див. рисунок 2.18).

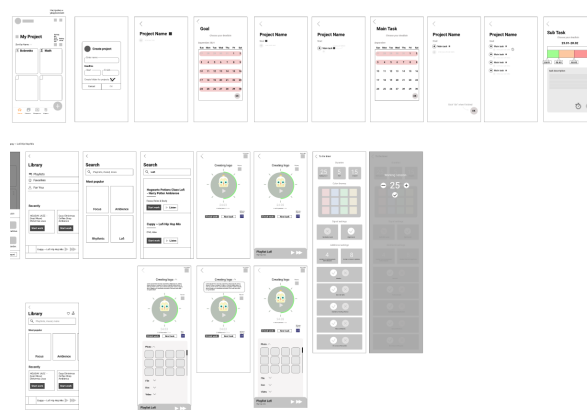


Рисунок 2.18. Фрагмент третьої фінальної версії прототипа дипломної роботи, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

Після усіх проведених ітерацій були сформовані два сценарії User Flows. User Flows (з англ. дослівно: “Потоки користувачів”) – це діаграма або ж схема

дій користувача, який він виконує в програмі, щоб досягти своєї мети. Такі сценарії створюються, щоб UI-UX дизайнер зробив меншу кількість помилок при створенні інтерфейсу. Це економить час виробництва та орієнтується безпосередньо на поведінку користувача [23]. Аналізуючи поведінку користувачів під час ітерацій була сформована перша діаграма. Головна мета якою була – зберегти та поділитися колекцією (див. рисунок 2.19).

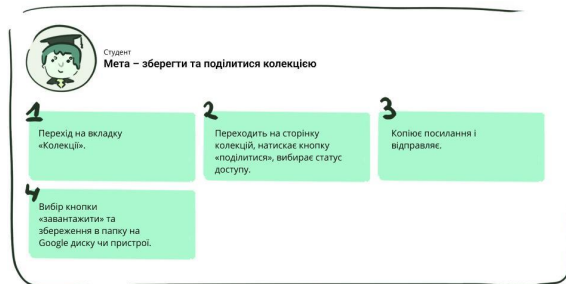


Рисунок 2.19. Перший сценарій дій користувача, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

Спочатку користувач натискає на іконку сторінки колекцій на головному екрані, переходить на сторінку “Collections” (“Колекції”). Далі він натискає кнопку “Поділитися” та обирає інструмент. Користувач копіює посилання та відправляє його. В кінці він натискає на кнопку “Завантажити” та зберігає його в папку на Google Drive чи пристрої. На другій діаграмі зображено як користувач проходить робочу сесію (див. рисунок 2.20).

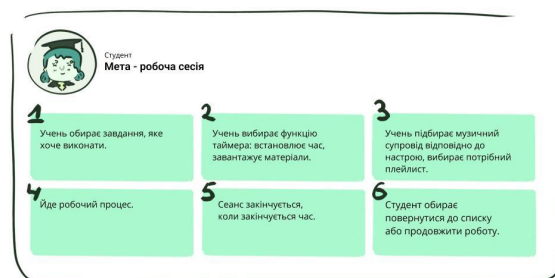


Рисунок 2.20. Другий сценарій дій користувача, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

Студент обирає завдання, яке хоче виконати. Він обирає функцію “Таймер”, встановлює час та завантажує матеріали. Студент заходить в музичну бібліотеку, обирає відповідний плейлист для настрою. Проходить робоча

сесія, час закінчується. Студент обирає повернутися до списку завдань, або продовжити робочу сесію.

Після узгодження функціонала інтерфейсу почалася робота над створенням мудборда. Мудборд (з англ. дослівно: Дошка настрою) – це метод обміну дизайнерськими зображеннями та концепціями на папері або екрані в легкій для розуміння манері. Мудборд має об'єднувати матеріали відповідно до ідей та концепцій в одному місці. Матеріали, які використовуються для мудбордів - це фотографії та ілюстрації, колір, шрифт, емблема, візерунок, текстури. У дипломній роботі був проведений пошуковий процес екранів мобільних додатків для знаходження стиля та тематики мобільного додатка “Deadline” (див. рисунок 2.21). Було узгоджено пастельну та витончену гаму.

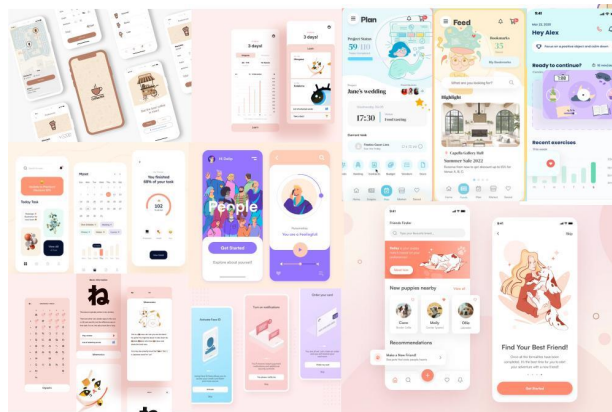


Рисунок 2.21. Мудборд дипломної роботи, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

Після цього було створено три варіанти зазначеного стиля (див. рисунок 2.22). У першому варіанті кольорова гама складалася з деяких пастельних відтінків. Другий варіант мав монохромну зелену палітру з використанням жовтого кольору, як акценту. Третій варіант нагадував ділову тематику та мав відтінки кави.

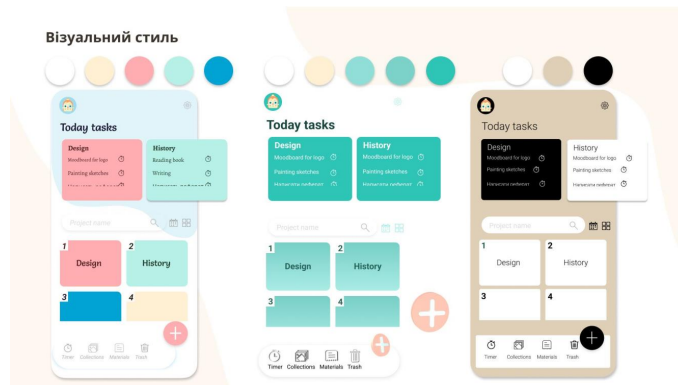


Рисунок 2.22. Три варіанти візуального стилю, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

За основу було вирішено взяти перший варіант з різнобарвної кольоровою гамою. Це обґрунтовується тим, що користувачі розділяють інформацію по кольорах. Була створена UI бібліотека кольорової гами кожної зі сторінок (див. рисунок 2.23).



Рисунок 2.23. Ui бібліотека мобільного додатка “Deadline”, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

Була створена типографія шрифту для всіх заголовків та врегульована його жирність (див. рисунок 2.24). Шрифти були підібрані — Open Sans нарису Bold для першого та другого заголовків, для третього підібраний Open Sans нарису Medium та нарису Regular для четвертого. Для основного тексту був підібраний Roboto нарису Bold та Light.

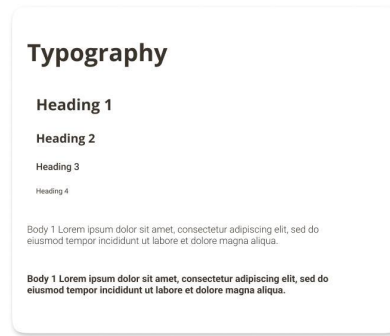


Рисунок 2.24. Типографія мобільного додатка “Deadline”, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

Був створений дизайн іконографії мобільного додатка “Deadline”, що має витончену та ділову манеру (див. рисунок 2.25).

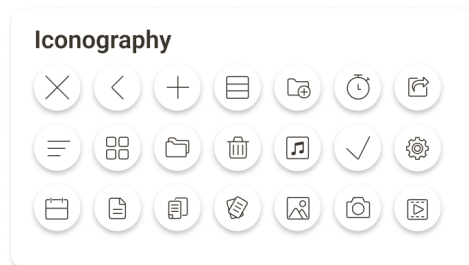


Рисунок 2.25. Іконографія мобільного додатка “Deadline”, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

Була створена бібліотека компонентів усіх сторінок мобільного додатка “Deadline” (див. рисунок 2.26).

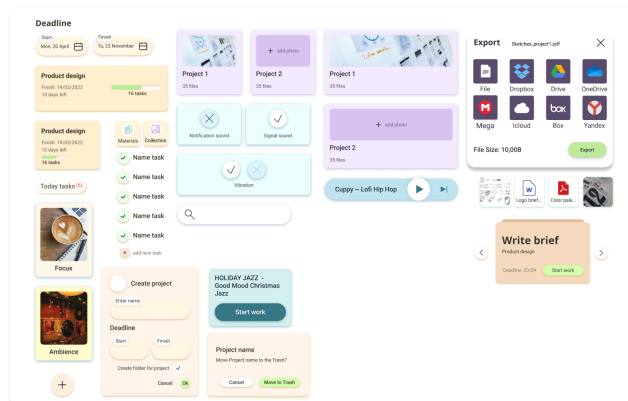


Рисунок 2.26. Бібліотека компонентів мобільного додатка “Deadline”, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

У дипломній роботі було створено 17 екранів мобільного додатка “Deadline”. Домашня сторінка, де представлений весь функціонал програми (див. рисунок 2.27).

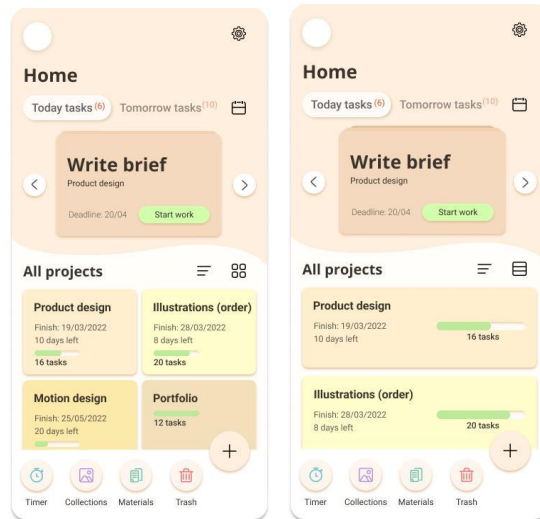


Рисунок 2.27. Головна сторінка у режимі вертикальної та горизонтальної сітки мобільного додатка “Deadline”, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

В розробленому авторському мобільному додатку є все для планування справ і ведення розкладу: можливість переглянути всі справи на сьогодні з різних проєктів і відразу приступити до їх реалізації; з цієї сторінки ми можемо перейти безпосередньо до сторінок “Timer” (“Таймер”), “Collections” (“Колекції”), “All materials” (“Усі матеріали”) та “Trash” (“Кошик”). Також на всіх головних сторінках програми можна змінити вигляд сітки. У кожному проєкті користувач може створювати завдання і виконувати їх по черзі, дозволяючи завданням ставати більш керованими (див. рисунок 2.28). До кожного завдання можна створити опис і встановити терміни.

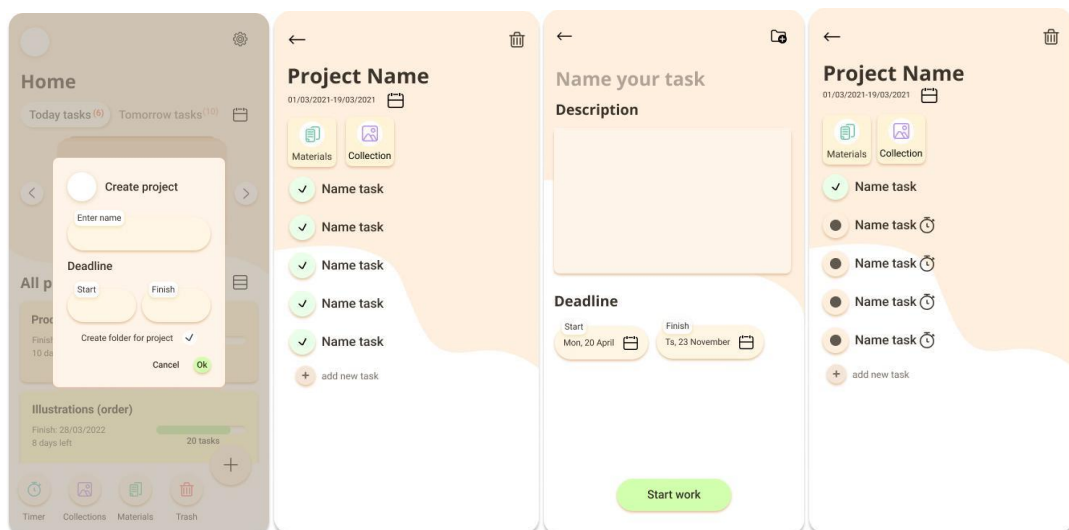


Рисунок 2.28. Сторінки проекту мобільного додатка “Deadline”, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

Сторінка “Timer” (“Таймер”) має зручний робочий простір для успішної роботи, для якого є всі необхідні функції. Персонаж, який працює і відпочиває з користувачем, підтримує його (див. рисунок 2.29).

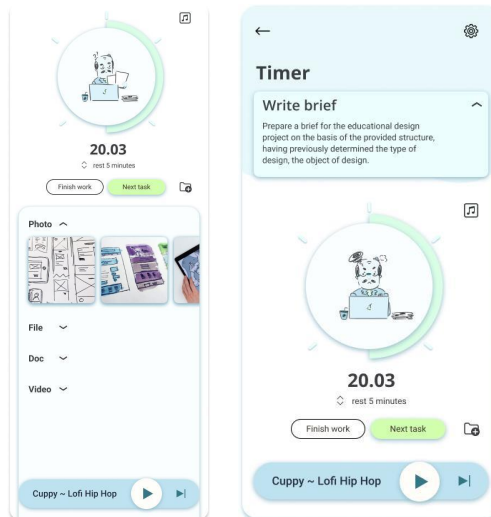


Рисунок 2.29. Поведінка персонажа на сторінці таймера мобільного додатка “Deadline”, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

На екрані сторінки таймера є можливість увімкнути таймер Pomodoro та налаштувати його на розумне використання часу. Також всередині сторінки таймера знаходиться музична бібліотека. Користувач може включити плейлист музики, яку можна підібрати під завдання і настрій (див. рисунок 2.30).

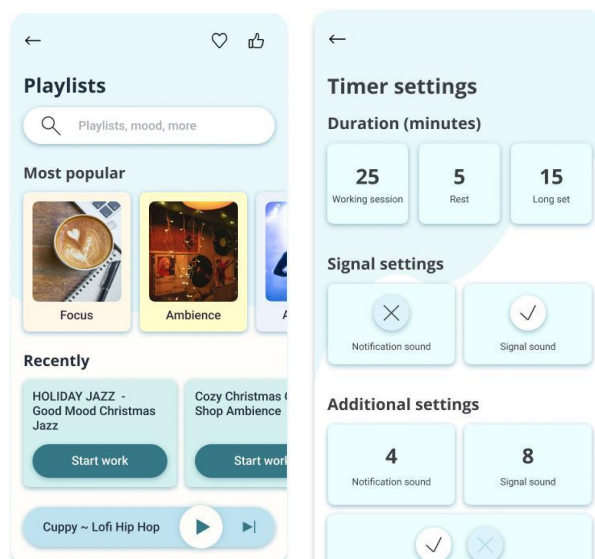


Рисунок 2.30. Екрани основних функцій таймера мобільного додатка

“Deadline”, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

Сторінка “Collections” (“Колекції”) — це бібліотека збережених мудбордів, документів та інших матеріалів після завершення поточних проєктів. Також має два варіанти сітки: вертикальна та горизонтальна (див. рисунок 2.31).

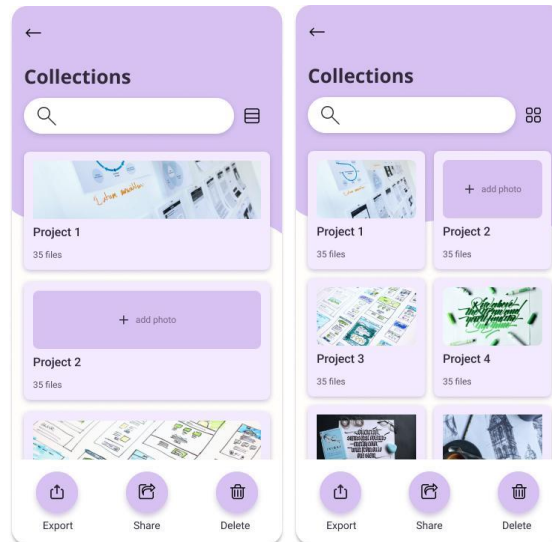


Рисунок 2.31. Екрани сторінки колекцій у режимі вертикальної та горизонтальної сітки мобільного додатка “Deadline”, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

Додано функції експорту бібліотеки в популярні хмарні сховища. У популярних соціальних мережах також є функція «Поділитися» (див. рисунок 2.32).

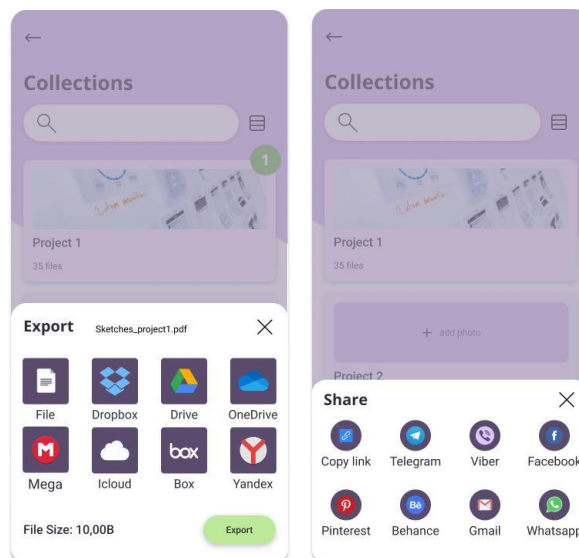


Рисунок 2.32. Функція “Експорт” “Поділитися” сторінки колекції мобільного додатка “Deadline”, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

Сторінка “All materials” (“Усі матеріали”) — це сховище матеріалів для проєктів зі зручно організованим методом сортування. Є функція миттєвого додавання матеріалів через камеру. Є можливість експортувати необхідні папки проєкту на сторонні носії (див. рисунок 2.33).

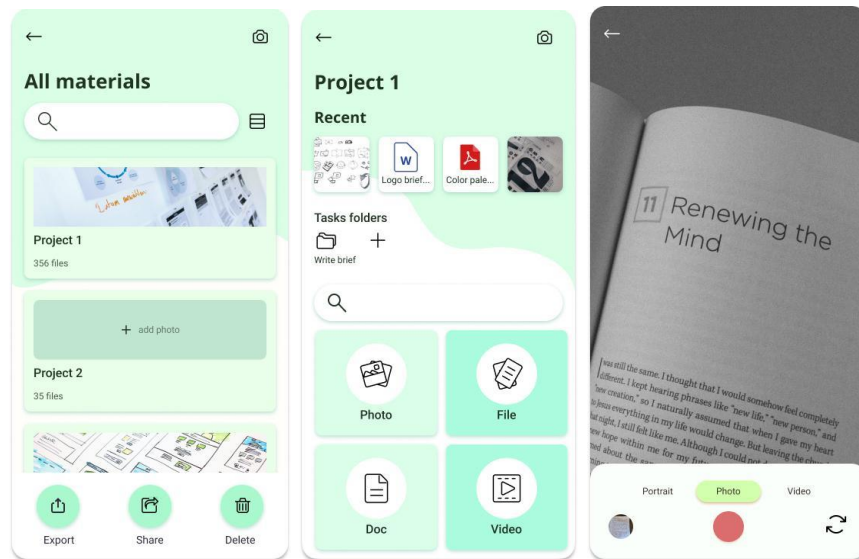


Рисунок 2.33. Усі екрани сторінки матеріалів мобільного додатка “Deadline”, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

Всі екрани та елементи інтерфейсу були заанімовані у програмі Figma, орієнтуючись на сценарій шляху користувача та весь функціонал дипломної роботи.

2.4. Розробка ілюстрацій до проєкту

Деякі дослідники стверджують, що 90% інформації, людина обробляє за допомогою зору. Ілюстрації є одним із видів такої візуальної інформації, котру потрібно вірно донести до користувача. Ілюстрації, як і інші елементи інтерфейсу, підпорядковуються певній меті. Перед тим, як створювати дизайн ілюстрації, дизайнер повинен мати чітке розуміння того, коли та навіщо їх будуть використовувати у мобільному додатку. Іноді важко передати поняття одними словами. Ілюстрації мають силу пояснити абстрактні речі. Дизайнери можуть використовувати цю особливість з покращенням UX-властивостей

продукту для котрого розробляється дизайн. Коли дизайнери хочуть поділитись чимось з користувачем, вони можуть використовувати тільки шрифт. Але якщо текст не підкріплюється візуальними елементами - користувачу складніше зосередити увагу.

Також, маючи справу з цифровими продуктами, треба пам'ятати, що користувачі переглядають або “сканують” екран, а не читають його. Дизайнери, які використовують ілюстрації, можуть переконливо передавати контекст та ідею продукту. За день користувачі торкаються багатьох товарів, але запам'ятовують лише ті, які їм подобаються або принесли приємні емоції. Якщо користувачі знаходять товари, які справляють гарне враження, вони, швидше за все, виберуть їх. Ілюстрації можуть викликати як позитивні, так і негативні емоції у користувачів. Цю властивість було широко використано у розробці ілюстрацій для диплома. Специфіка саме мобільного додатка розробленого у дипломній роботі полягає у розумінні процесу роботи творчої особистості. Попередні дослідження допомогли виявити проблеми у роботі двох груп потенційних користувачів. Тому ілюстрація буде направлена перш за все на допомогу у подоланні виявлених проблем. А саме: проблеми з плануванням робочої сесії, труднощі з концентрацією, втрата мотивації. Аналіз інтерв'ю з користувачами показав, що їм потрібна м'яка підтримка та емпатія у процесі робочої сесії. Для цього у дипломній роботі було розроблено персонажа, який би міг супроводжувати користувача у робочій сесії. Перший варіант персонажа був створений у програмі Adobe Illustrator і складався з векторів (див. рисунок 2.34).



Рисунок 2.34. Перший варіант дизайну персонажа для мобільного додатка “Deadline”, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

Але в ході роботи над мудбордом та стилістикою мобільного додатка “Deadline” його дизайн був переосмислений. В програмі Adobe Animate була створена растрова версія персонажа та анімація робочої сесії на сторінці таймера (рисунок 2.35).

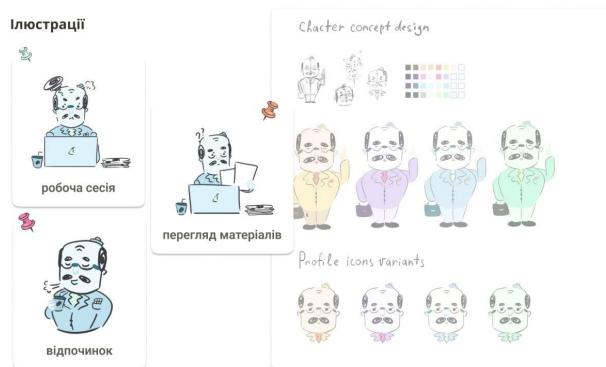


Рисунок 2.35. Фінальний варіант дизайну персонажа для мобільного додатка “Deadline”, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

При виборі кольорової палітри було використано знання кольорової теорії, набуті у процесі навчання. Дослідження вчених також показали, що можливо отримати різні фізіологічні та психологічні ефекти, просто змінюючи колір. Колір може впливати на емоції людей і асоціації з продуктом або брендом. В журналі *Perceptual and Motor Skills* було опубліковано дослідження впливу кольору на людину. Виявилося, що певні кольори, такі як червоний і жовтий, були більш ефективними для залучення уваги й викликання емоційної реакції. А ось такі кольори як синій і зелений, були більш ефективними в створенні почуття спокою і розслаблення [24]. **Кольори.** Дизайн персонажу у дипломній роботі було вирішено зробити у пастельних кольорах, аби не відвертати увагу користувача від роботи. Також це надає заспокійливий ефект у роботі, що допомагає концентруватися. Пастельний синій — це колір, який підвищує концентрацію та має седативний ефект. Має заспокійливу дію, пригнічує збудження і заспокоює. Зелений - символізує відчуття безпеки та стабільності. Це колір, який розслабляє і заспокоює розум. Він також знімає напругу в дні, коли людина трохи нервує. Фіолетовий - має благородний і загадковий образ.

Це також заспокійливий колір, котрий приносить спокій. Це колір, який приносить високе відчуття краси та художній образ, тому може стимулювати фантазію, що і потрібно творчим людям. **Форми.** За основу було обрано м'які кулясті форми без різких кутів. Персонажу було надано максимально доброзичливий вид та посмішку, аби викликати у користувача довіру. Але при цьому персонаж одягнений у діловий костюм, що не дає розслабитися, але уникнути тривоги від роботи (див. рис 2.35). Слово «тривога» використовується, коли користувач переживає або розчарований. Ілюстрації можна використовувати, щоб зменшити занепокоєння користувачів через UX. Тривогу можна перетворити на радість. Наприклад, коли користувач вперше користується продуктом головне значення має перше враження. Воно сильно змінюється залежно від того, які емоції відчуває людина у цей момент. Або, якщо користувач зіткнувся з помилкою чи іншою неприємною ситуацією, можна скористатися ілюстрацією, щоб замінити враження. Також ілюстраціями можна підкріплювати емоції. Для дипломної роботи було розроблено ілюстрації, які б відображали емоції користувача у той чи інший період робочої сесії. Тим самим користувач відчуває симпатію зі сторони персонажу. Це додає стимулювальний ефект та підвищує ефективність. (див. рис 2.36).

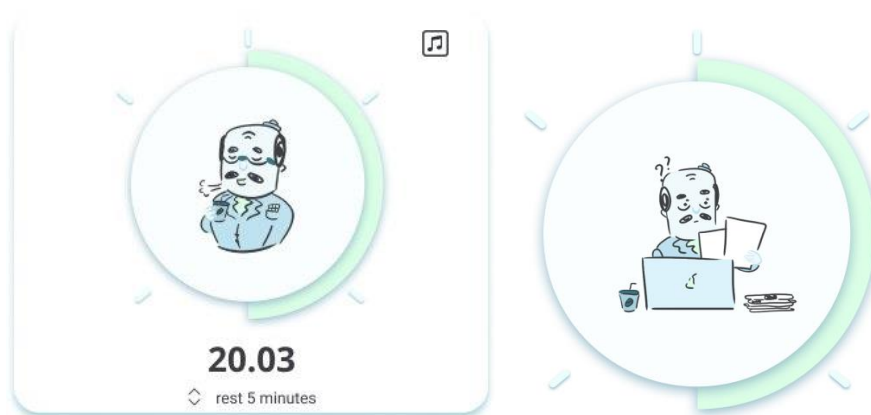


Рисунок 2.36. Відображення емоцій персонажа під час робочої сесії додатка “Deadline”, фото взяте з архіву роботи у програмі Figma

Коли на екрані з’являється анімована ілюстрація, коли мета досягнута, користувач може відчути почуття досягнення. Також унікальна ілюстрація

допоможе продукту виділитися з натовпу. Ілюстрації можуть справити враження від бренду. Ілюстрації, виконані візуальною мовою бренду, сильно нагадують бренд. Ефективно створювати ілюстрації, які відповідають загальній концепції інтерфейсу. Ілюстрації слід створювати з урахуванням загального стилю програми чи вебсайту.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

У другому розділі було обґрунтовано та доведено, що “Досвід користувача” (“User experience”) та “Інтерфейс користувача” (“User interface”) є невіддільними етапи процесу “Design Thinking Process” (з англ. дослівно: “Процес дизайн-мислення”). Дизайн-мислення — це спосіб мислення, який починається з користувача і ретельно обмірковує те, чого хоче користувач. Цей спосіб з'являється після вебреволюції, що надала можливість використовувати вебтехнології звичайним споживачам. Цей період та його вплив на появу мобільних додатків також був описаний у дипломній роботі. “Дизайн-мислення” має п'ять етапів: “Empathize” (“Співпереживайте”), “Define” (“Визначайте”), “Ideate” (“Створюйте ідеї”), “Prototype” (“Протипуйте”) та “Test” (“Тестуйте”). Усі ці етапи було проілюстровані та зазначені у другому розділі дипломної роботи. За допомогою “дизайн-мислення” було виявлено і підкреслено важливість використання користувацького досвіду. Це допомогло при створенні дизайну інтерфейсу мобільного додатка “Deadline” зосередитися на виявленні потреб та проблем, значущі для потенційних користувачів.

UX та UI не можуть бути використані окремо для створення якісного продукту. Ці ніші є неподільною частиною одного цілого, які мають доповнювати та підпорядковуватися один одному при створенні функціонального дизайну мобільних додатків. У другому розділі зазначені усі переваги використання дизайнерських рішень елементів інтерфейсу користувача та персонажа мобільного додатка “Deadline”, що підпорядковуються “Дизайн-мисленню”. Також описані всі етапи та принципи створення концептуального дизайну: кольорової гами, стилістики, дизайну елементів, персонажу, анімації. Продемонстровані усі використанні програми та матеріали дипломної роботи.

РОЗДІЛ 3. ТЕХНОЛОГІЧНО-ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА

3.1. Програмне забезпечення та його застосування у розробці додатка.

Сучасний UI-UX дизайнер має дуже багато різноманітних етапів роботи, котрі потребують використання широкого набору інструментів. Перший етап створення ідей складно уявити без електронної таблиці Miro. Miro позиціонує себе як цифрову дошку на інтернет-платформі, яка має функцію спільної роботи з іншими. Miro — онлайн-інструмент, який дає змогу проводити цифрові сесії з інтерактивними дошками та наліпками. Платформа також використовується для простого та креативного мозкового штурму з колегами. Крім того, є відео, чат, голосування та велика інтеграційна бібліотека.

Програмне забезпечення дозволяє створювати нотатки та рисунки, має дуже багато різноманітних шаблонів, котрі реалізують у цифровому середовищі матеріальні способи створення ідей, такі як паперові наліпки тощо. Завдяки цим шаблонам, процес створення ідей стає легше на початку, тому що страх білого листа більше не турбує дизайнера. У дипломній роботі досліджено різні варіанти використання Miro. Нижче буде приведено поширені варіанти використання Miro:

- Створення списку ідей або концепцій;
- Процес брейнстормінгу;
- Розробка історії користувачів або карта маршруту клієнтів;
- Сортування інформації з інтерв'ю.

Miro також постачається з інтегрованою бібліотекою знаків, каркасів та іншого вмісту. Користувачі також можуть завантажувати файли, зображення та документи зі свого комп'ютера або Google Drive. Miro робить процес брейнстормінгу схожим на реальний: клаптики паперу, дошка, але при цьому поєднує в собі мобільність та непотрібність у паперовому матеріалі. Результат виглядає більш організовано та екологічно, тому що ми не використовуємо паперову платформу, яка могла б бути долучена при процесі створення ідей.

[25]

Звичайно, це програмне забезпечення можна використовувати, так само як дошку під час реальної зустрічі, а оскільки всі учасники можуть вільно писати онлайн, команди, які працюють у віддалених місцях, можуть співпрацювати в режимі реального часу або з різницею в часі.

Також для створення дипломної роботи було використано програмне забезпечення Figma. Figma – це платформа, де є практично все необхідне для роботи з графікою, векторними об'єктами, шрифтами, ефектами тощо. Платформа дозволяє спільне редагування в браузері. Вона є інструментом, який можна використовувати незалежно від типу роботи. Але цей інструмент, який об'єднує багато функцій, що в основному потрібні дизайнерам інтерфейсу користувача. Серед роботи дизайнерів інтерфейсу користувача ця програма має найбільш слушні функції для створення каркасів і прототипів під час розробки інтерфейсу користувача для домашньої сторінки. [26]

Можливо розробляти користувацькі інтерфейси для вебсайтів і мобільних програм разом з командою дизайнерів. Будь-хто може взяти участь у процесі проектування, з наголосом на онлайн-спільну роботу та додатковий інтерфейс на основі браузера. Єдиним недоліком є обмеження безплатної версії функції програми. Програма дозволяє розробляти та створювати прототипи для мобільних додатків безпосередньо в браузері, робити ілюстрації, створювати просту анімацію інтерфейсу та векторну графіку. Розробляти окремі елементи інтерфейсу - кнопки, піктограми, вікна та форми, анімувати прототипи для подальшого тестування з користувачами. Поєднуючи ці дві програми дизайнер може мобільно працювати будь-де. Вони не мають зайвих інструментів, і це допомагає зберегти увагу довше й концентруватися на процесі прототипування та дизайну. Як було розглянуто вище, Figma можна легко використовувати у веббраузері, увійшовши за допомогою облікового запису. У багатьох випадках є стаціонарний комп'ютер для проектування, і є багато випадків, коли можна керувати проектуванням лише на цьому комп'ютері. Однак за допомогою Figma, якщо у дизайнера є комп'ютер під'єднаний до Інтернету, можна легко вносити виправлення в

браузері. Доцільно наголосити, що це особливо зручно у випадку дистанційної роботи та будь-якого робочого процесу. Наприклад, якщо це каркас для домашньої сторінки, ефективніше створити його, відображаючи думки кількох людей, а не створювати його окремо.

Простота використання Figma є однією з її головних переваг. Немає незрозумілих панелей інструментів або меню, у яких можна загубитися. Натомість все, що потрібно зробити, це обрати потрібне з основного меню у верхній частині екрана. Однією з найважливіших функцій Figma є програмна функція Auto Layout, яка відрізняється від подібних функцій в інших дизайнерських програмах своєю сумісністю. Це дає змогу створювати фрейми та компоненти, які можуть автоматично розширюватися, щоб пристосувати контейнер до його вмісту або іншого розміру.

При створенні авторського дизайну мобільного додатку “Deadline” були залучені:

Панель Plugins є розширенням, які допоможуть дизайнеру працювати, наприклад, з фотографіями. З плагіном Unsplash можна знаходити стокові ілюстрації, багато з них безплатні та одразу з готовою ліцензією.

Панель Edit. Панель дозволяє працювати з дизайном у файлі. Щоб застосувати дію до елемента, потрібно виділити й натиснути на інструмент.

Панель View. Панель знаходиться ліворуч у меню редактора. За допомогою цієї функції можна масштабувати макет та переміщатись на ньому.

Панель Preferences. Панель визначає параметри у файлі. Деякі кнопки можуть допомогти при магнітити елементи один до одного для потрібного вирівнювання за малий час.

Фрейм або арт борд — найголовніший робочий простір для дизайну у Фігмі. Можна встановити будь-який розмір за допомогою налаштувань. Це дало змогу групувати об'єкти, створювати з них нові кадри та компоненти. Такі використані компоненти допомогли легше редагувати дизайн, що надало швидких змін, без втрати часу на редагування, тому що це процес відбувається автоматично. Фрейм цифрового формату можна по завершенню завантажити

в будь-якому доступному форматі з прозорим фоном. Так само презентацію додатка “Deadline” було створено прямо всередині робочого простору.

Компоненти — це як частини інтерфейсу користувача, яка була виконана у роботі. Елементи, які багато разів використовуються на кількох сторінках у процесі роботи, такі як навігаційні меню, нижні колонтитули, заголовки та кнопки, слід зробити компонентами. Програма Figma дозволила створити та реєструвати зазначені компоненти. Наприклад, при створенні каркаса це було зручно тим, що його можна використовувати відразу при кожному використанні одних і тих же кнопок та знаків. У дипломній роботі досліджено, що потрібна зміна кольору тощо пізніше, стало можливо змінивши оригінальний основний компонент, можливо автоматично конвертувати всі копії компонентів, відомі як «екземпляри». Екземпляри дали змогу перевизначати кольори, текст, зображення, розміри. А дизайн можна змінювати та коригувати без впливу головного компонента. Таким чином у дипломі зазначено, що варіанти компонентів дозволяють спільно керувати різними станами одного елемента та змінювати їх.

Створення презентаційних матеріалів. Деякі люди використовують Figma для створення презентаційних матеріалів. Якщо говорити про презентаційні матеріали, PowerPoint є основним інструментом виробництва, але якщо навчитись користуватися, можна створювати чудові матеріали за допомогою Figma.

Коментарі. У дипломі описано, що під час співпраці користувачі можуть додавати коментарі один одному. Якщо є можливість додати коментар, треба натиснути інструмент для коментарів у правій частині панелі інструментів, та ввести символи, щоб залишити коментар. Позначки знаків користувача відображаються там, де було опубліковано коментарі, тож дизайнер може одразу побачити, хто написав коментар. Також дизайнер може відповісти на вкладені коментарі. Крім того, у правій частині панелі інструментів також є функція, яка дозволяє ділитися створеним дизайном в Інтернеті та публікувати

URL-посилання, яке можна переглядати або спільно редагувати в реальному часі.

Колір. Figma також дозволяє легко змінювати колір фону полотна відповідно до вашого проєкту. Клацніть на полотні, на якому нічого не виділено.

Управління історією. Figma надає можливість керувати історією створених файлів. Таким чином, історія може оновлюватися завчасно. Під час розробки в команді можна легко обмінюватися інформацією один з одним, зберігаючи історію оновлень. Крім того, нема потреби вручну зберігати дані перед оновленням файлу.

Adobe Illustrator є незамінний для вебдизайну. Illustrator дозволяє створювати зображення, що представляють зображення з точковими координатами та рівняннями лінії, тобто векторні зображення. Вони не змінюються при збільшенні, тому добре підходить для створення таких речей, як: створення логотипа та редагування ілюстрацій. Створюючи за допомогою Illustrator, логотипи, які потребують різних розмірів, добре поєднуються з Illustrator. Малювання ліній та заповнення ілюстрацій також є функціями Adobe Illustrator.

Рядок меню. На екрані знаходиться рядок меню. Він використовується для налаштування робочого середовища, збереження файлів, редагування об'єктів тощо.

Панель керування. На панелі керування можна налаштувати додаткові параметри для кожного інструмента.

Панель інструментів. Панель інструментів у лівій частині екрана заповнена інструментами, які можна використовувати для створення ілюстрацій в Illustrator. Натиснувши • внизу панелі інструментів, можна переглянути список інструментів, доступних в Illustrator.

Вікно документа. Відображає документ, з яким користувач працює.

Панель. Можна задавати властивості та налаштування шару.

У дипломній роботі Adobe Illustrator був використаний для створення векторного варіанту дизайну персонажа для швидкого тестування та

розуміння концепції мобільного додатка. Були використані інструмент перо, налаштування векторів, примітиви, заливка кольору.

Adobe Animate — програма векторної анімації, простота використання, інтерактивна та використовує малий розмір файлу, що зробило її стандартом для онлайн-анімації протягом багатьох років серед видатних дизайнерів. Animate використовується для розробки анімаційної графіки у векторному просторі та анімації для вебсайтів, додатків, рекламних роликів та інших інтерактивних проєктів. Програма також пропонує підтримку растрової графіки, яка називається ActionScript 3.0. Анімації можуть публікуватися на вебсторінках у форматі HTML5, WebGL, масштабованої векторної графіки (SVG). Розроблені анімації також поширюються на програми для Android, iOS, Windows Desktop і MacOS, тобто можуть бути використаними у мобільних додатках, що може бути використано для завдань диплома. У Adobe Animate можна створювати інтерактивні анімації для ігор, серіалів та розміщувати їх в інтернеті за допомогою flash-технології. Можна оживити свої дизайнерські рисунки та банери, розроблені для сайту. Можна оживити персонажів, розроблених для логотипа. Ця програма дає можливість опублікувати анімацію на будь-якій платформі: мобільних пристроях і телевізорах, вебсайтах, експортувавши свої анімації на ці загалом різні платформи, включаючи формат файлу HTML5 Canvas, WebGL, Flash/Adobe AIR і спеціальні платформи, такі як SVG. Цей код може бути включений безпосередньо в авторські проєкти, а також додавати дії без кодування у налаштування вебсайту. Після створення програми Adobe Animate CC, однією з нових функцій були векторні пензлі, які додають нову функцію до графічного дизайну та робочого процесу руху. Векторні пензлі в Animate CC відкривають світ творчих можливостей і рухів для дизайнера. У попередній версії програми пензлі були в основному фарбами для малювання. Вони розробили кольорові пікселі, які можна ввімкнути, трохи попрацювавши з боку користувача.

При створенні авторського додатка були залучені функції за допомогою яких можливо знімати фотографії або ескізи на смартфон та інтегрувати їх у програму. Ця функція відносно нова і з'явилася лише після того, як Adobe Flash, попередня версія Animate CC, оновила функціонал Adobe Capture. До цього моменту був доступний лише інший аспект пензлів, який завжди трохи засмучував користувачів. Бо полягав у тому, що вибір пензлів був дуже обмежений. Можна було використовувати тільки ті пензлі, які є в програмі, або ті, які створили саморуч. На ринку Adobe Flash з'явився на ринку під іншою назвою Adobe Flash Professional, Macromedia Flash або FutureSplash Animator. Зокрема, програма з'явилася в травні 1996 року, коли FutureWave Software випустила її під оригінальною назвою: FutureSplash Animator. Того ж року Macromedia купила FutureWave і перейменувала всі продукти, тому в грудні 1996 року програма була перейменована на Macromedia Flash 1.0. Було перейменовано програму саме так, тому що було зроблено більше вдосконалень, що зробило її одним із найкращих інструментів анімації, які існували. Фактично, потроху її розширювавши, щоб вона могла служити не лише для створення простих анімацій, але й для створення мультимедійних чи навіть інтерактивних елементів, які реалізовувалися в інтернеті. Нова версія Adobe Animate CC не має нічого спільного з попередньою, вона зуміла адаптуватися до нового часу та модернізуватися.

Використання векторів. Ще однією особливістю Adobe Animate CC є використання векторних пензлів. Це означає, що програма може впливати на тиск і нахил при малюванні ліній, штрихів. Ця функція допомогла створити 2D векторну графіку з візерунками, кривими, фігурами. Нині вона також дозволяє «маніпулювати» з камерами для створення природних кривих.

Adobe Animate Camera. Це інструмент, який дозволяє керувати анімаційною кривою. Це надало можливість створювати в дипломній роботі більш реалістичні результати, оскільки дозволяє масштабувати, обертати анімацію, а також додавати різні ефекти. Раніше старі версії підтримували лише обмежені вихідні формати. Проєкти не можна було зберегти іншим способом.

Але тепер це змінилося, і результати можна експортувати в різні формати, такі як HTML5.

Сцена. Це прямокутна область, де розміщується графічний вміст під час створення документів дипломної роботи в Animate. Сцена в середовищі розробки представляє прямокутний простір у Flash Player або вікні веббраузера, де документ відображається під час відтворення.

3.2. Економічні розрахунки

Розробка мобільного додатку охоплює економічні розрахунки витрат на реалізацію проєкту. Під час розрахунків вартості замовлення важливо врахувати об'єм проєкту та час на дослідження. Великі витрати часу та бюджет проєкту були використані в початковому етапі на пошук фокус-групи, проведення інтерв'ю з користувачами, аналізу результатів, повторне тестування після отримання відгуку від користувачів. Після отримання інформації дуже важливо проаналізувати її правильно, щоб у результаті обрати найбільш відповідне і вдале рішення. У будь-якому випадку доведеться провести кілька сесій з користувачами, щоб досягти результату і відточити функції інтерфейсу, і емоційне сприйняття продукту. Це може зайняти велику частину бюджету. На другому етапі важливо визначити рівень складності проєкту, який належить розробити.

Розрахунки проведені для UX - дослідження та розробки UI-елементів. Як правило, від 10 до 15% від загального бюджету розробки мобільних додатків виділяється на етап досліджень, планування та розробки концепції. Першим етапом розрахункової роботи є складання кошторису витрат на проведення інтерв'ю та розробки концепції. (табл. 3.1)

Таблиця 3.1

Назва продукту (послуги)	Формат	Кількість	Тип файлу	Вартість
Дослідження аудиторії	Цифровий	3-5 інтерв'ю	MP3	10 000 грн.

Аналіз результатів дослідження	Цифровий	10 сторінок	DOCX	5 000 грн.
Створення презентації концепції	Цифровий	20 слайдів	PDF	3000 грн.

Після цього підраховуються витрати на створення UI та дизайну, ітерації та тестування прототипу з користувачами. Дуже важливо після кожного етапу дизайну тестувати результат разом з користувачами, та отримувати відгук, прислуховуватись до емоцій та враження від продукту (табл. 3.2).

Таблиця 3.2

Назва продукту (послуги)	Формат	Тип файлу	Вартість
Прототипування	Цифровий	PNG	4000 грн.
Дизайн	Цифровий	Макет у Figma	20 000 грн.
Попереднє тестування	Цифровий	MP4	1000 грн.
Дизайн	Цифровий	Макет у Figma	6000 грн.

Підсумкова таблиця елементів створення мобільного додатку

Таблиця 3.3

№ з/п	Найменування	Вартість в грн.	Примітка
<i>Вартість робіт</i>			
1	Дослідження аудиторії (гонорар)	10 000	
2	Аналіз результатів дослідження (гонорар)	5 000	
<i>Вартість послуг</i>			
3	Створення презентації концепції	3000	

4	Прототипування	4000	
5	Дизайн	26 000	
6	Тестування прототипу	1000	
	СУМА	49 000	

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

Під час створення дизайну інтерфейсу мобільного додатку було використано такі програми: Figma, Adobe Illustrator, Adobe Animate, Miro. Було описано функції програми Figma і доведено, що ця програма одна з кращих для створення дизайну мобільного додатку. Вона має достатній функціонал та зрозумілий інтерфейс. Але при наявності функцій, які допомагають створювати графічні елементи інтерфейсу та іконки, вона не може бути використана для створення авторських ілюстрацій. Для створення тематичних ілюстрацій та дизайну персонажа було використано Adobe Illustrator, що зуміла вже давно зарекомендувати себе на ринку серед дизайнерів. Найкраще ця програма підходить для створення векторних елементів та іконок. У дипломній роботі її було використано для створення концепції дизайну персонажа. Для подальшого удосконалення та створення анімації було використано Adobe Animate. Ця програма дозволила створити растрову версію персонажа та анімаційні банери для презентації кейса готового продукту. Дослідження функціонала програму показало, що ця програма має насичений і водночас простий функціонал у використанні. До того ж програма удосконалюється, враховуючи сучасні тенденції. Замість Power Points у дипломній роботі було використано програму Miro, що показала себе кращим аналогом. У програмі можна створювати не лише презентацію продукту, а й використовувати різноманітні тематичні шаблони, які вже наявні у програмі. Також ця програма вже є типовою у спільноті веброзробників, бо належить до категорії просунутого використання.

Проведені економічні розрахунки показали, що загальна вартість реалізації дизайну інтерфейсу мобільного додатку, використовуючи методи UX, включаючи усі послуги сторонніх спеціалістів, становить 49 000 грн.

ВИСНОВКИ

Згідно з результатами на тему дослідження ніші UX та UI дизайну та створення дизайну інтерфейсу мобільного додатка "DEADLINE", можна зробити такі висновки:

У дипломної роботи було описано історію вебдизайну від зародження мережі "Інтернет" до мобільної революції, яка відбулася на початку 2000-х років. Було проаналізовано етапи створення концепція «Інтернету» або «всесвітньої павутини», що потрапила на епоху 90-х років. Початок ери вебдизайну як галузь дизайну відбувається лише після 1993 року, коли Тім Бернерс-Лі публікує у відкритий доступ технології, які він використав для створення першого вебсайту. Були створені перші вебсистеми такі як, наприклад, перший веббраузер Mosaic. На той час такого поняття як "вебдизайнер" не існує. Вебсистеми створювалися інженерами, веброзробниками та іншими спеціалістами, які не мали ніякого уявлення про проблеми та потреби користувача, бо розуміли алгоритм програм зсередини. Лише середина 1990-х років, яка зазначається як «Середньовіччя» вебдизайну, стає часом еволюції вебдизайну з точки зору структури та зовнішнього вигляду. В епоху 90-х почали з'являтися екстравагантні та різноманітні дизайни, які вже мали певне уявлення про принципи створення функціонального дизайну, але не були зручними для потенційного користувача. Проблема, як неможливість виконання алгоритму функцій було неодноразовою у часи 90-х років. Всупереч на це, для дизайнерів сьогодення ця епоха назавжди залишиться одним з методів натхнення та прикладом відчайдушності експериментувати. Дизайнери 90-х не боялися використовувати технології Flash, GIF-анімації, 3D та інші методи. На початку 2000-х років підтримка CSS стала прогресувати, що створила можливість використання інтуїтивно-зрозумілого інтерфейсу. У середині 2000-х років зароджується термін Web 2.0, бо відбувалася мобільна революція. У вебдизайні з'явилися нові напрямки, бо стає потреба в адаптуванні версій сайту на різних носіях.

Зароджується UX дизайн, що сьогодні є однією з головних етапів процесу “Дизайн-мислення”. Термін “досвід користувача” був вперше почутий публічно на конференції CHI '95 Conference Companion на Human Factors в Computing Systems, що відбулася 7-11 травня 1995 в Денвері, штат Колорадо. Адаптований дизайн з'явився лише у 2010 році для опису використання комбінацій взаємодії тексту, тобто інформації, з елементами інтерфейсу. У першому розділі було проілюстровано та описано принципи адаптованого дизайну, використовуючи інтерфейси сучасних вебсайтів та мобільних додатків. Було досліджено як “користувацький досвід” безпосередньо впливає на довіру та якість створеного продукту. Було зазначено, що це найперший та головний етап для подальшої розробки концепції дизайну продукту проектування. Також у дипломній роботі описано особливості використання UI-дизайну як ніші вебдизайну. Було доведено, що хороший дизайн інтерфейсу має постійно взаємодіяти зі своїм користувачем. Були описані та проілюстровані на прикладах чотири головні принципи розташування елементів інтерфейсу. Визначено, що UI-дизайнер також має враховувати особливість певної групи користувачів: людей з обмеженими можливостями, дальтоніків, людей різної вікової категорії тощо. Вдалих та функціональний UI зобов'язаний працювати на користувача, а не створювати йому зайві проблеми. Також було згадано посібник з правил створення інтерфейсу на iOS і Material Design на Android, який станом на 2020 рік є обов'язковими до прочитання для інженерів і дизайнерів. При створенні дипломної роботи були використані алгоритми Material Design.

Були описані всі етапи роботи над створенням дизайну мобільного додатку “DEADLINE”, що базуються на “Дизайн мислення”: “Empathize” (“Співпереживайте”), “Define” (“Визначайте”), “Ideate” (“Створюйте ідеї”), “Prototype” (“Протипуйте”) та “Test” (“Тестуйте”).

Були описані мета, ідея, назва та принципи концептуального дизайну. Також були пояснені та обґрунтовані інновації та креативні ідеї дипломної роботи. Для цього був використаний метод осмисленого дизайну, що базується

на: зв'язність, резонанс, узгодженість, змістовність. Були описані переваги та особливості кожної зі сторінок мобільного додатка “DEADLINE”.

У дипломній роботі а першому етапі “Empathize” (“Співпереживайте”) була проведений аналіз аналогів та потреб споживача, базуючись на дизайні інтерфейсів вже наявних мобільних додатків. Були проілюстровані головні переваги та недоліки з поясненням, орієнтуючись на алгоритми Material Design. Після цього був сформований план дипломної роботи базуючись на питання “How Might We” (“Як ми можемо”). На основі початкової ідеї та плану був створений гід інтерв'ю. Було проведено 17 сесій інтерв'ю з респондентами. Це допомогло виділити та сформулювати групи потенційних споживачів мобільного додатка “DEADLINE”, що є початком другого етапу “Define” (“Визначайте”). На цьому етапі було проведено аналіз 17 інтерв'ю та сформовано дві картки персон – Картки шляху споживача (Customer Journey Mapping). Було описані та проілюстровані емоції та проблеми користувачів на шляху до виконання головної мети. Підсумовуючи дані отриманні при формуванні двох Карток шляху споживача, було виявлені такі головні завдання: методи планування, архів зберігання інформації створення персонажа та таймера. Стає черга третього етапу – “Ideate” (“Створюйте ідеї”). Було проведена сесія ідей та брейнстормінг, використовуючи принцип п'яти хвилин та питання “How Might We” (“Як ми можемо”). Для визначення вдалих ідей була використана діаграма з бібліотеки шаблонів програми Miro, що відображає градацію складності та ефекту застосування. Побудовано діаграма за математичним принципом осі X та Y. Після цього настав час четвертого та п'ятого етапів, що мають назву “Prototype” (“Протипуйте”) та “Test” (“Тестуйте”). Були створені перші вайфрейми мобільного додатка “DEADLINE”, що базувалися на принципі Rapid Prototyping (з англ.: Швидке створення прототипів). Ця технологія вже давно використовується такими всесвітньовідомими компаніями як Google та Apple. Усі прототипи були створенні у програмі Figma та ескіз дизайну персонажа у програмі Adobe Illustrator. Сесії ітерації було проведено онлайн використовуючи програму

Skype. Усі респонденти надали дозвіл фільмування або знімання процесу тестування прототипа. Загалом були проведені три ітерації та створено три версії прототипа мобільного додатка “DEADLINE”. Фільмування екрана допомогло визначити та проаналізувати успіх тестування інтерфейсу користувачем та сформувавши сценарії шляху. User Flows (з англ. дослівно: “Потоки користувачів”) відобразив два сценарії шляхи користувача, а саме: зберегти та поділитися колекцією; проходження робочої сесії у додатку. Це надало змогу після проходження всіх етапів “Дизайн-мислення” створити вдалий та функціональний UI.

Визначено, що розробка UI почалась зі створення тематичного мудборда. Мудборд був проілюстрований у дипломній роботі. Було затверджено пастельну та витончену гаму. Після цього були створені три варіанти можливого стилю мобільного додатка “DEADLINE”. Усі три варіанти були обґрунтовані та проілюстровані у дипломній роботі. За основу було вирішено взяти перший варіант з різнобарвної кольоровою гамою. Таке рішення було обґрунтовано результатами інтерв'ю та тестуваннями користувачів. Була створена UI бібліотека кольорової гами кожної зі сторінок. Була створена типографія шрифту для всіх заголовків та врегульована його жирність. Шрифти були підібрані — Open Sans нарису Bold для першого та другого заголовків, для третього підібраний Open Sans нарису Medium та нарису Regular для четвертого. Для основного тексту був підібраний Roboto нарису Bold та Light.

Був створений дизайн іконографії мобільного додатка “Deadline”, що має витончену та ділову манеру. Була створена бібліотека компонентів усіх сторінок мобільного додатка “Deadline”.

Як результат, був створений дизайн 17 екранів мобільного додатка “Deadline”. Усі екрани були обґрунтовані та проілюстровані у дипломній роботі. Була визначено особливість та значущість кожного екрану. Фінальним етапом було створення анімації шляху користувача, орієнтуючись на створенні User Flows.

Також описана та зазначена важливість створення вдалих ілюстрацій персонажу. Ілюстрації є одним із видів візуальної інформації, котру дизайнери можуть використовувати для покращення UX-властивостей продукту для котрого розробляється дизайн. Вдале використання персонажів у інтерфейсі мобільного додатку було обґрунтовано на прикладах мобільних додатків як Duolingo та “FLIP - Focus Timer for Study”. Орієнтуючись на етап “Empathize” (“Співпереживайте”) було виявлено, що користувачам потрібна м'яка підтримка та емпатія у процесі робочої сесії. Для цього у дипломній роботі було розроблено персонажа, який знаходиться на екрані таймера під час робочої сесії. Перший варіант персонажа був створений у програмі Adobe Illustrator і складався з векторів. Його було використано для швидкого тестування користувачів за допомогою прототипів. Але в ході роботи над мудбордом та стилістикою мобільного додатка “Deadline” його дизайн був переосмислений. В програмі Adobe Animate була створена растрова версія персонажа та анімація робочої сесії на сторінці таймера. Було проаналізовано важливість кольорів та форм під час створення дизайну персонажа.

Було виділено для описання економічних розрахунків та використаного програмного забезпечення. У підрозділі «Програмне забезпечення та його застосування у розробці додатка» були описані програми та їх функції, які були залучені під час роботи над дипломним проектом. Було доведено, що програма Figma вже давно зарекомендувала себе на ринку праці та використовується веброзробниками по всьому світу. Було доведено, що функціонал програми є простим та зручним у використанні. Однією з найважливіших функцій Figma є програмна функція Auto Layout, яка відрізняється від подібних функцій в інших дизайнерських програмах. Були описані функції програми, які були застосовані під час створення дизайну мобільного додатку “Deadline”: панель Plugins, панель Edit, панель View, панель Preferences, фрейм, компоненти, колір, створення презентаційних матеріалів, коментарі та колір.

Була описана перевага використання програми Miro, що удосконаленим аналогом програми PowerPoint. Miro — онлайн-інструмент, який дає змогу проводити цифрові сесії з інтерактивними дошками та наліпками. Платформу було використано для створення списку ідей або концепцій; процес брейнстормінгу; розробка історії користувачів або карта маршруту клієнтів; сортування інформації з інтерв'ю та створення діаграм дипломної роботи.

У дипломній роботі також була використана програма Adobe Animate. Були описані та зазначені головні її переваги: простота використання; використовує малий розмір файлу; популярна на ринку праці серед видатних дизайнерів. Були обгрунтовані її головні функції та шлях розвитку програмного забезпечення. У дипломній роботі її було використано для створення анімацій персонажа під робочої сесії на сторінці таймера.

Останньою використаною програмою у дипломній роботі була програма Adobe Illustrator. Програма вже давно зарекомендувати себе на ринку серед дизайнерів. Найкраще вона підходить для створення векторних елементів та іконок. У дипломній роботі її було використано для створення швидкої концепції дизайну персонажа., що можна використати під час етапів “Prototype” (“Протипуйте”) та “Test” (“Тестуйте”).

У підрозділі «Економічні розрахунки» визначено витрати на реалізацію дизайну мобільного додатка. Зазначено вартість кожного етапу роботи, орієнтуючись на принцип “Дизайн-мислення”. Були зазначені стандартні ціни за кожний етап проєктування, тому отримана цифра є придатною для роботи над дизайном мобільного додатка. Можливо, потрібно буде створювати інші макети дизайну, якщо буде потреба розмістити його на інших вебносіях: графічний планшет, комп'ютер, певна модель телефона тощо. Також з часом функції інтерфейсу можуть бути оновлені або вдосконалені, орієнтуючись на сучасні тенденції на ринку. Але створеного обсягу у дипломній роботі достатньо для ефектного запуску мобільного додатка та його функціонування.

Тому реалізація усіх етапів роботи, які включають частину UX та UI у дипломній роботі, є економічно обґрунтованою для компанії та її прибутку. Проведені економічні розрахунки показали, що загальна вартість дослідження та створення інтерфейсу користувача становить 49 000 грн.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Wiedemann J., Ford R. Web Design. the Evolution of the Digital World 1990-Today. Taschen America, LLC, 2019. 640 p.
2. Walter A. Designing for emotion. New York : A Book Apart/Jeffrey Zeldman, 2011. 104 p.
3. Web design history. Web Design Museum. URL: <https://www.webdesignmuseum.org/web-design-history> (дата звернення: 20.08.2022).
4. Norman D. A. Design of Everyday Things. MIT Press, 1998. 270 p.
5. Jakob N. Eyetracking web usability. Berkeley, CA : New Riders, 2010. 437 p.
6. Monteiro M. Design is a job. New York : A Book Apart, 2012. 137 p.
7. Malewicz M., Malewicz D. Designing User Interfaces : Електронна книга. 2nd ed. Hype4 Academy, 2022. 638 p. URL: <https://hype4academy.gumroad.com/l/uibook>.
8. Williams R. The Non-Designer's Design Book: design and typographic principles for the visual novice. Pearson Education, 1994. 144 p.
9. Quesenbery W. Storytelling for user experience: crafting stories for better design. Brooklyn, NY : Rosenfeld Media, 2010. 297 p.
10. Krishna G. Best interface is no interface: the simple path to brilliant technology. Pearson Education, Limited, 2015.
11. Weinschenk S. 100 things every designer needs to know about people. Pearson Education, Limited, 1920. 256 p.
12. Stout A. UXmatters. UXmatters :: Insights and inspiration for the user experience community. URL: <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2022/11/using-analog-ux-strategy-tools.php> (дата звернення: 10.09.2022).
13. Світвуд А. «Маркетингова аналітика. Як підкріпити інтуїцію даними» : Науково-попул. вид. / пер. з англ. О. Асташова. Київ : Наш Формат, 2019. 152 с.

14. Jociute D. How might we statements: asking the right questions. Viima - The Simple, Yet Incredibly Powerful Innovation Platform. URL: <https://www.viima.com/blog/how-might-we> (дата звернення: 12.10.2023).
15. Tim B. Change by design: how design thinking can transform organizations and inspire innovation. New York, NY : HarperCollins Publishers, 2009. 264 p.
16. Cash P., Hansen C. T., Andreasen M. M. Conceptual design: interpretations, mindset and models. Springer, 2015. 394 p.
17. Potvin P. Tips on colour interface design. Medium. URL: <https://uxdesign.cc/tips-on-colour-interface-design-bccdc691eb72> (дата звернення: 13.11.2023).
18. JÓke van Dijk. How to create meaningful interfaces. Medium. URL: <https://uxdesign.cc/how-to-create-meaningful-interfaces-a6aa4c77dbf4> (дата звернення: 26.12.2023).
19. Material design. Material Design. URL: <https://m3.material.io/> (дата звернення: 08.01.2023).
20. de Ruijter J. How to get 50 creative ideas in 5 minutes - HatRabbits. HatRabbits. URL: <https://hatrabbits.com/en/how-to-get-50-creative-ideas-in-5-minutes/> (дата звернення: 11.01.2023).
21. Spivak E. The Iterative Design Process: A Full Guide for UX Designers. Shaping Design Blog. URL: <https://www.editorx.com/shaping-design/article/iterative-design> (дата звернення: 20.01.2023).
22. De La Riva M. What is rapid prototyping? [step-by-step guide]. CareerFoundry. URL: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/rapid-prototyping-guide/> (дата звернення: 02.02.2023).
23. User flow. Product Roadmap Software | ProductPlan. URL: <https://www.productplan.com/glossary/user-flow/> (дата звернення: 05.02.2023).
24. Ekkeri N. The truth about color psychology in design: is it worth the hype?. Medium. URL: <https://bootcamp.uxdesign.cc/the-truth-about-color->

[psychology-in-design-is-it-worth-the-hype-2c55a8a7e628](https://www.softwareadvice.com/project-management/figma-profile/) (дата звернення: 10.02.2023).

25. Miro software reviews, demo & pricing - 2023. Business Software Reviews from Software Advice®. URL: <https://www.softwareadvice.com/project-management/figma-profile/> (дата звернення: 12.02.2023).

26. Омельчук Є. Що таке Figma: функції, інструменти та переваги - академія Wezom. Академія Wezom - Обучаєм ІТ технологіям с нуля. URL: <https://wezom.academy/ua/cho-takoe-figma-funktsii-instrumenty-ipreimuschestva/> (дата звернення: 20.03.2023).

ДОДАТКИ

Додаток 1

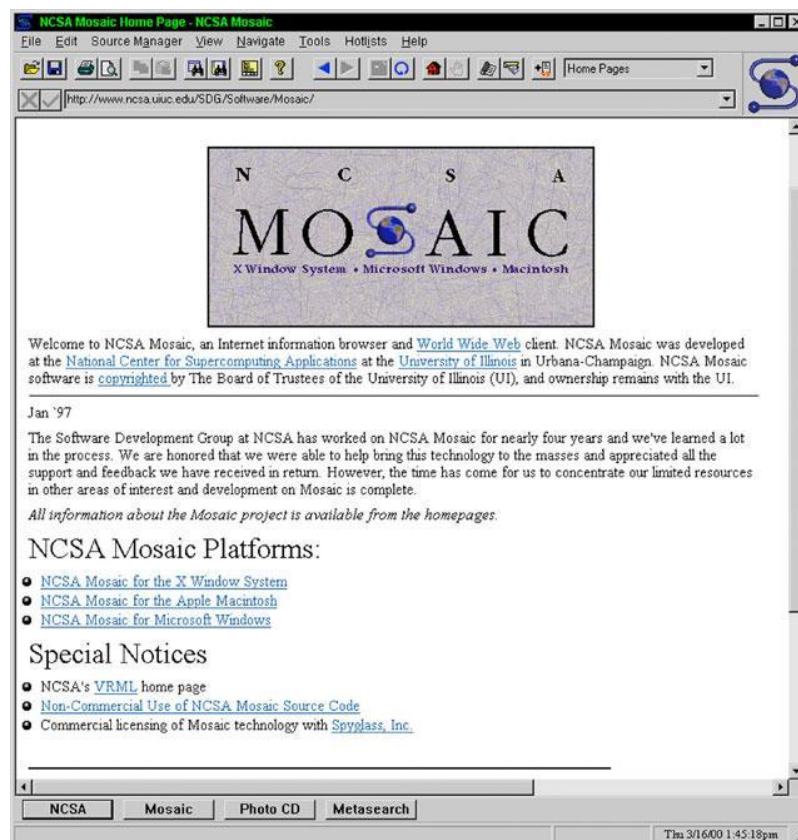
http://info.cern.ch - home of the first website

From here you can:

- [Browse the first website](#)
- [Browse the first website using the line-mode browser simulator](#)
- [Learn about the birth of the web](#)
- [Learn about CERN, the physics laboratory where the web was born](#)

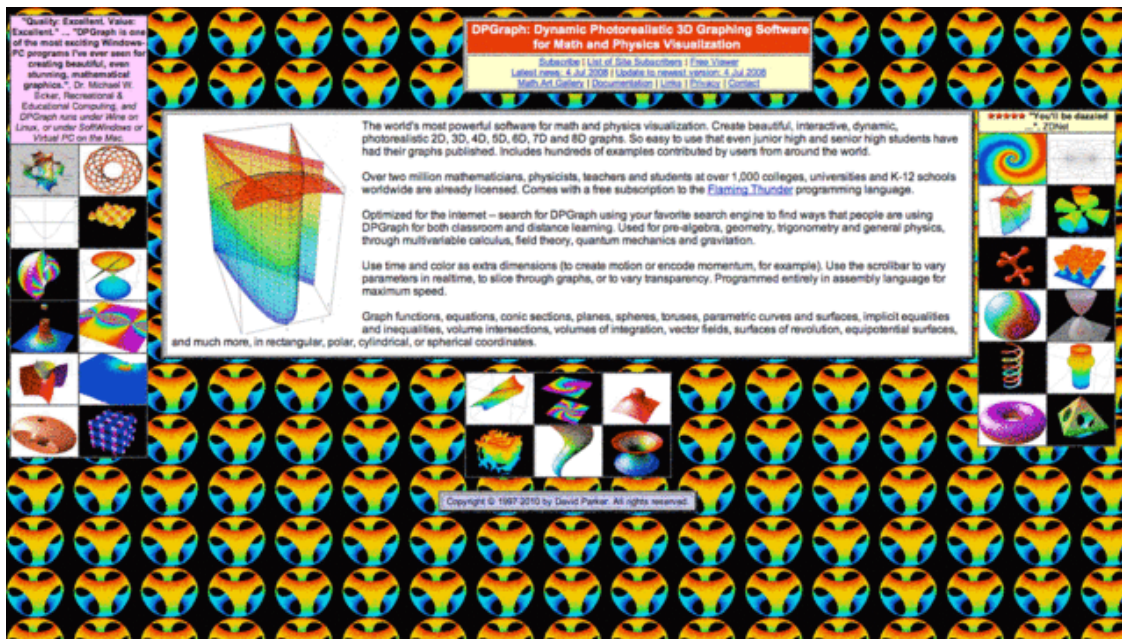
Перший вебсайт в історії

Додаток 2



Перший веббраузер в історії

Додаток 5



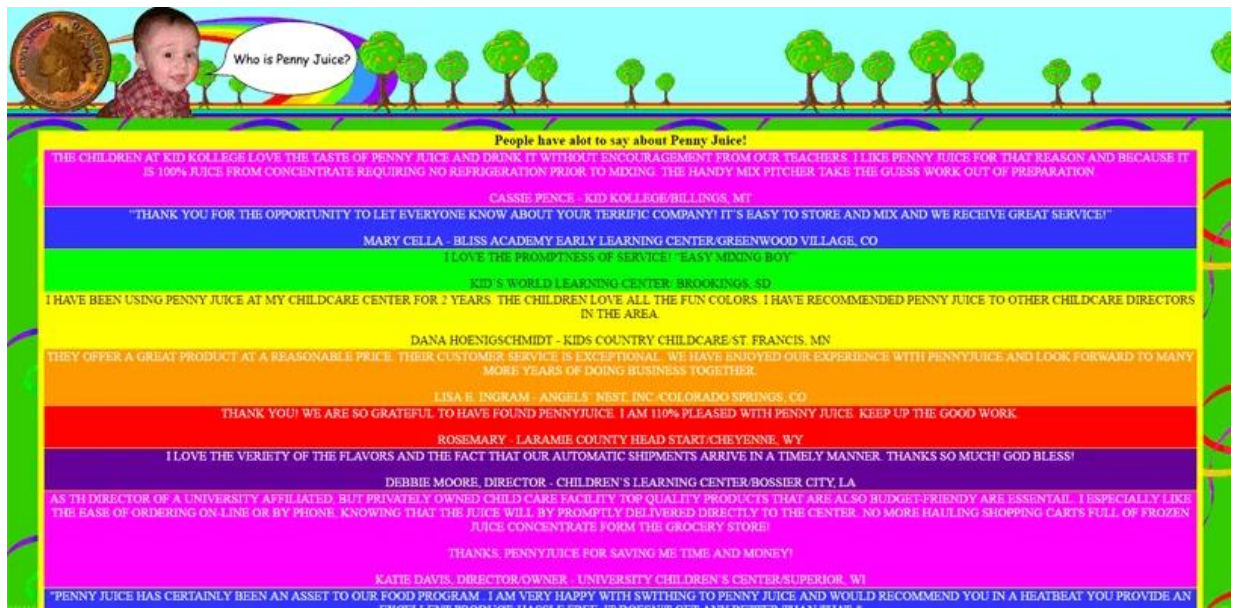
Динамічне фото: реалістичне програмне забезпечення для 3D-графіків для візуалізації математики та фізики

Додаток 6



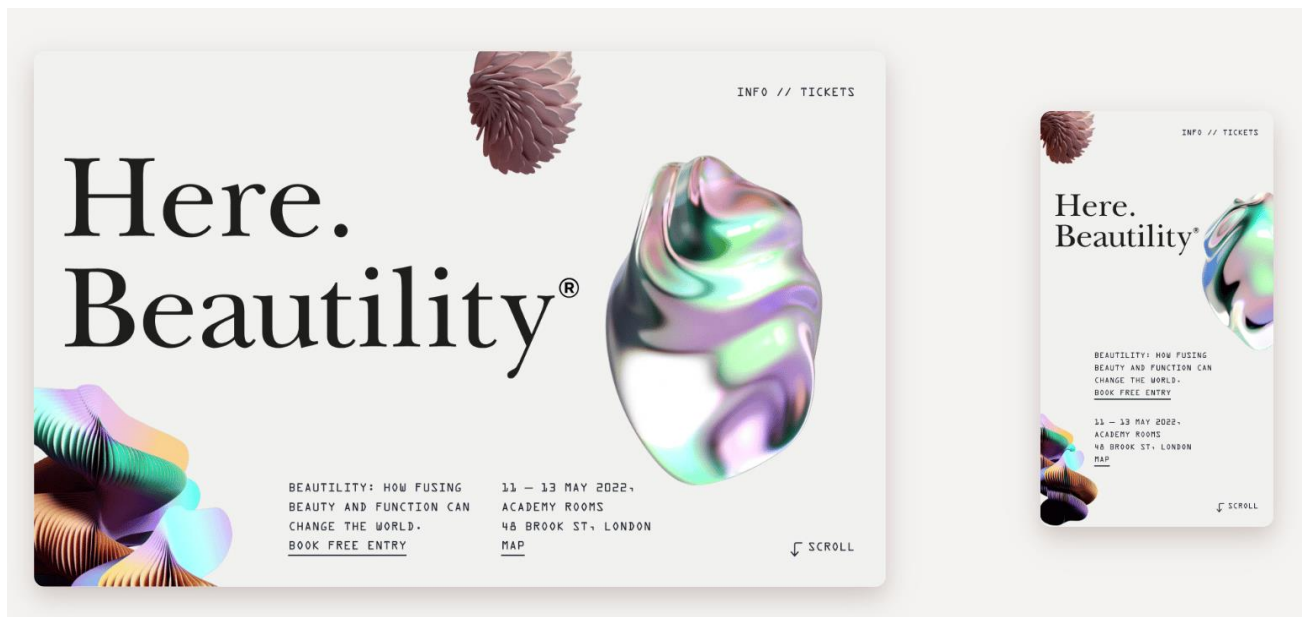
Вебсайт Space Jam

Додаток 7



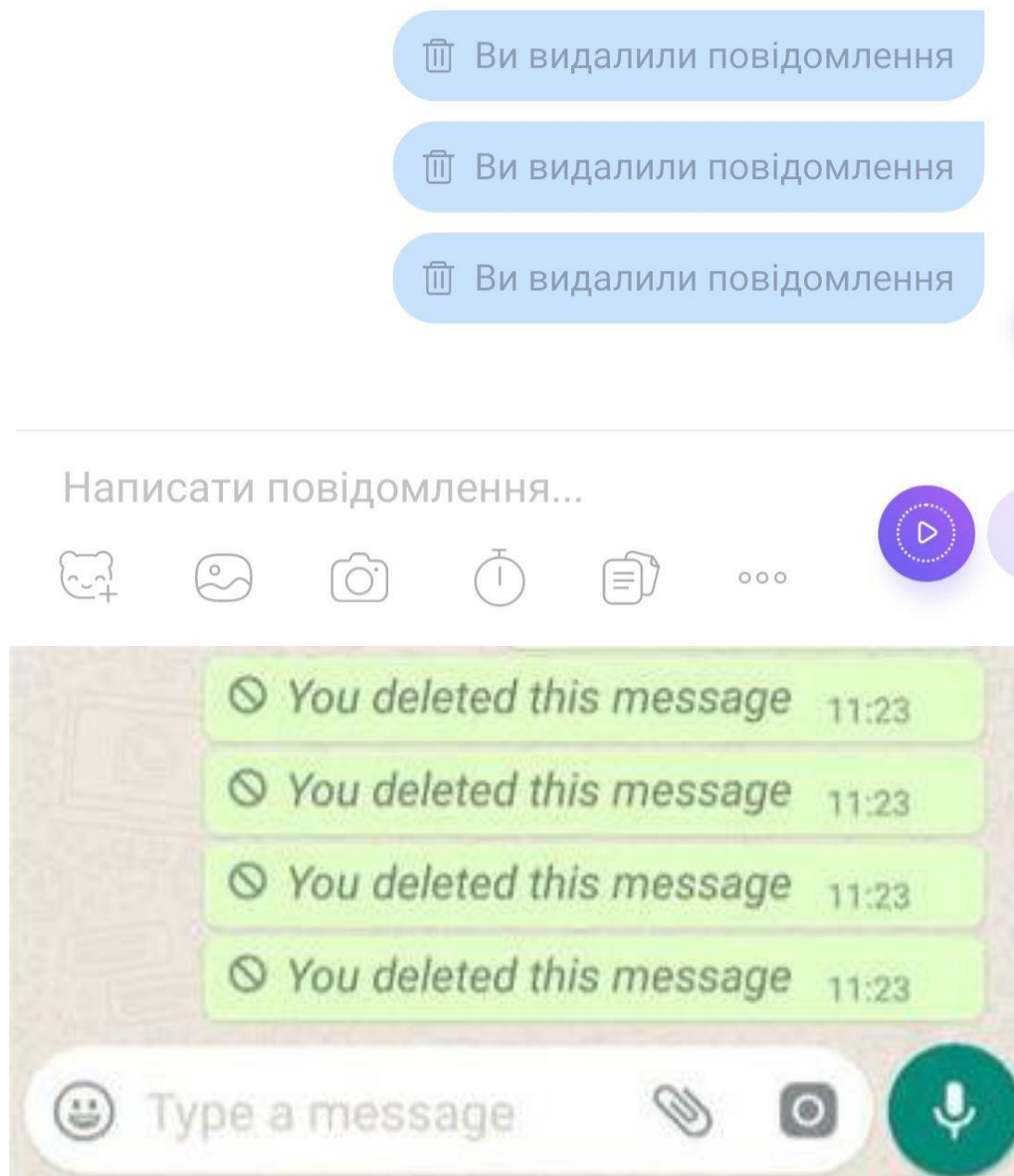
Вебсайт Penny Juice

Додаток 8



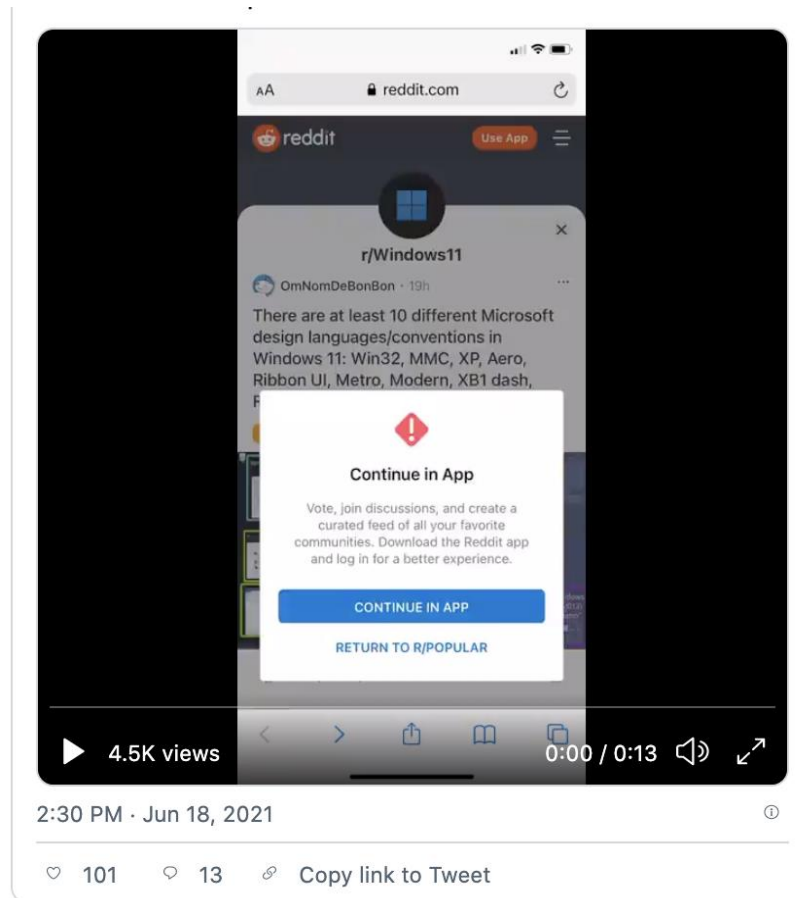
Макет сайту Here Design на ПК та телефоні

Додаток 9



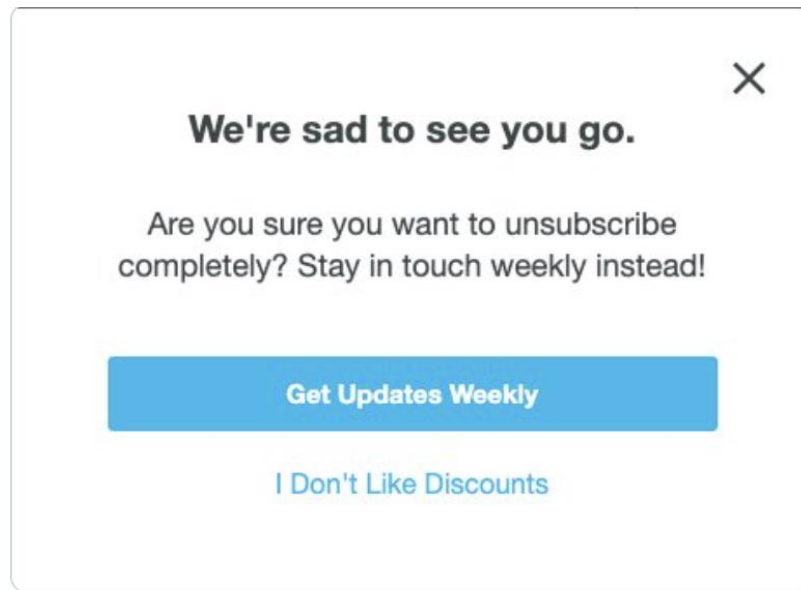
Чат мобільного месенджера "WhatsApp" та "Viber"

Додаток 10




Мобільний додаток "Reddit"

Додаток 11

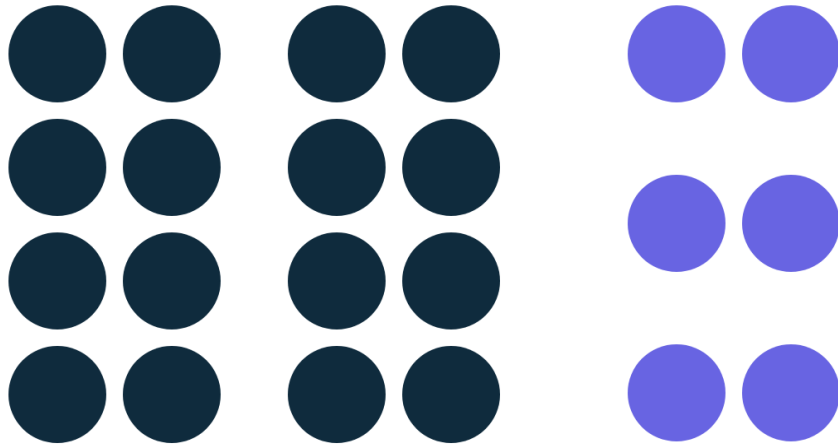


Приклад невдалої форми у мобільному додатку

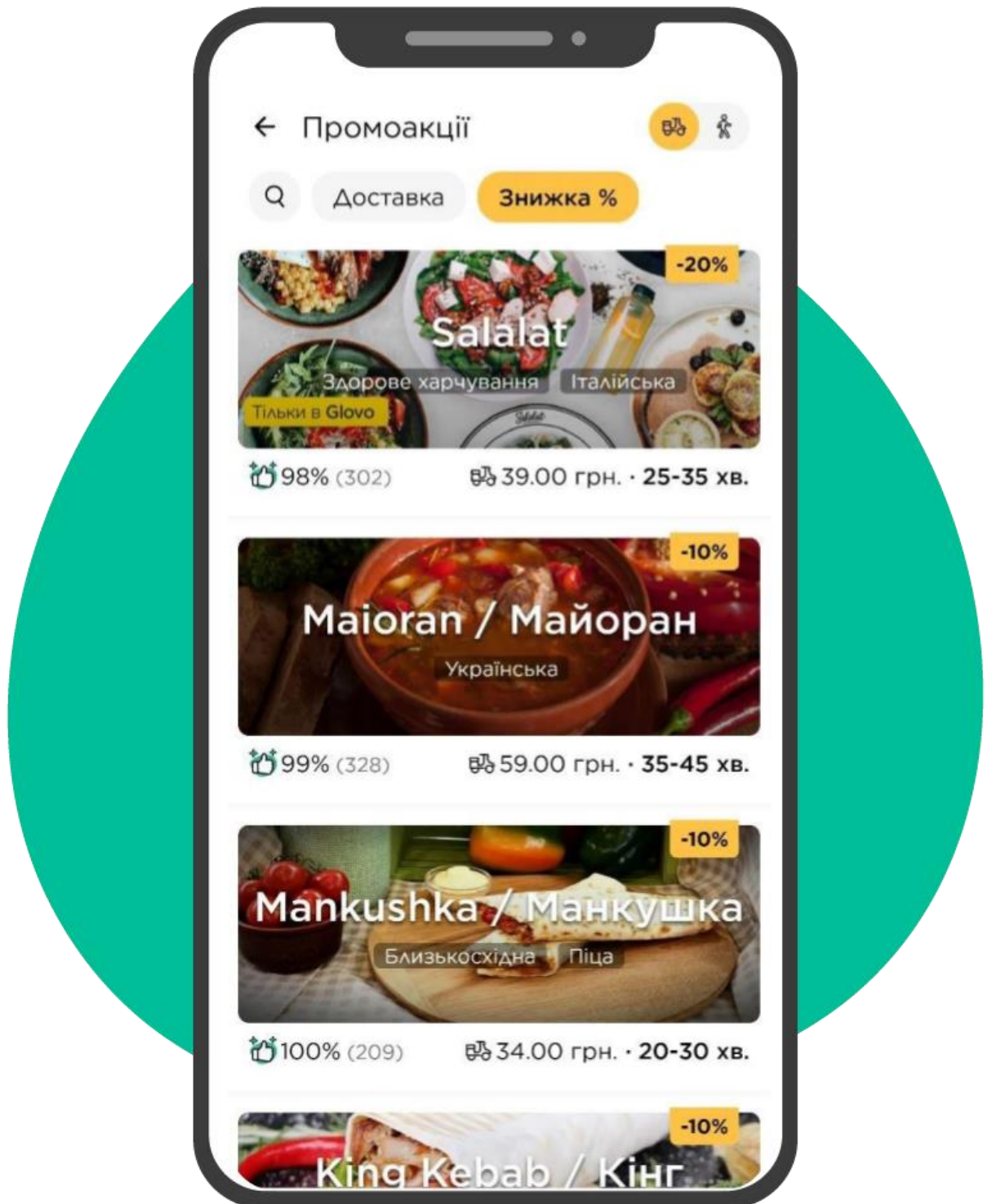
Додаток 12

Good	Bad
<p>First Name</p> <input type="text" value="Caitlynn"/>	<p>validation fault - format does not match database. Invalid entry.</p> <p>First Name</p> <input type="text" value="Caitlynn"/>
<p>First Name</p> <input type="text" value="Haapala"/>	<p>First Name</p> <input type="text" value="Haapala"/>
<p>Email</p> <input type="text" value="cait48gmail.com"/>  <p>Oops! This doesn't look like a valid email address. Try adding '@' before the domain name. Accepted email formats</p>	<p>Email</p> <input type="text" value="cait48gmail.com"/>

Алгоритм дії поганого і хорошого інтерфейсу

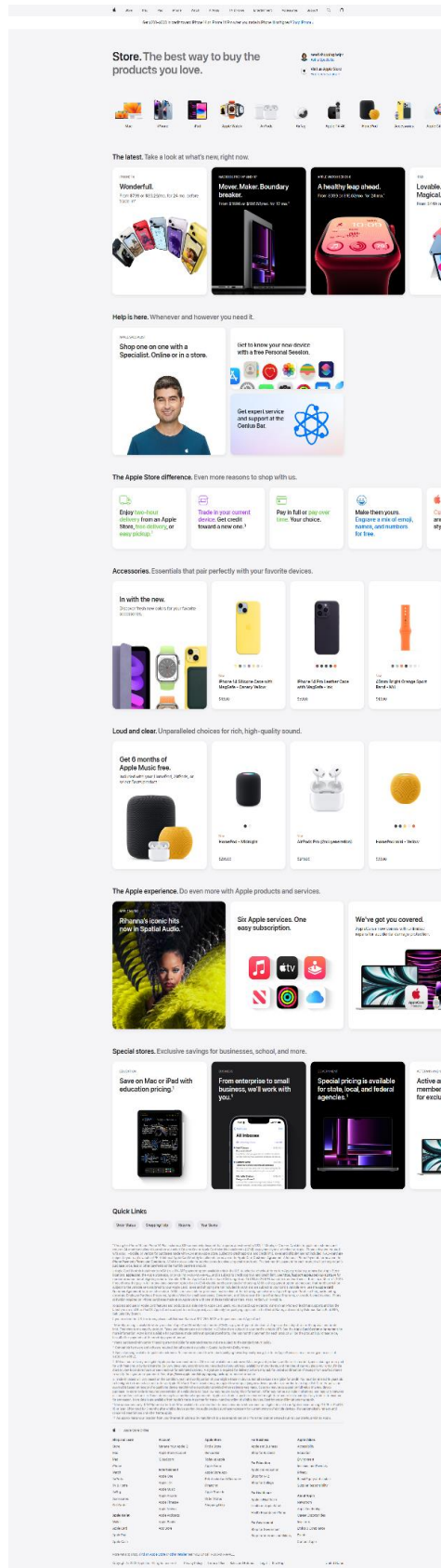
Додаток 13

Принцип близькості



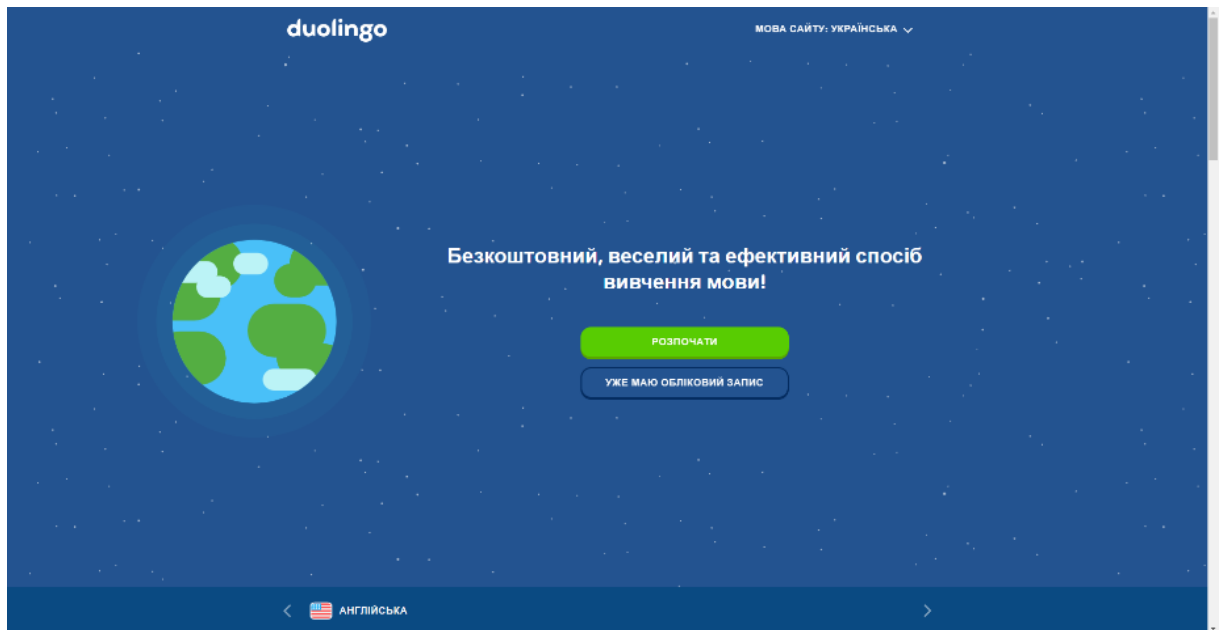
Мобільний додаток компанії Glovo

Додаток 15



Дизайн сторінки сайту компанії Apple

Додаток 16



Найкращий спосіб вивчити мову

Вивчайтеся в Duolingo (ікони) й ефективно! Зробіть це бачи за короткі уроки та ігрові спільноти іноземною мовою.

Чому вам сподобається навчатися в Duolingo

Ефективно й дієво

Наші курси ефективно й дієво розвивають навички читання, слухання та говоріння. Співпадає з [найновішими дослідженнями](#).

Персоналізоване навчання

Повідомлення найкраще зі штучного інтелекту та мовознавства, уроки допомагають навчатися в потрібному темпі та на відпочинковому рівні.



Підтримка мотивації

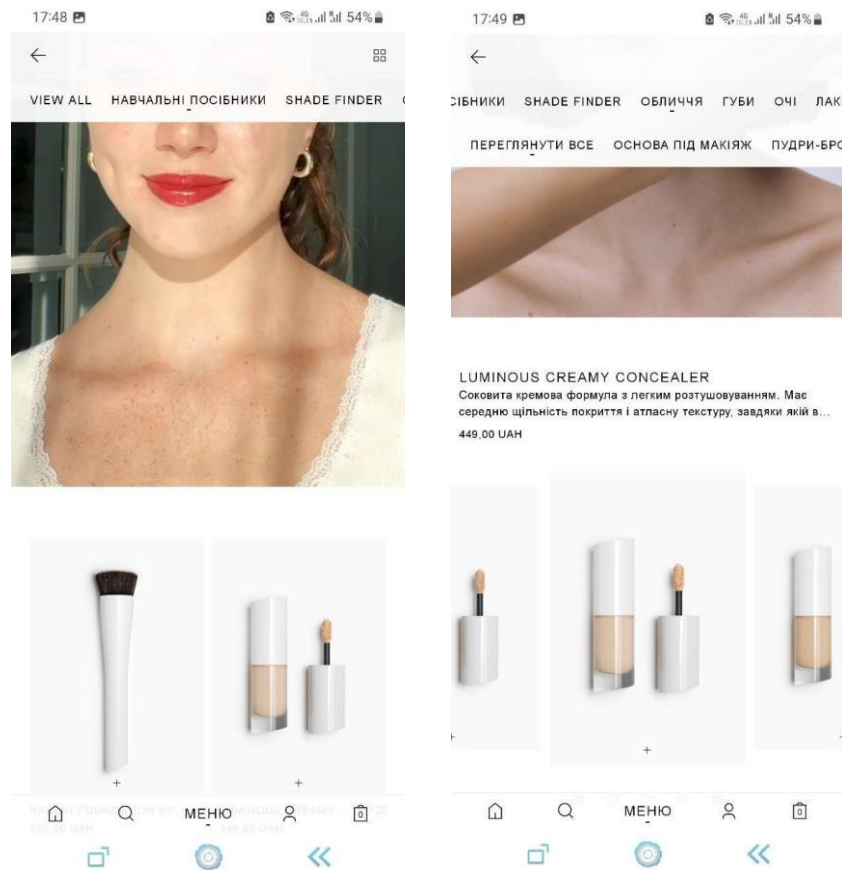
Ми поглиблюємо формування звички до вивчення мови за допомогою ігрових функцій, лосотих заходів. Налашдувати під кожну деталізованого та розширеного курсу.

Радість від навчання

Спеціально розроблено не тільки в бізнес-індустрії. Удосконалюйте свої знання щодня за допомогою захопливих ігор і грайливих персонажів.

Фрагмент сайту компанії Duolingo

Додаток 17



Сторінки категорій “Обличчя” та “Навчальні посібники” мобільного додатка компанії ZARA

Додаток 18



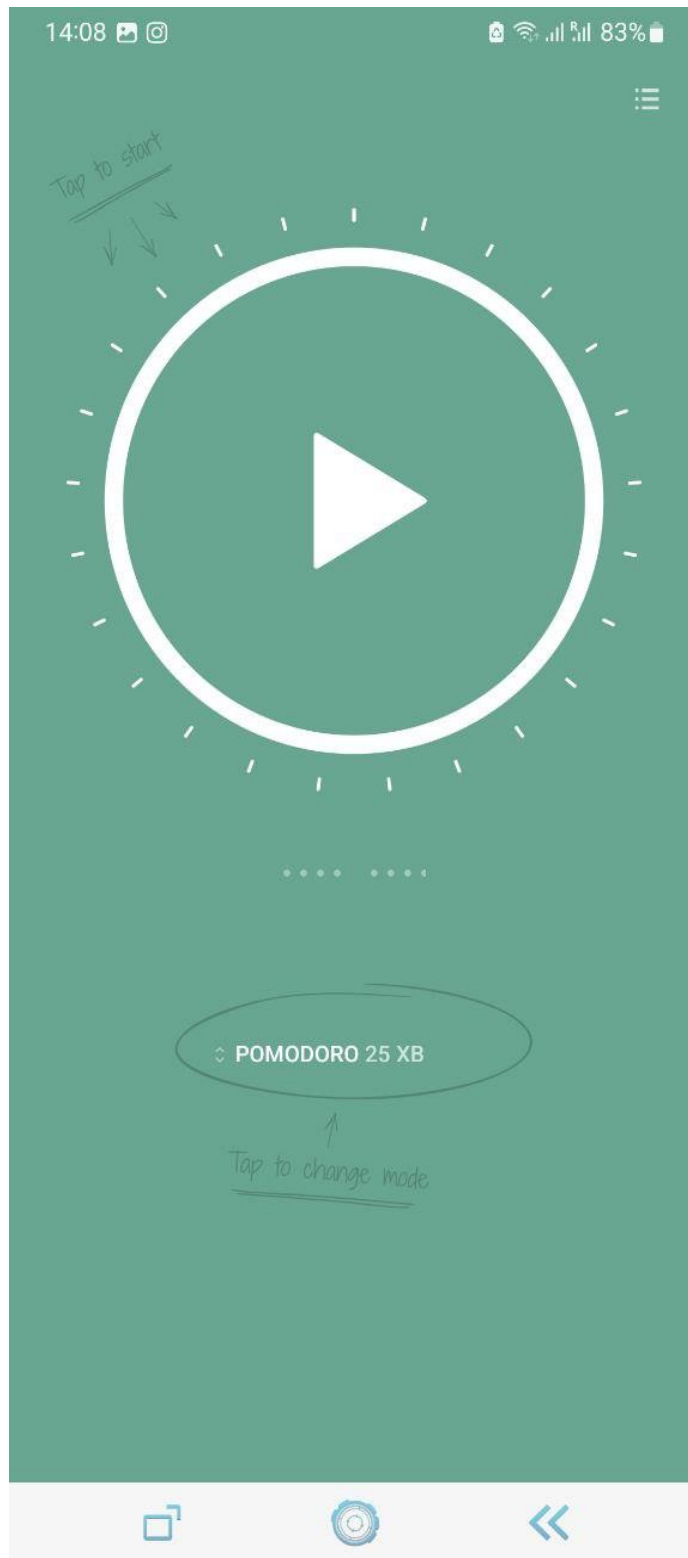
Головний екран сайту AirPods Pro

Додаток 19



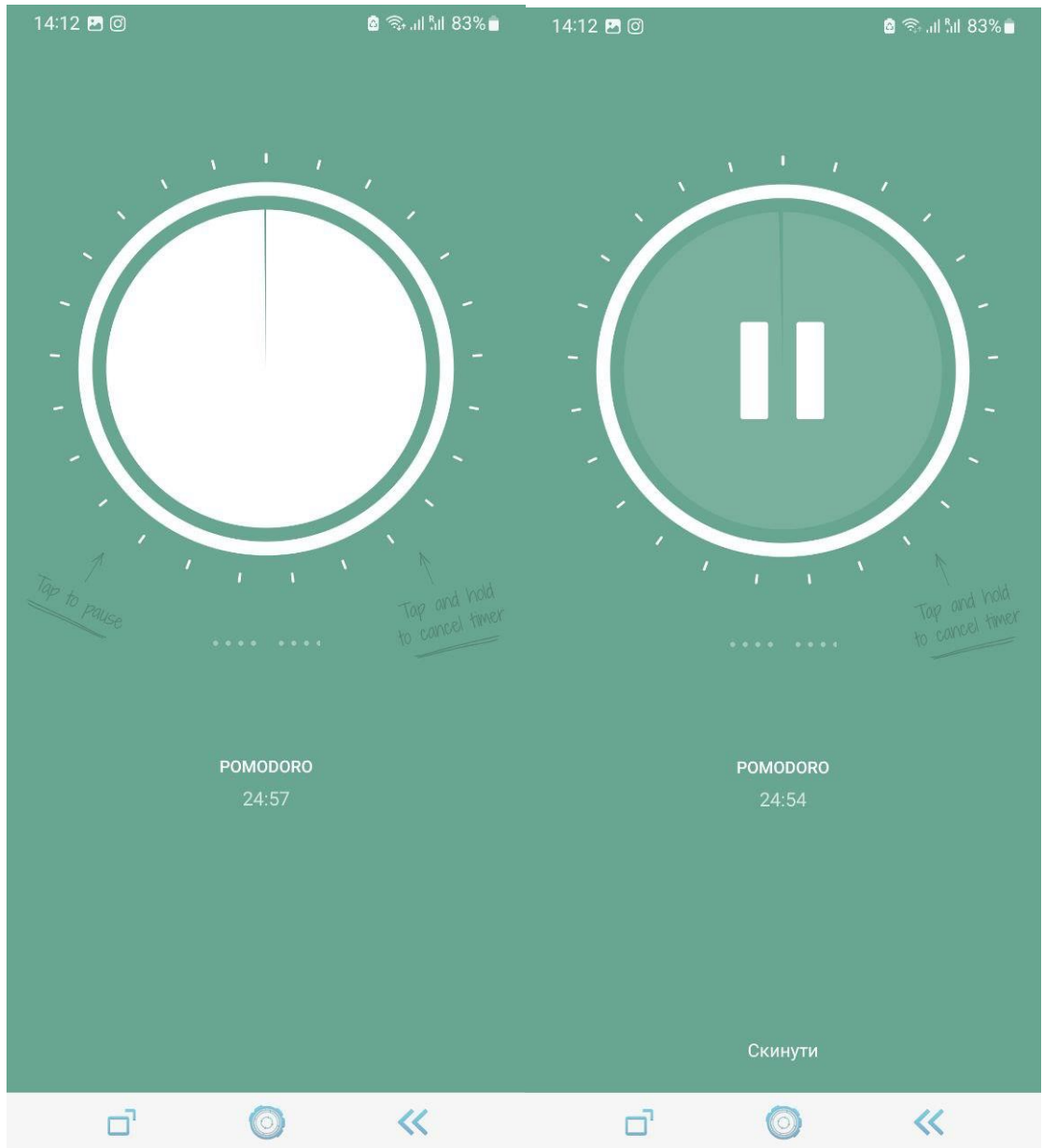
Дизайн інтерфейсу мобільного додатка Duolingo

Додаток 20



Головний екран мобільного додатка “Pomodoro timer”

Додаток 21



Увімкнений таймер та на паузі додатка “Pomodoro timer”

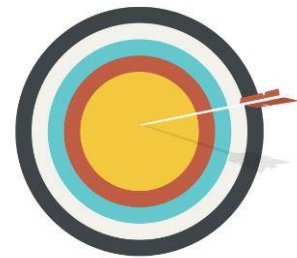
Додаток 22

Що таке **розподіл часу на блоки**?

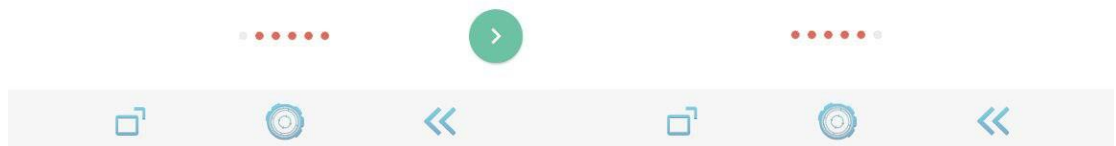
Розподіляти свій час на блоки - ефективна стратегія для того, щоб використовувати свій час з розумом та досягати кращих результатів. Це допомагає структурувати процес твоєї роботи, дозволяє фокусуватись на одному завданні, обмежити відволікаючі фактори та прокрастинацію. Ця техніка використовується розробниками, дизайнерами, письменниками та студентами з усього світу.

Які **переваги**?

Використовуючи цю техніку, ти зможеш досягти чудових результатів. Твій розум залишатиметься свіжим, а твоя здатність концентрувати увагу зростатиме разом із твоєю пристосованістю до таких циклів.



ПОЧНИ КОРИСТУВАТИСЬ ТАЙМЕРОМ
POMODORO ЗАРАЗ



Перші екрани під час першого використання мобільного додатка “Pomodoro timer”

Додаток 23



Екран “Налаштування” мобільного додатка “Pomodoro timer”

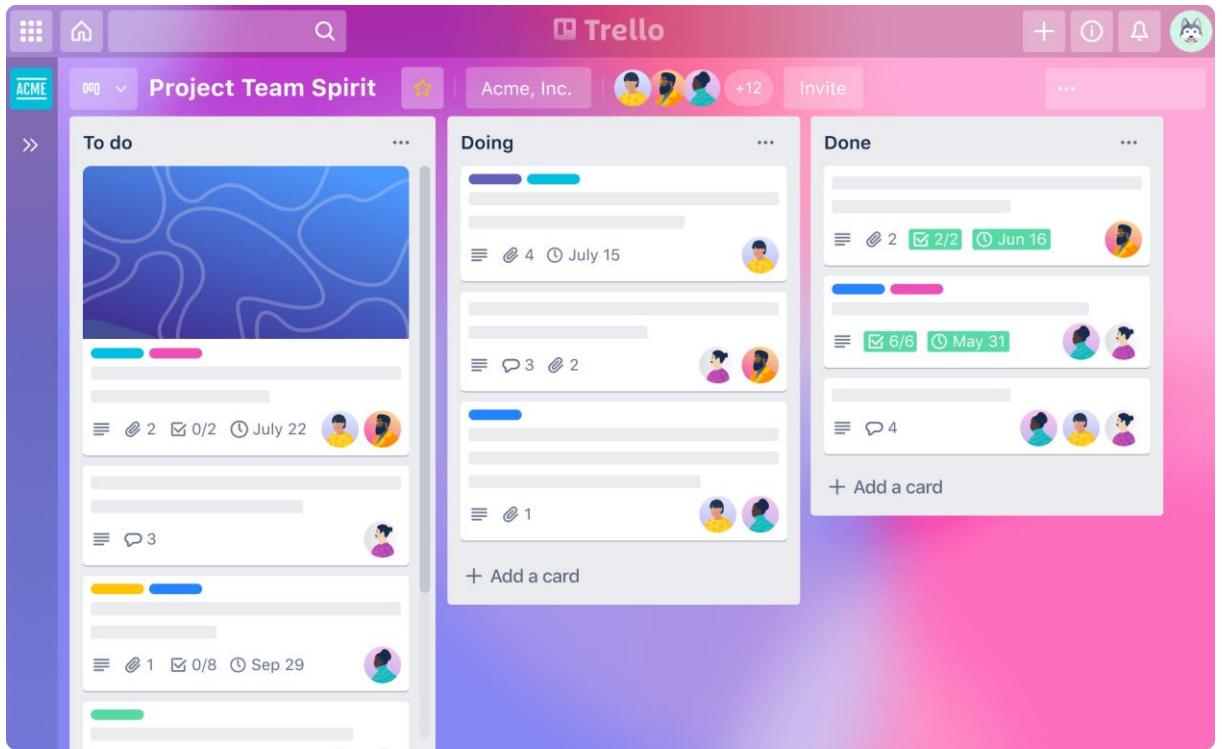


Екрани “Рейтингу” та “Live” мобільного додатка “FLIP - Focus Timer for Study



Сторінка “Home” мобільного додатка “FLIP - Focus Timer for Study”

Додаток 26

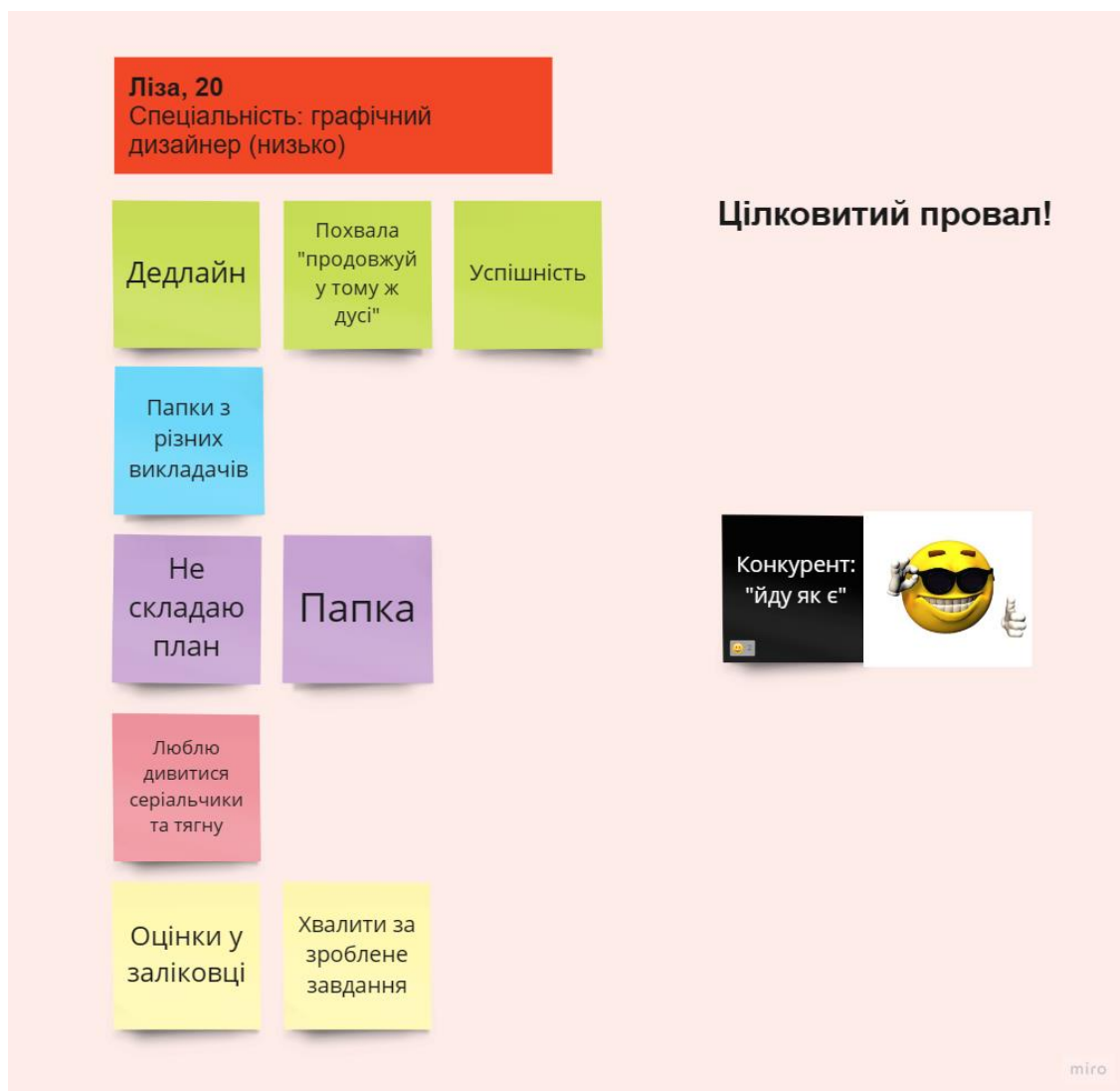


Головний екран мобільного додатка “Trello”

Додаток 27



План дії для роботи над створенням дизайну мобільного додатка “Deadline”



Приклад не потенційного користувача, виявленого під час інтерв'ю

Додаток 29

Іра, 30+
Спеціальність: 3d-аніматор

Я хочу врятувати цю прекрасну людину!




задоволення від матеріального/візуального втілення моєї праці

Ієрархія	Завершити раніше терміну та відпочити	Якщо завдання не мотивує – образ гарної дівчинки	Виконання одного пункту зтягує виконувати інші	Гроші	Спілкування з людьми
Робота	Особисті справи	шкода втратити і не використовувати ці знання	Одна з програм конкурентів відбила бажання користуватися подібним	Бісить, коли сповіщення вискакують у кайфовий момент	Ігнорую сповіщення нагадок, якщо це менш важливе завдання, ніж те, яким я займаюся зараз
Нагадування у календарі	Нотатки у телефоні (галочки)	Папки на комп'ютері	Забуваю ставити галочки, галочки ставити – задоволення	Хаос із папок у папках	Мені складно вигадати універсальну систему
Тільки вчуся складати правильний план робіт	Недосвідченість, яка заважає передбачити пробіли і може завадити йти за планом	Хаотично записую речі, про які потрібно не забути	Забудькуватість	Паніка, коли не знаєш, з чого почати	Ніяк не організуюю своїх робіт. Це повний хаос
Сісти з чаєм, пообіцяти собі, що нічого не робитимеш по роботі, то на ранок легше приступати	Терміни дедлайну	Важливою є гнучкість списку справ з ієрархії.	Мінімалістичність	Форматувати програму, приємно назва, що б хотілося заходити	Легка можливість налаштувати для себе пляшки

miro

Приклад одного з потенційних користувачів, виявленого під час інтерв'ю

Додаток 30



Profile
Користувач, що працює. Вона добре організовує робочий процес, але під час роботи все може змінюватися, тому вона віддає особливу увагу на гнучкість програми. Хочє знайти універсальну систему планування.

Name
Ірина

Age
19-30+

Occupation
Graphic designer
3d animator

Goal
Здавати роботу вчасно, виконувати її раніше терміну, щоб залишався час на відпочинок.

Motivation

- Гроші;
- Бажання не підвести замовника та команду;
- Бажання рости як професіонал та здобути визнання;
- Роботи колеґ із цеху.

Persona 1

Картка виконання роботи

	Отримав завдання	Виконання	Завершення	До колекцій
Потреба	Розподілити все заздалегідь, щоб встигнути в дедлайн.	<ul style="list-style-type: none"> Хоче розуміти, скільки часу вона витратила і скільки залишилося; Змінювати ієрархію справ. 	Здобути похвалу за зроблену роботу, винагороду, побачити зростання.	Зберегти роботи для: <ul style="list-style-type: none"> Портфоліо Економія місця Надійності.
Дії	Планує роботу, розділяє великі завдання на дрібні, та встановлює для кожного таймер	Зазначає, що зроблено, а що в процесі, щоб розуміти, наскільки встигає.	Підсумовує результати роботи, зберігає результати, оцінює їх.	Організовує та перезберігає роботи, щоб передати замовнику
Взаємодія	Програми: Notion, Trello Блокнот, Word.	Pomodoro, Notion	Використовує папки на комп'ютері для організації та версіонування.	Жорсткий диск, гугл диск.
Емоції	😞	😱	😄	😁
Блок 2				
Проблеми	Багато тегів. Забагато часу йти на	Не гнучкий список справ.	Не можливість відстежувати своє	Хаос в архівуванні, не може швидко знайти
HMW (How Might We)	Як ми можемо зробити процес швидшим?	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; display: inline-block;">Як ми можемо зробити список справ унікальним для кожного користувача?</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; display: inline-block; margin-left: 10px;">Як ми можемо допомогти користувачеві відстежувати процес робіт?</div>	Як ми можемо допомогти користувачеві бачити свій ряс у роботі?	Як ми можемо допомогти користувачеві пам'ятати, де що знаходиться і робити це оперативним?
Ідеї	Зробити просту систему заповнення без зайвих полів, залишити лише важливе.	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; display: inline-block;">Додати можливість кожному користувачеві заповнювати та редагувати списки під себе.</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; display: inline-block; margin-left: 10px;">Мати можливість ставити галочки на завершення справ + бачити весь процес.</div>	Зробити колекцію з датами, нагадувати про старі роботи через певний час.	Створити види колекцій: розроблення, файли... Щоб вони дублювалися по черзі за датою. Додати пошук.

Перша картка потенційного користувача

Додаток 31

		Persona 2			
		Картка виконання роботи			
		Отримав завдання	Виконання	Завершення	До колекцій
Потреба	Хоче визначити навантаження, орієнтуючись на навчальний план.	<ul style="list-style-type: none"> Створити мудборд; До блокноту накладає швидкий план справ; Робить швидкі ескізи. 	Отримати успішні роботи для портфоліо, досвід залік.	Зберегти роботи для: <ul style="list-style-type: none"> Портфоліо наступних предметів 	
Дії	Розставляє ієрархію важливості орієнтуючись на навантаження по навчанню.	Зазначає що зроблено, але процес може забути, як іншу половину тримає в голові.	Організовує роботу з папок.	Зберігає роботи для надійності.	
Взаємодія	Програми: Notion, Pinterest, Word.	Notion, у голові, блокнот.	Використовує папки на комп'ютері та звичайні.	Жорсткий диск, гугл диск.	
Емоції					
Блок 2					
Проблеми	Забудувальність	Потребує покращ.	Немає досвіду в універсальній системі організації.		
HMW (How Might We)	Як ми можемо стимулювати користувача записувати свої справи?	Як ми можемо підняти впевненість користувача у собі?	Як ми можемо допомогти користувачеві знайти найкращий спосіб організації завдань для себе?		
Ідеї	Зробити нагадування про структурування всіх своїх справ	Хвалити кожен крок виконаного завдання.	Запропонувати просту, але ефективну методику організації.		

miro

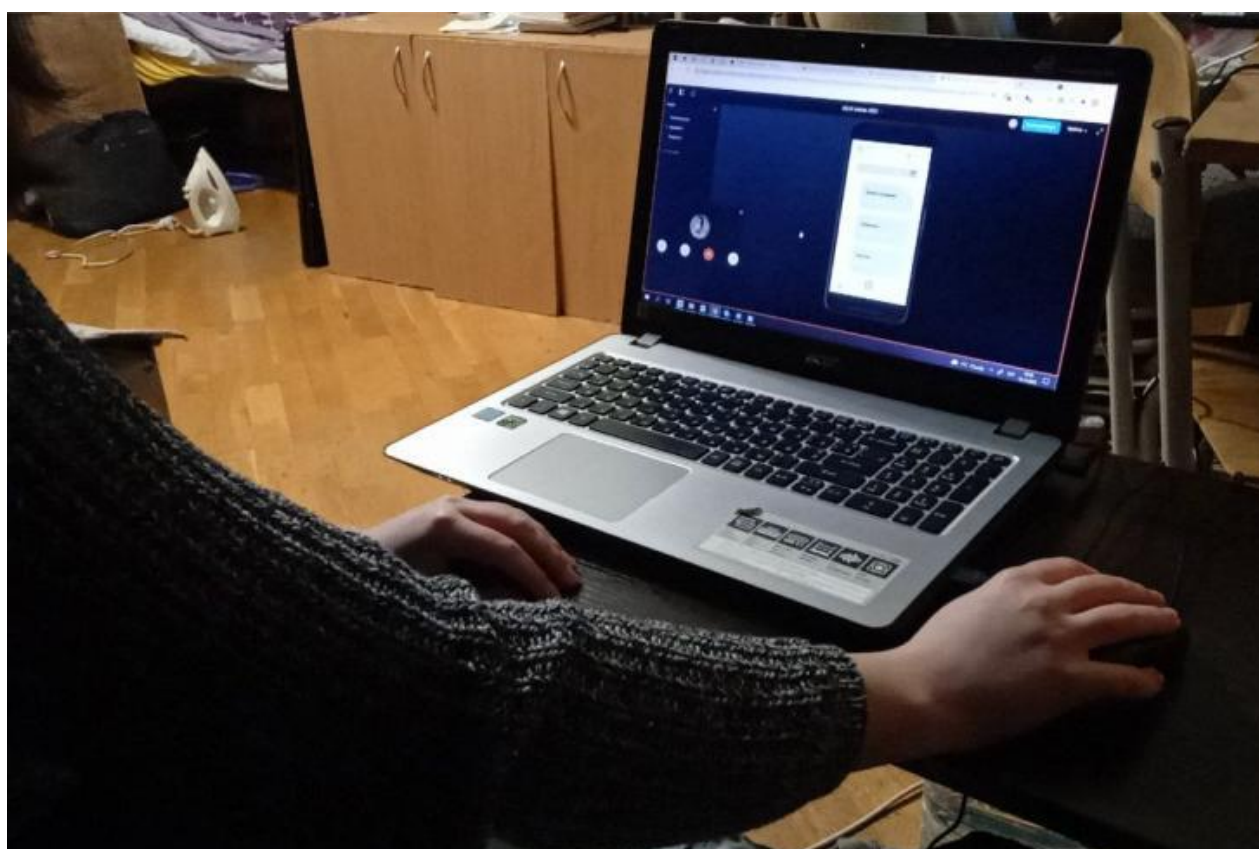
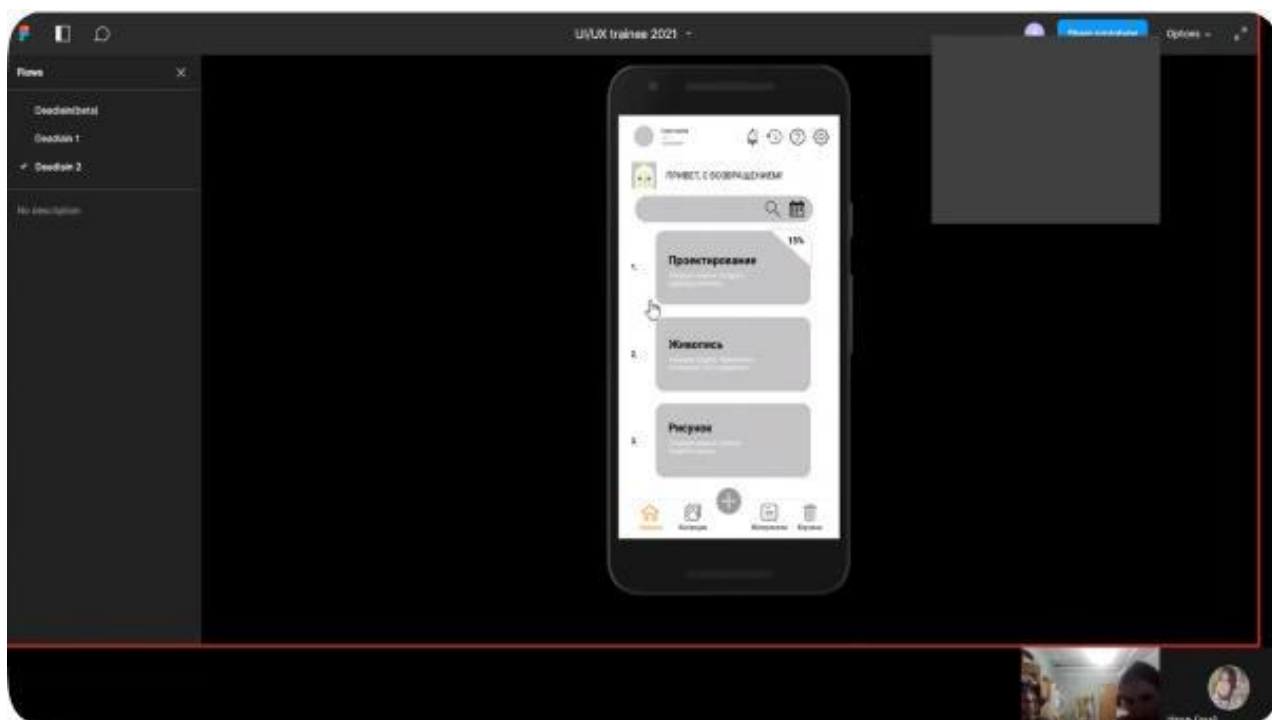
Друга картка потенційного користувача

Додаток 34



Перший прототип дипломної роботи

Додаток 35



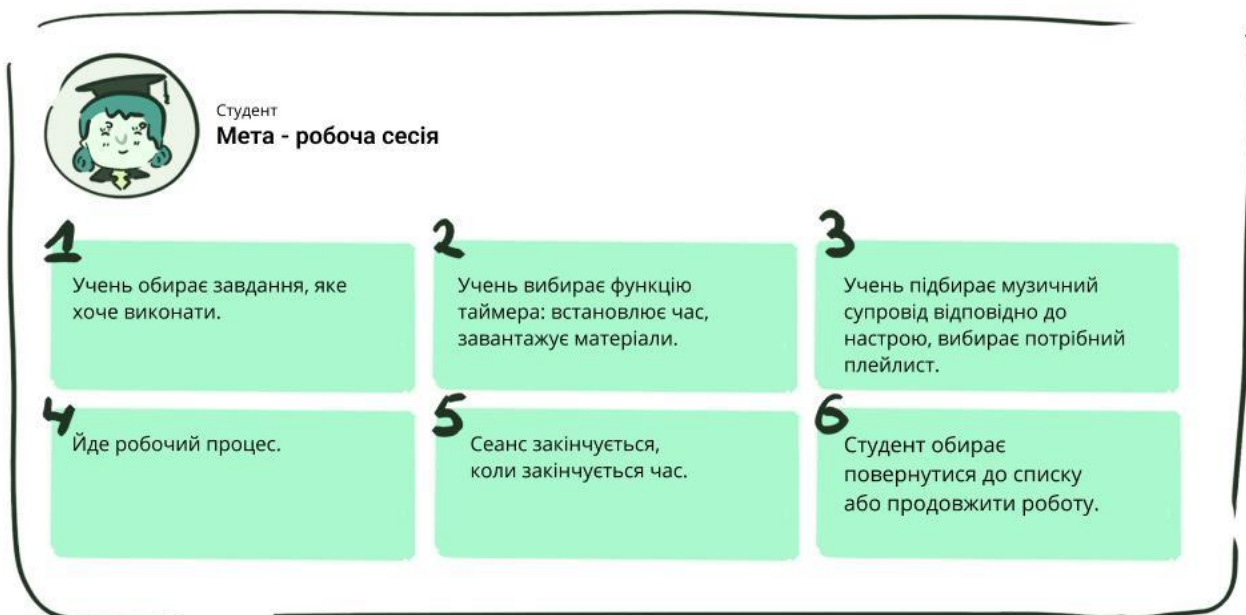
Тестування першого прототипа дипломної роботи

Додаток 38



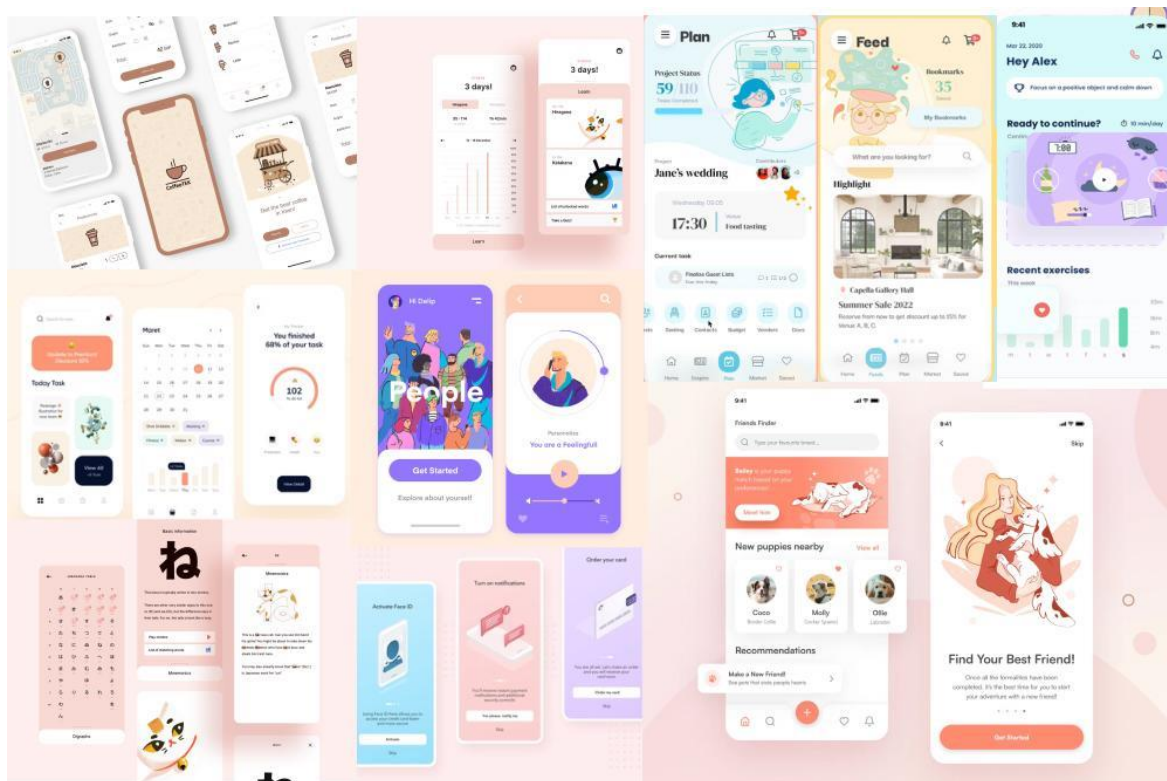
Перший сценарій дій користувача

Додаток 39



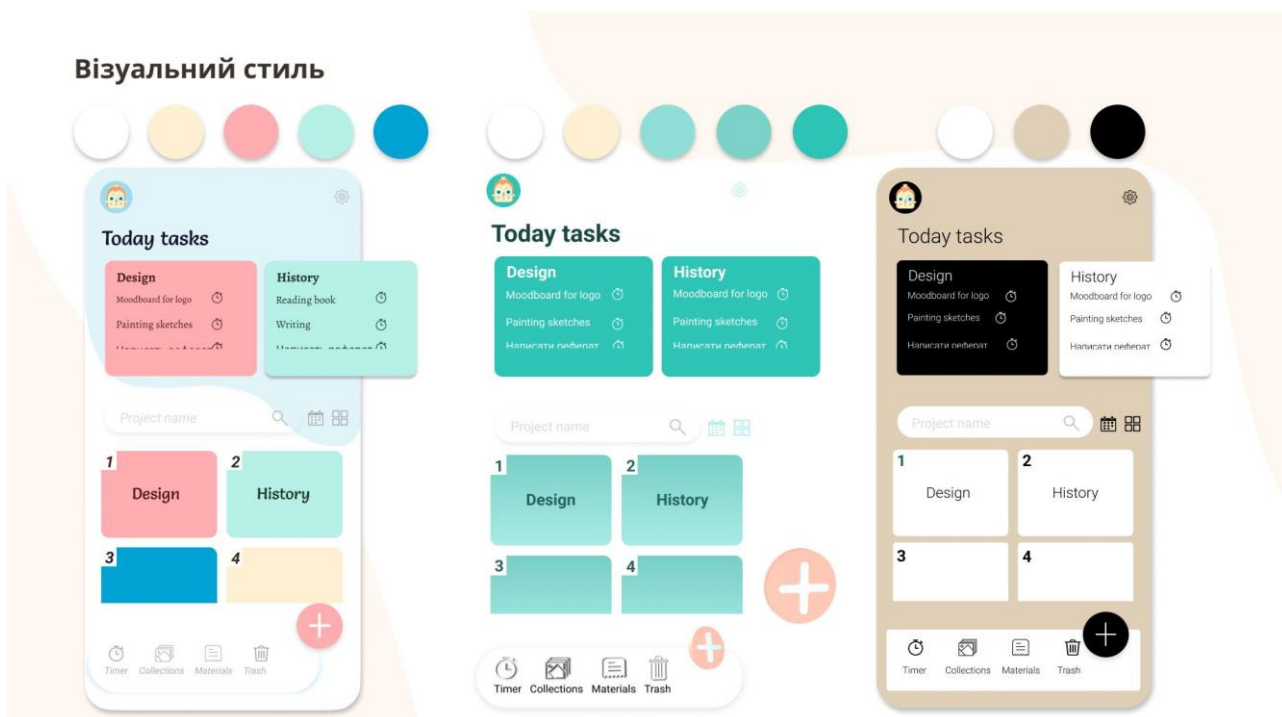
Другий сценарій дій користувача

Додаток 40



Мудборд дипломної роботи

Додаток 41



Три варіанти візуального стилю

Додаток 42



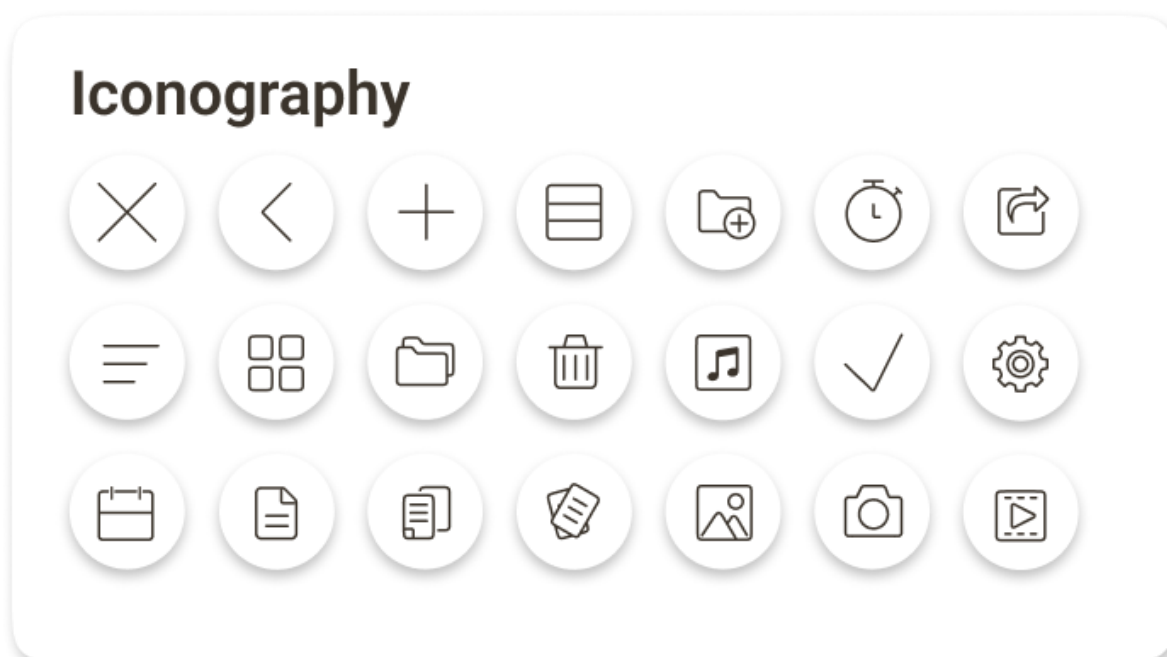
Уі бібліотека мобільного додатка “Deadline”

Додаток 43



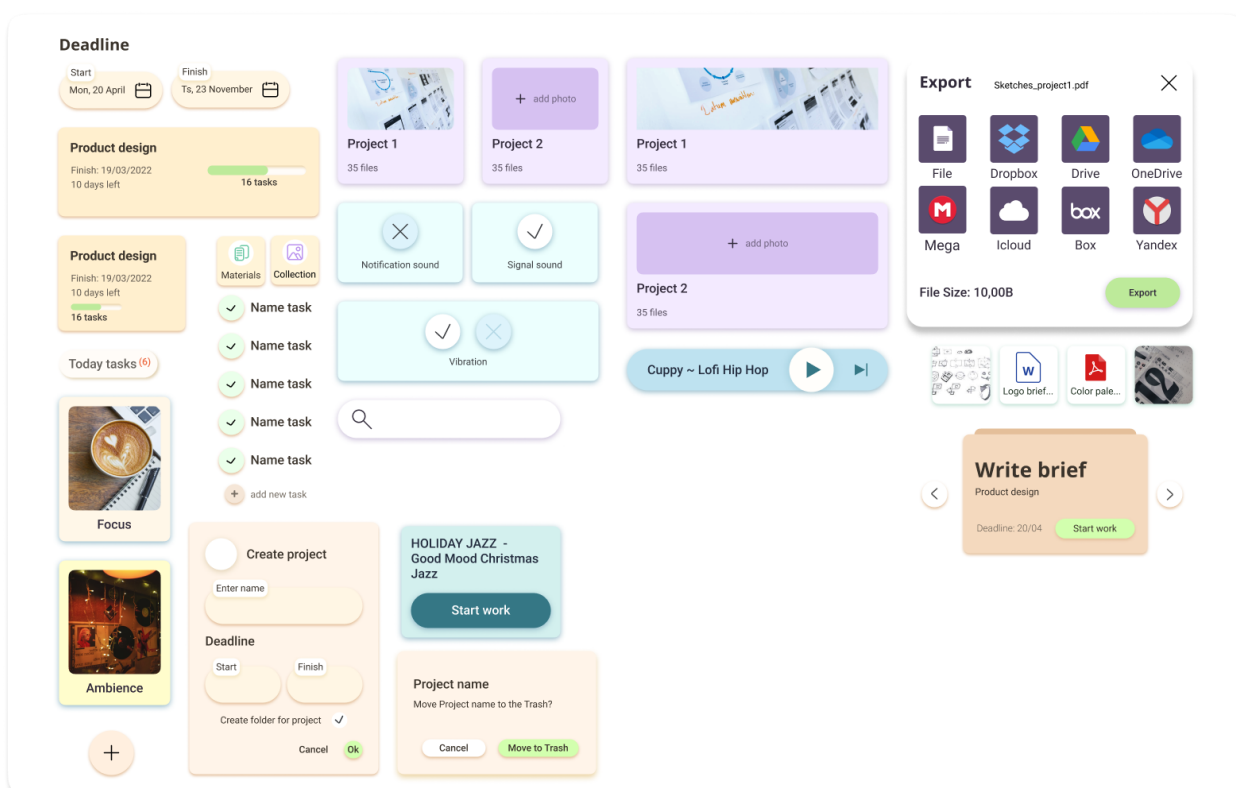
Типографія мобільного додатка “Deadline”

Додаток 44



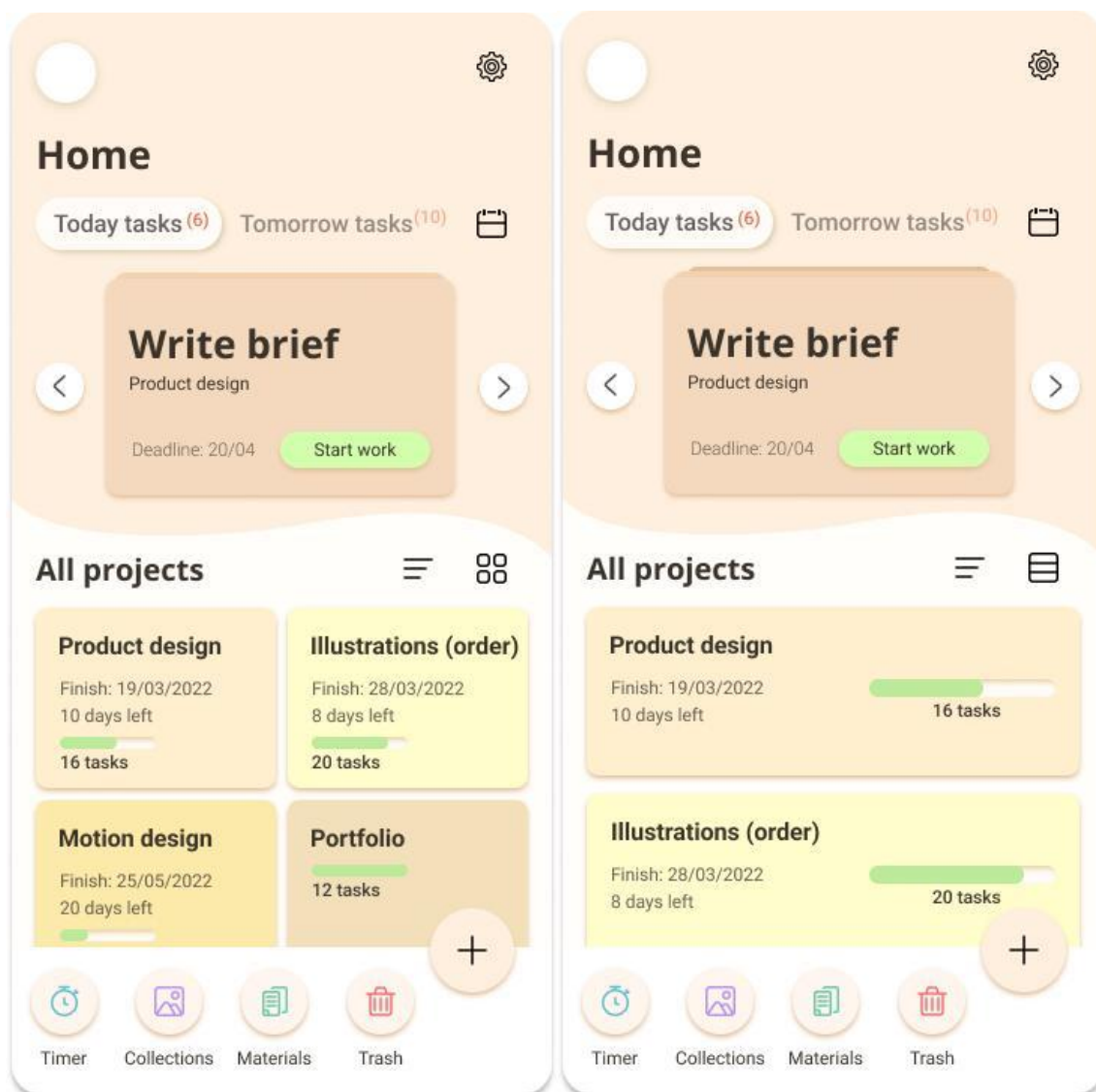
Іконографія мобільного додатка “Deadline”

Додаток 46



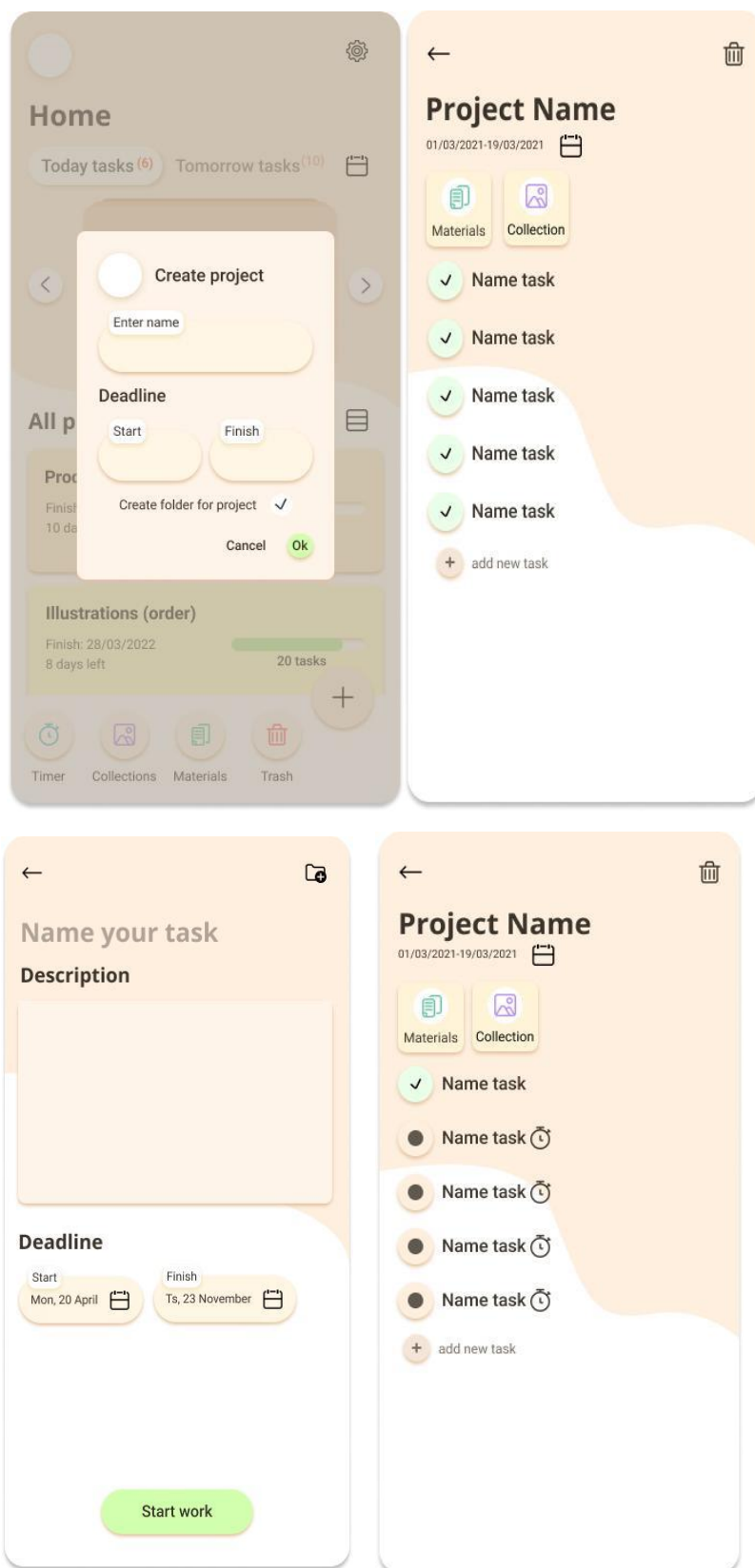
Бібліотека компонентів мобільного додатка “Deadline”

Додаток 47

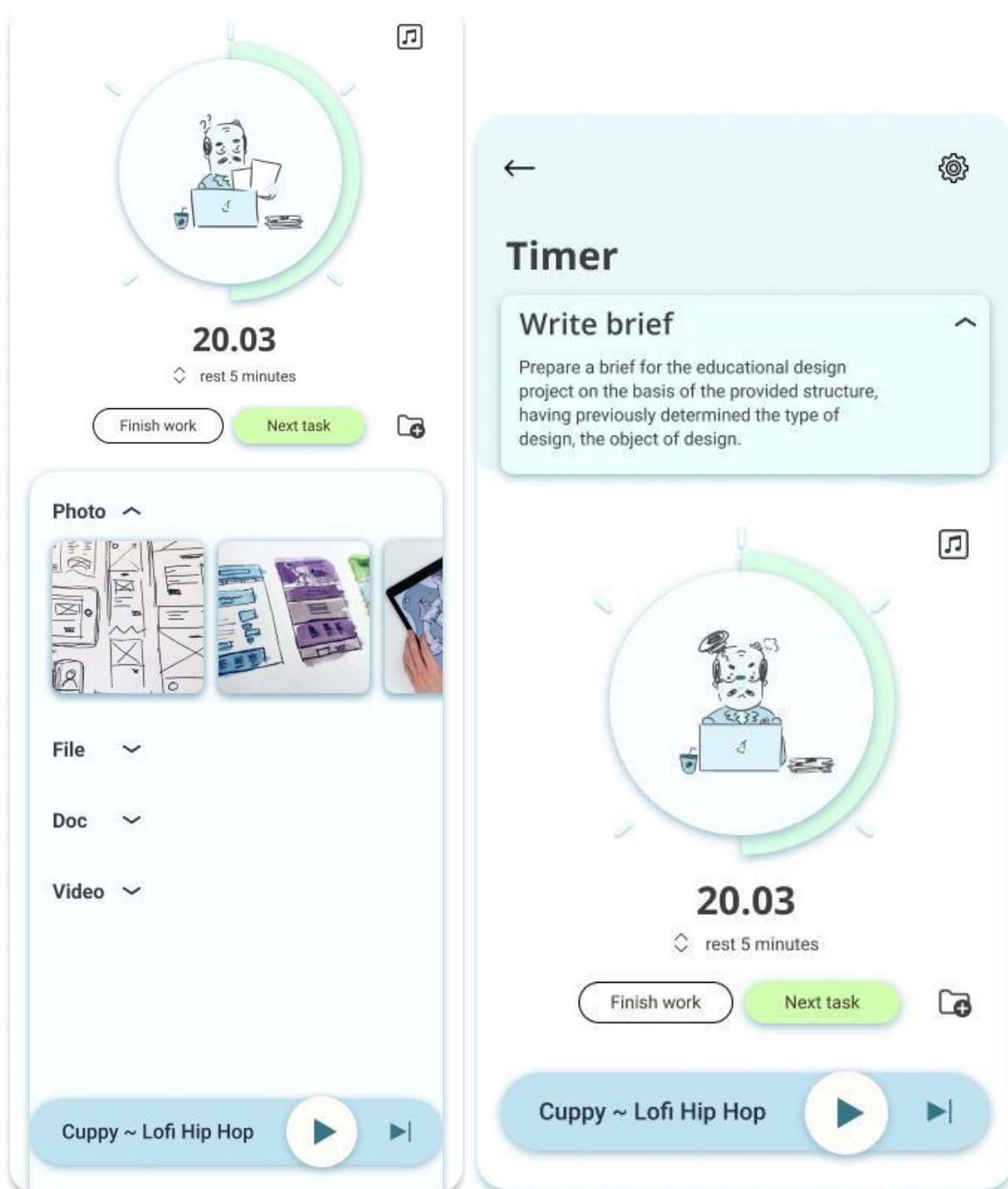


Головна сторінка у режимі вертикальної та горизонтальної сітки мобільного додатка “Deadline”

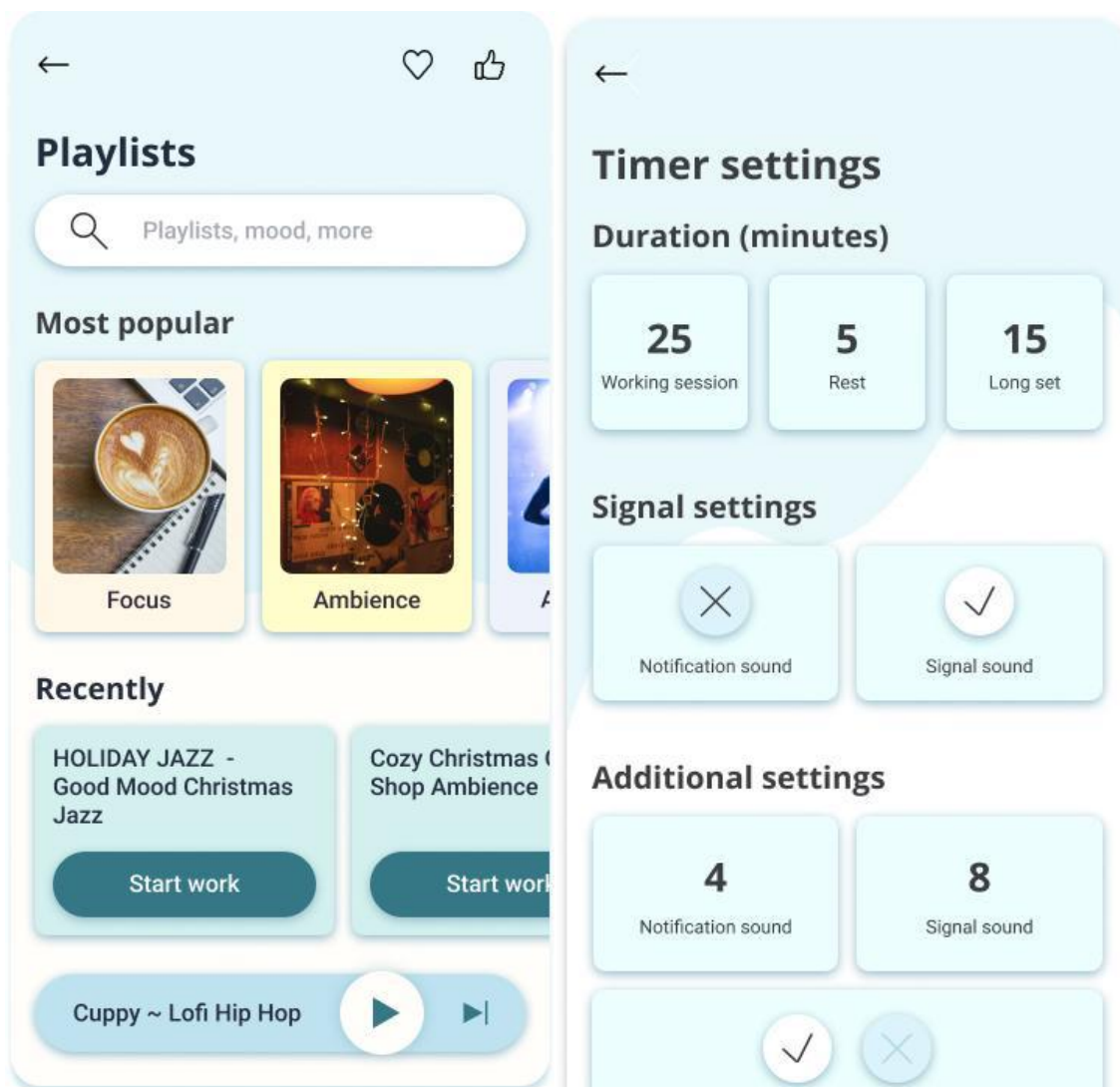
Додаток 48



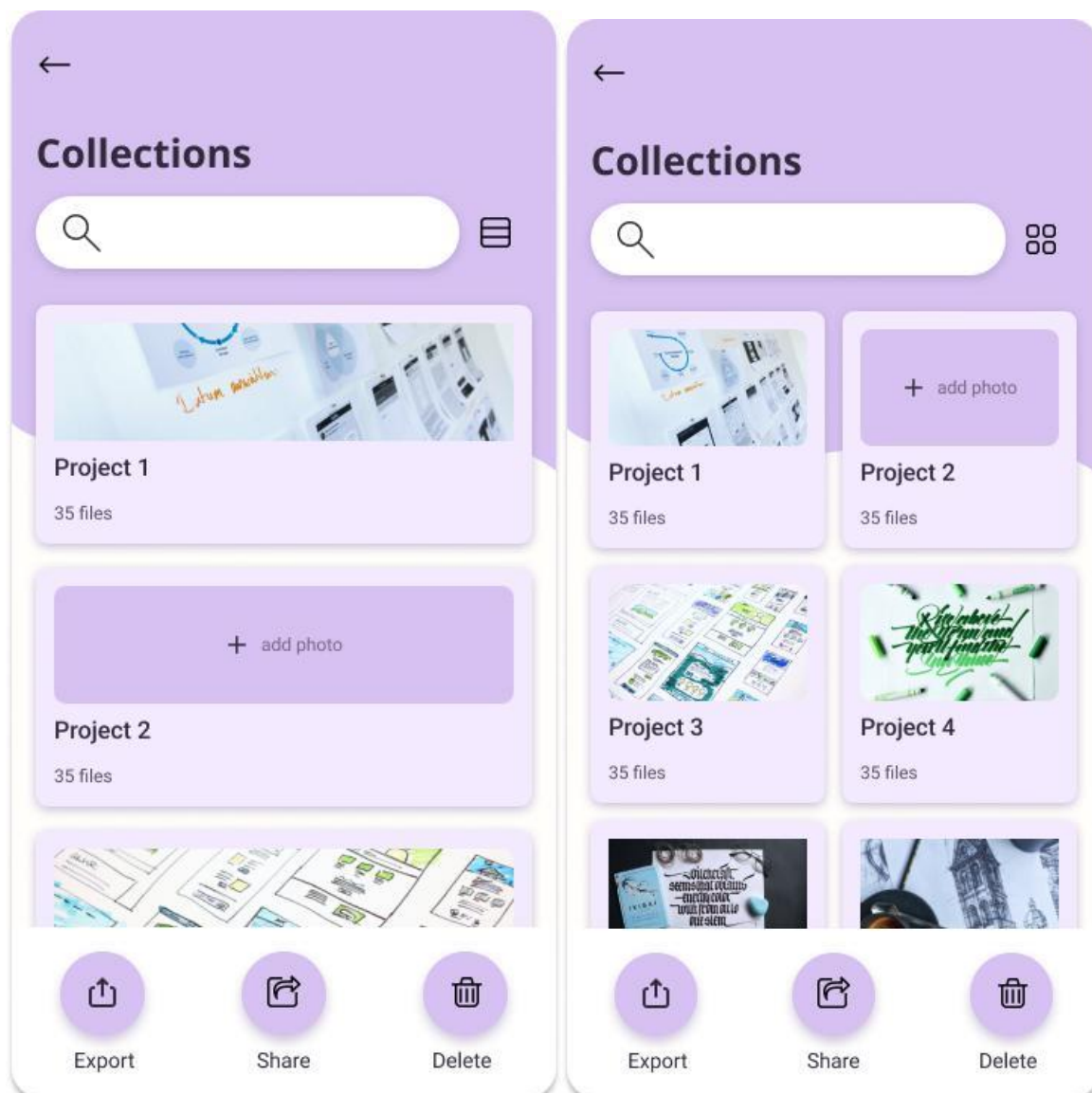
Сторінки проекту мобільного додатка “Deadline”



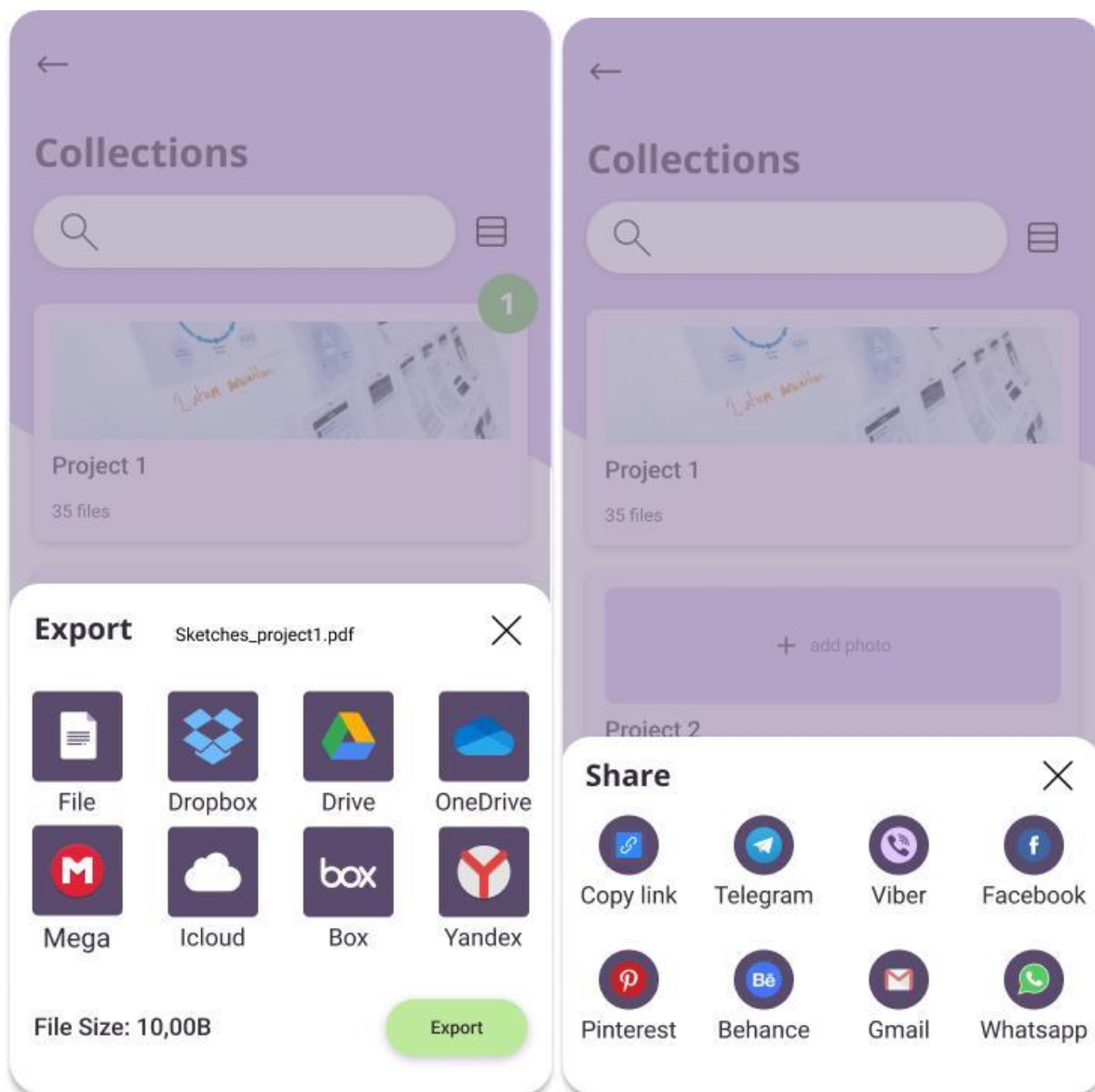
Поведінка персонажа на сторінці таймера мобільного додатка “Deadline”



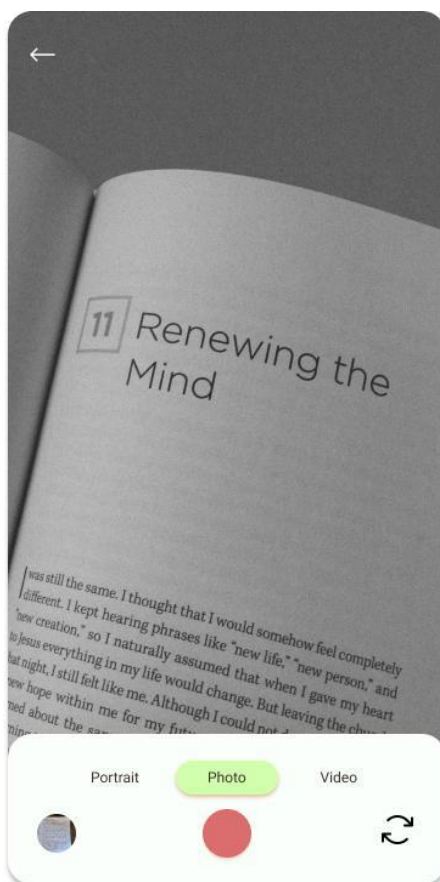
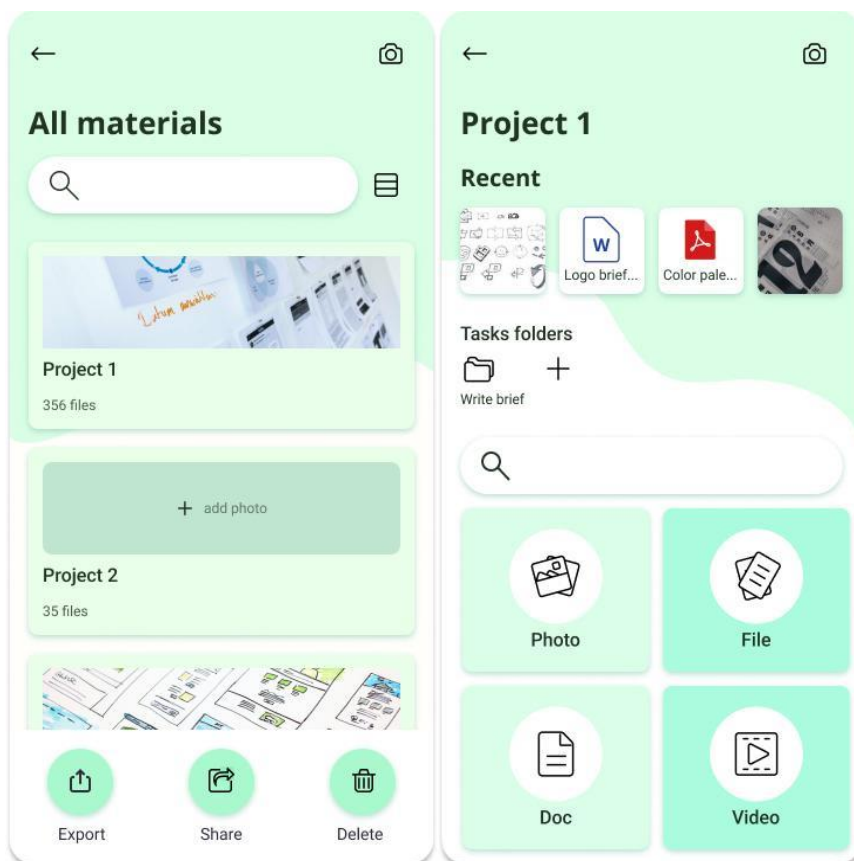
Екрани основних функцій таймера мобільного додатка "Deadline"



Екрани сторінки колекцій у режимі вертикальної та горизонтальної сітки мобільного додатка “Deadline”



Функція “Експорт” “Поділитися” сторінки колекцій мобільного додатка “Deadline”



Усі екрани сторінки матеріалів мобільного додатка “Deadline”

Додаток 54



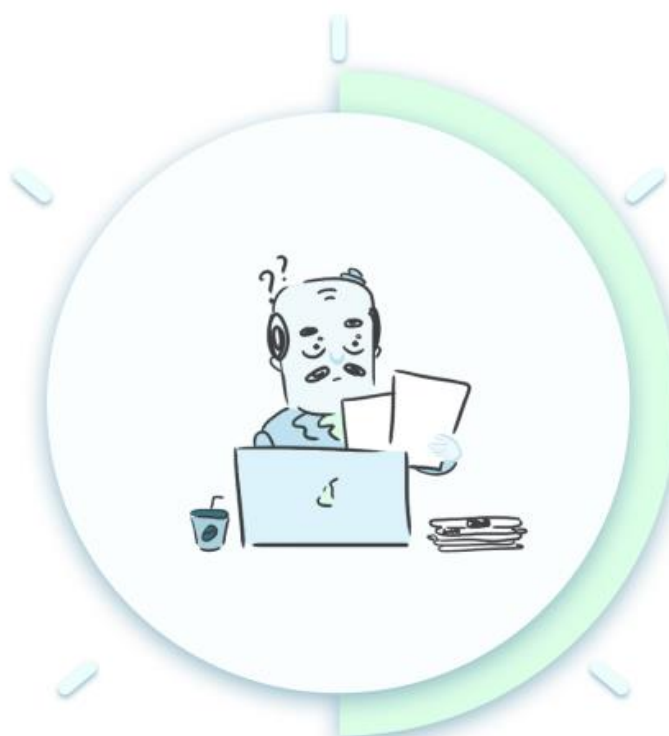
Перший варіант дизайну персонажа для мобільного додатка “Deadline”

Додаток 55

Ілюстрації



Фінальний варіант дизайну персонажа для мобільного додатка “Deadline”



Відображення емоцій персонажа під час робочої сесії додатка “Deadline”

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ

Міністерство культури України
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв
Інститут дизайну та реклами
Кафедра графічного дизайну

Керівник: Доцент каф. рисунка, живопису та скульптури Ірина Лисенко-Ткачук

Виконав: Николь Сокай

студентка ІV курсу

8.23.11.01

Спеціальності 022 Дизайн

Освітньої програми "Графічний дизайн"

ДЕМОНСТРАЦІЙНИЙ ПЛАНШЕТ

до КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ на здобуття освітнього ступеня бакалавр

на тему: «ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСУ МОБІЛЬНОГО ДОДАТКА ДЛЯ СИСТЕМАТИЗАЦІЇ РОБОТИ НАД ПРОЕКТАМИ».



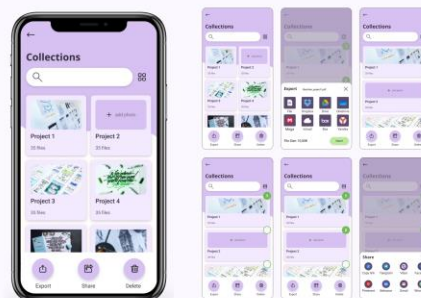
Метою дипломної роботи є розробка мобільного додатку-планера для творчих особистостей.

Були створені 4 головні сторінки: "Home" ("Головна сторінка"), "Timer" ("Таймер"), "Collections" ("Колекції"), та "All materials" ("Усі матеріали"). Кожна зі сторінок має свою унікальну кольорову гаму.

Усього у дипломній роботі налічується 17 екранів мобільного додатка "Deadline".



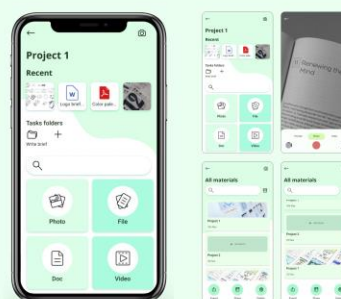
"Home"
("Головна сторінка")



"Collections"
("Колекції")



"Timer"
("Таймер")



"All materials"
("Усі матеріали")

Обличчя компанії є авторський персонаж.

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ

Міністерство культури України
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтва
Інститут дизайну та реклами
Кафедра графічного дизайну

Керівник: Доцент каф. рисунка, живопису та скульптури Ірина Лисенко-Ткачук
Виконав: Николь Сокай
студентка ІV курсу
8.23.11.011
Спеціальності 022 Дизайн
Освітньої програми "Графічний дизайн"

ДЕМОНСТРАЦІЙНИЙ ПЛАНШЕТ
до КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ на здобуття освітнього ступеня бакалавр
на тему: «ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСУ МОБІЛЬНОГО ДОДАТКА ДЛЯ СИСТЕМАТИЗАЦІЇ РОБОТИ НАД ПРОЕКТАМИ».

Wireframes

При створенні дизайну інтерфейсу дипломної роботи було змінено та удосконалено 3 стадії прототипа. Кожен прототип мав мати свій сценарій та шлях користувача.

Moodboard

UI бібліотеки

Colour palette
Each section of the application has its own unique color palette.

Collections palette

Timer/Music palette

Materials palette

Home/Project palette

Iconography

Typography

Heading 1
Heading 2
Heading 3
Body 1
Body 2
Body 3

Персонаж

перегляд матеріалів

відпочинок

робоча сесія

Cluster concept design

Profile icons variants

Компоненти

В розробленому авторському мобільному додатку є все для планування справ і ведення розкладу.