

# Розроблення UX/UI дизайну мобільних додатків

---



18 ЖОВТНЯ 2022

---

Житомирська політехніка  
Автор: Світлана Кравченко



Логотип  
Название

---

**Інтерфейс мобільних додатків відіграє дуже важливу роль в процесі створення програми, адже інтерфейс є сполучною ланкою між апаратним та програмним забезпеченням мобільного пристрою і фокусом користувацької взаємодії.**

**Щоб додаток працював на всьому спектрі різних мобільних пристроїв, нам потрібно передбачити різні способи взаємодії з цим додатком, а також різні способи відображення інформації в цьому додатку.**

---

## Етапи розробки мобільних додатків

Підхід до визначення етапів розробки програми в першу чергу повинен ґрунтуватися на принципах Human-centered design (HCD), тобто орієнтуватися на проблеми людини (користувача), і робити ставку на інтерфейс.

Можна виділити наступні стадії розробки мобільних додатків:

— **Пошук основної ідеї програми**, його концепції (розробка чогось унікального або удосконалення вже існуючого).

На цьому етапі також проводиться аналіз ринку і вже існуючих продуктів, проводяться інтерв'ю зі стейкхолдерами / інвесторами, і user research. Перш ніж перейти до наступного етапу, обов'язково потрібно детально описати бізнес-вимоги продукту (бізнес мети, ЦА, конкурентність, вимоги бренду, показники успіху). Важливим також є визначення персони головних клієнтів (їх мотивація, потреби, цілі, тригери).

— **Визначення базового функціоналу** – мінімально життєздатного продукту (MVP). Найчастіше мобільні додатки народжуються поступово – спочатку в світ виходить демо-версія з спрощеним функціоналом, а потім поступово в наступних релізах виходять нові фічі, і такий підхід найчастіше фінансово виправданий. Розробник збирає фідбек від користувачів і розуміє на що робити ставку в подальшій розробці, а в найбільш позитивному результаті навіть може отримати мінімальний прибуток. На цьому етапі плану розробки мобільного застосування визначається user experience map, тобто набір базових функцій і можливостей, доступних користувачеві, та їхня взаємодія.

— **3 точки зору маркетингу тут важливо позначити базову модель поширення**, адже від цього також залежать основні сторінки самого додатка. Також, більш детально визначаємо послідовність дій в просуванні – джерела / канали поширення і цільові дії користувача.

— **UI / UX design** – це робота дизайнера.

На цьому етапі ми можемо починати працювати з конкретним функціоналом і з чітким розумінням того, якими будуть кроки клієнта. Тут створюється інформаційна архітектура, тобто основна структура навігаційної системи програми:

Прописується сценарій використання;

Підключаються системні аналітики;

Створюються прототипи і дизайн взаємодій, тобто визначається як саме буде працювати додаток. Важливо уточнити, що на цьому етапі мова ще не йде про

---

безпосередньо дизайн додатків, робота проводиться тільки з прототипами або з простими макетами.

— **Валідація прототипів в юзабіліті-тестах (дуже просте базове тестування макетів і прототипів)** – цей етап також відноситься до роботи дизайнера – чи бачать наші клієнти в додатку ту цінність, яку ми спочатку визначили, чи здатні вони розібратися, як його використовувати. Часто так буває, що функціонал сторінки додатку очевидний для замовника, але абсолютно незрозумілий користувачеві. За результатами тестів дизайнер вносить зміни в дизайн.

— **Створення дизайнером, проджект-менеджером і / або іншими фахівцями розгорнутого технічного завдання (ТЗ) для мобільного програміста.**

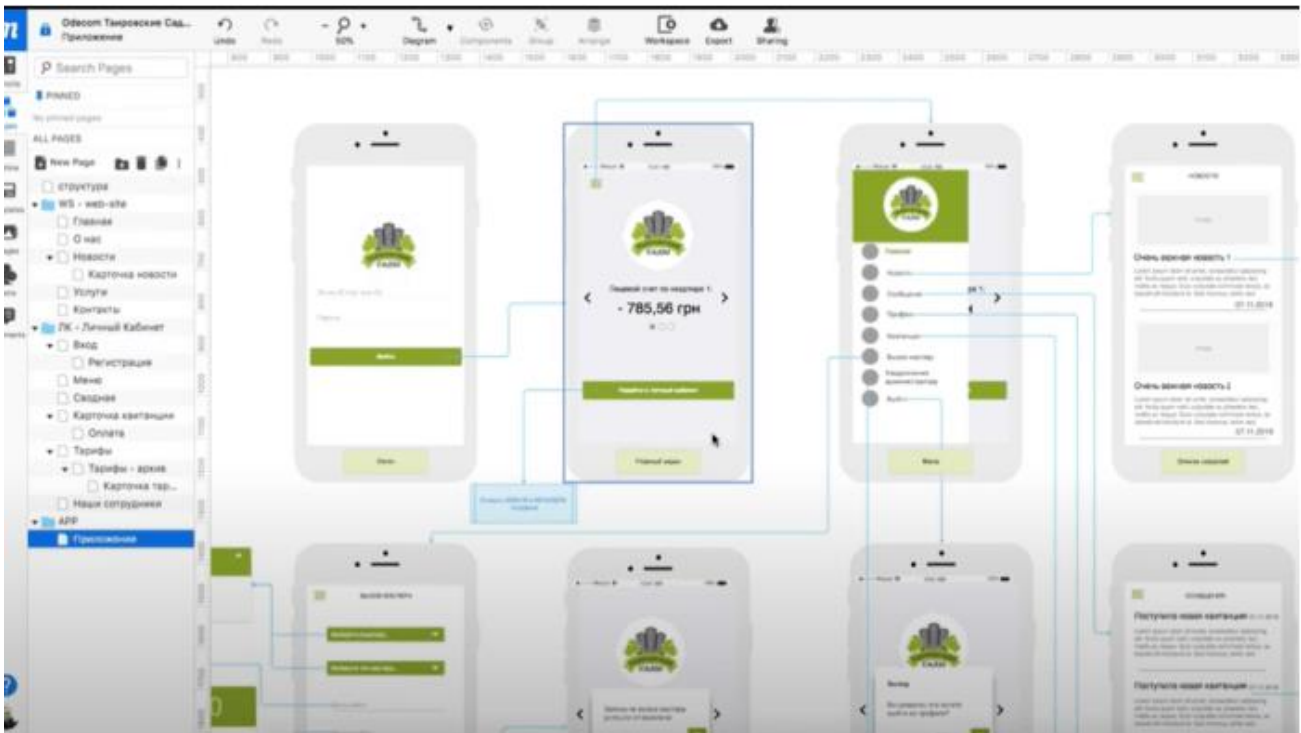
— **Безпосередньо розробка мобільного додатка, і допоміжних сервісів** (про які ми також розповімо нижче). У процесі створення мобільного додатку ми продовжуємо його постійно тестувати і покращувати, але важливо дотримуватися плану поетапних релізів, адже часто в процесі замовникам приходять нові ідеї щодо функціоналу і дизайну, які можуть повністю вплинути як на швидкість процесу розробки, так і на план його просування.

— **Просування, без нього ніяк.** Тут підключаємо максимальну маркетингову артилерію, на яку вистачає фінансування – банери на сайтах і реклама в пошукових системах, SMM, поштова розсилка, SEO в просуванні сайту додатку, якщо він є, відстеження віральності та максимально швидке реагування, публікації в ЗМІ і на новинних порталах, навіть публікація POS-матеріалів – все, на що вистачає грошей, фантазії та інструментів. На цьому етапі важливо визначити, де знаходиться ваша лояльна аудиторія, і які канали зв'язку відгукуються найкраще – і максимально підготувати маркетингову частину до запуску відразу після релізу програми.

— **Далі йде повторне тестування функціональності програми і пошук багів, переоцінка його дизайну і ТЗ, створення тестової документації (тест-кейсів).** Фіксуємо баги і підводимо додаток в предрелізний стан.

Коли визначена структура мобільного застосування і всіх програмних елементів, які повинні в нього входити, необхідно подбати про те, щоб правильно спроектувати саме мобільний додаток, і для цього дуже важливо розуміти, що таке мокап, прототипування і UX дизайн.

Цим і визначається підхід до проектування технічного завдання для мобільного застосування, адже в цьому випадку технічне завдання не записується текстом, а зображується у вигляді графічного матеріалу, який сприймати і реалізовувати набагато легше. Нижче показаний приклад технічного завдання на розробку мобільного додатку:



Для того, щоб на виході вийшов якісний продукт, який буде відповідати первісній ідеї і задуму, дуже важливо: правильно виконати проектування, і записати всі елементи інтерфейсу мобільного додатка, промалювати прототипи окремих екранів, попрацювати логіку різних елементів меню і кнопок, описати кількість екранів, їх функції, і продумати поекранно діаграму переходів між ними (мокап / прототип). Такий підхід позбавляє від необхідності довго розбиратися в ТЗ і допомагає протягом короткого проміжку часу швидко зрозуміти, про що ж буде мобільний додаток, які його основні функції, та що він повинен робити.

---

Вимоги до дизайну  
Еплл та Андроїд  
відрізняються, але  
існують загальні  
непорушні принципи:  
**додатки мають бути  
зручними, інтуїтивно  
зрозумілими та  
корисними для  
аудиторії.**



## Принципи Material Design від Google

Гайдлайн Material Design використовується при створенні додатків Android. Google дає чіткі рекомендації, за яким принципом необхідно проектувати кнопки, іконки, анімаційні елементи, візуальні ефекти, переходи. Декілька основних тез:

- **Тактильність елементів.** Інтерфейс збирається із шарів, які можна порівняти з «цифровим папером».
- **Тіні.** Щоб елементи здавалися реальними та відчутними, вони накладаються один на одного та розташовуються візуально на різній висоті. Посилити такий ефект допомагають тіні – основний елемент просторової навігації в додатках Андроїд.
- **Поліграфічний стиль.** Графічні елементи створюються за принципом друкованої продукції, подібно до журналів і газет.
- **Анімація.** Будь-які анімовані елементи та візуальні ефекти зрозумілі, осмислені та відповідають законам фізики, що робить інтерфейс максимально реалістичним та залучає користувача до активної взаємодії.
- **Навігація.** Не всі смартфони Андроїд мають систему управління жестами, тому інтерфейс створюється під кнопкове управління.

## Принципи Apple Human Interface для iOS

Human Interface Guidelines – це гайдлайн Apple для [створення iOS додатків](#). Елементи інтерфейсу мають складніший дизайн у порівнянні з Андроїд. Основні принципи:

- Інтерфейс має бути максимально лаконічним та чутливим до дій користувача.
- Для створення кнопок, іконок, фонів використовуються градієнти, ефект розмитості, «повітряні» переходи.
- Особлива увага приділяється мікровзаємодіям, які можуть супроводжуватися звуками, вібрацією, анімацією.
- Не рекомендовано використовувати зайві ефекти, які забирають час, але не несуть цінності для користувача.
- У дизайні враховується принцип управління жестами, звичний для користувачів гаджетів Apple.
- Інтерфейс має відповідати призначенню застосунку: у бізнес-додатках вітається мінімалізм, в іграх – поєднання яскравих фарб та складної анімації.

---

## Відмінності Apple Human Interface та Google Material Design стосуються багатьох моментів:

- механіка керування (кнопками, жестами), навігаційна панель;
- показ повідомлень, кнопки дії та скасування;
- рядок пошуку, контекстне меню, панель вкладок;
- розміри іконок, мінімальний розмір області натискання;
- системні шрифти, ефекти при скролі екрана, інші параметри.

Усі ці принципи легко врахувати при створенні нативних додатків, призначених лише однієї операційної системи. Для кросплатформних (гібридних) проектів приймаються додаткові рішення, щоб застосунок однаково коректно відображався в обох операційних системах на айфонах та андроїд-смартфонах. У таких випадках доводиться йти на певні компроміси, щоб кінцевий продукт не суперечив вимогам Apple та Google.



# Тренди дизайну мобільних додатків

## 1. Мінімалізм: простота на чолі дизайну мобільних додатків 2019

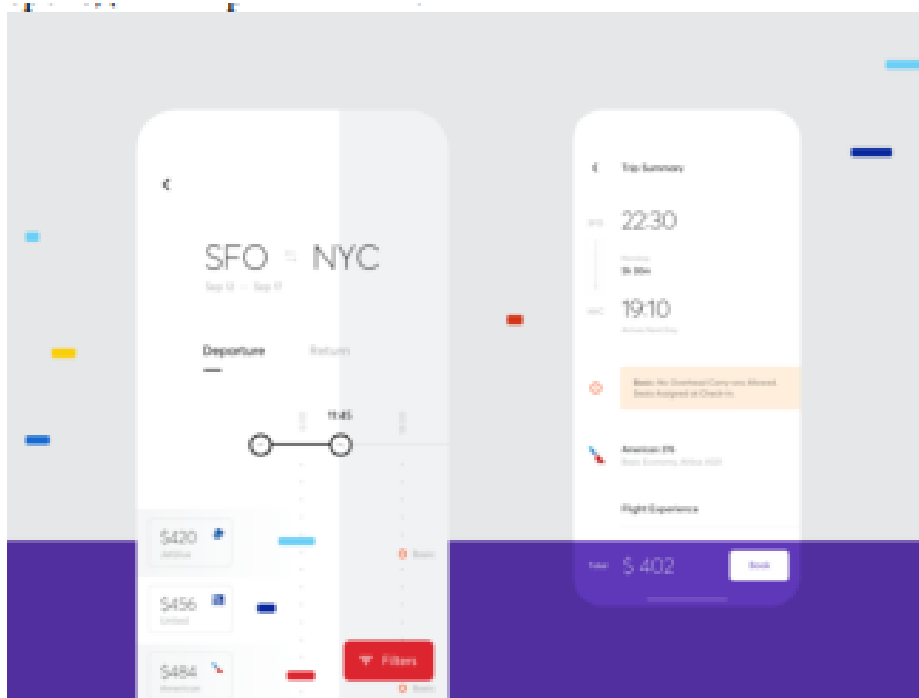
Ідея простоти і мінімалізму пропагується більшістю сучасних дизайнерів мобільних додатків.

Основні риси мінімалістичного дизайну:

- функціональність
- типографіка
- контраст
- правильна комбінація
- Чітко виражена ієрархія
- багато простору
- Відмова від декоративних елементів

У 2019 тенденція мінімалізму продовжить набирати популярність. Прибравши з інтерфейсу все зайве, можна спростити навігацію в додатку, зробити його більш зрозумілим і зручним

Основне завдання - не втратити фокус в гонитві за простотою. Головне - не переступити межу, за якою чистий, гармонійний інтерфейс переходить в примітивний.



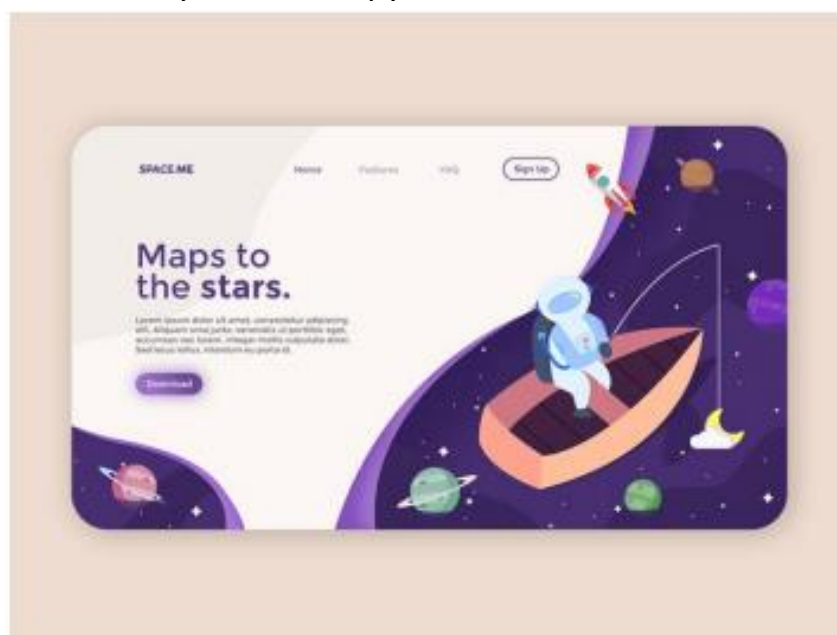
## 2. плоский дизайн: естетика вимагає ще один вимір

Плоский дизайн дуже популярний в графічному, мобільному і вебдизайні вже кілька років, але в 2019 році ця тенденція набуде нову форму. Напівплощиною стиль

забезпечує візуальну зрілість дизайну завдяки додатковим верствам і півтонів. Вони можуть утворювати спрощені градієнтні тіні, формуючи більш об'ємний дизайн. Такий стиль добре виглядає і в анімації, так як кожен шар може рухатися окремо. Для типографіки в таких додатках відмінно підійде шрифт sans serif, який перегукується з трендом мінімалізму.



Через високу популярність тренда плоского дизайну заслужити схвалення користувачів роботою в новому стилі - завдання не з простих. Тим не менше, гра варта свічок: напівплощиною дизайн може допомогти скоротити час завантаження і зробити навігацію в додатку набагато зручніше.

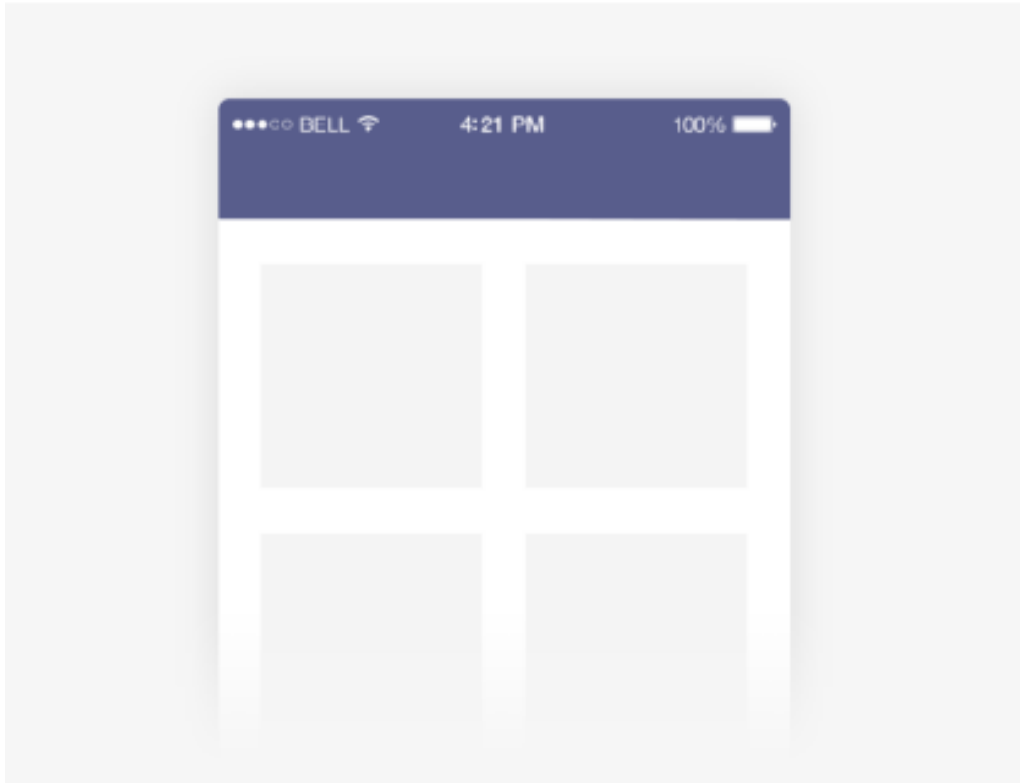


---

**3. Функціональна анімація:** важливість дрібних деталей Анімація в дизайні інтерфейсів мобільних додатків вже стала поширеним трендом, але в 2019 візуальні ефекти стають більш функціональними.

Завдання анімації:

- оживити інтерфейс і дати користувачеві більше контролю над додатком;
- прискорити взаємодію з різними рівнями меню, підсвічуючи дод.можливості;
- спростити початок роботи з додатком для нових користувачів.



**4. Natural Experience (NX): додатки стають більш інтуїтивними**

Зручний і зрозумілий механізм роботи з додатком (UX), який залишається незмінною основою інтерактивного дизайну, в 2019 році стане ще більш інтуїтивним. Відносно нова концепція, що отримала назву Природний експеримент (англ. Natural experience, NX), дозволить користувачам повністю зануритися в роботу програми, що потребують від дизайнерів в 2019 році ще більш детального опрацювання інтерфейсів.

Щоб додаток було успішним, воно має відповідати таким критеріям NX:

- Простота ідентифікації користувача і безпеку особистих даних.
- Захист від несанкціонованого доступу до додатка через розпізнавання особи або відбитка пальця.

---

- Відчуття взаємодії людина-людина, а не людина-комп'ютер - програма має спілкуватися з користувачем голосами людей. Найчастіше для цієї мети будуть залучати професійних акторів.

- Зручність використання - все переходить між різними завданнями повинні бути інтуїтивно зрозумілими.

- Особлива увага до деталей - більше часу буде виділятися на тестування на реальних користувачів для поліпшення юзабіліті.



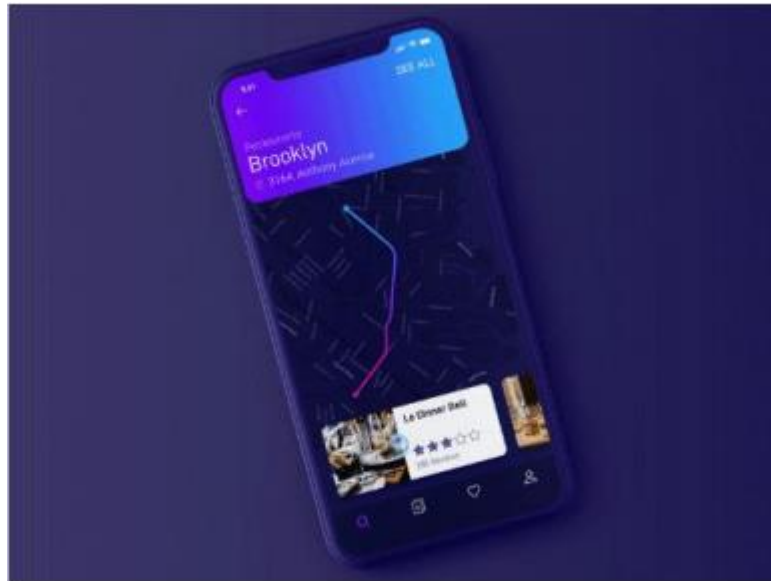
Простий приклад інтуїтивного взаємодії - намалювати сердечко на екрані, щоб щось оцінити.

### **5. Відкрита композиція: тренд безмежного дизайну**

Відкрита композиція це прийом в дизайні, який дозволяє візуально збільшити розмір екрану смартфона, залишаючи частину зображення за кадром і пропонуючи користувачам переміщати його в різні боки. Нове покоління смартфонів і сучасний дизайн створюють широкі перспективи для формування великих зображень. Відкрита композиція допомагає підігрівати інтерес користувача, надаючи більше інтерактивних можливостей і створюючи ефект занурення.

### **6. Яскраві кольори, градієнти і їх поєднання: чим сміливіше, тим краще**

Багато дизайнерів вже почали перехід від спокійної колірної гами до більш насиченою. Наближаючись до 2019 року, ми бачимо, що сміливі та яскраві кольори захоплюють все нові аспекти дизайну додатків.

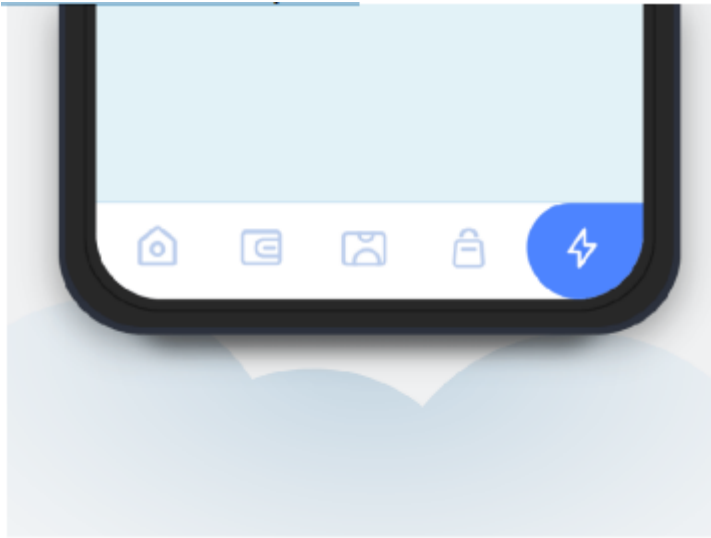


Використання градієнтів і півтонів дає дизайнерам простір для імпровізації як у створенні основних елементів інтерфейсу, так і в відображенні іконок. Ефектні, що привертають увагу деталі інтерфейсу допомагають користувачеві і створюють позитив.



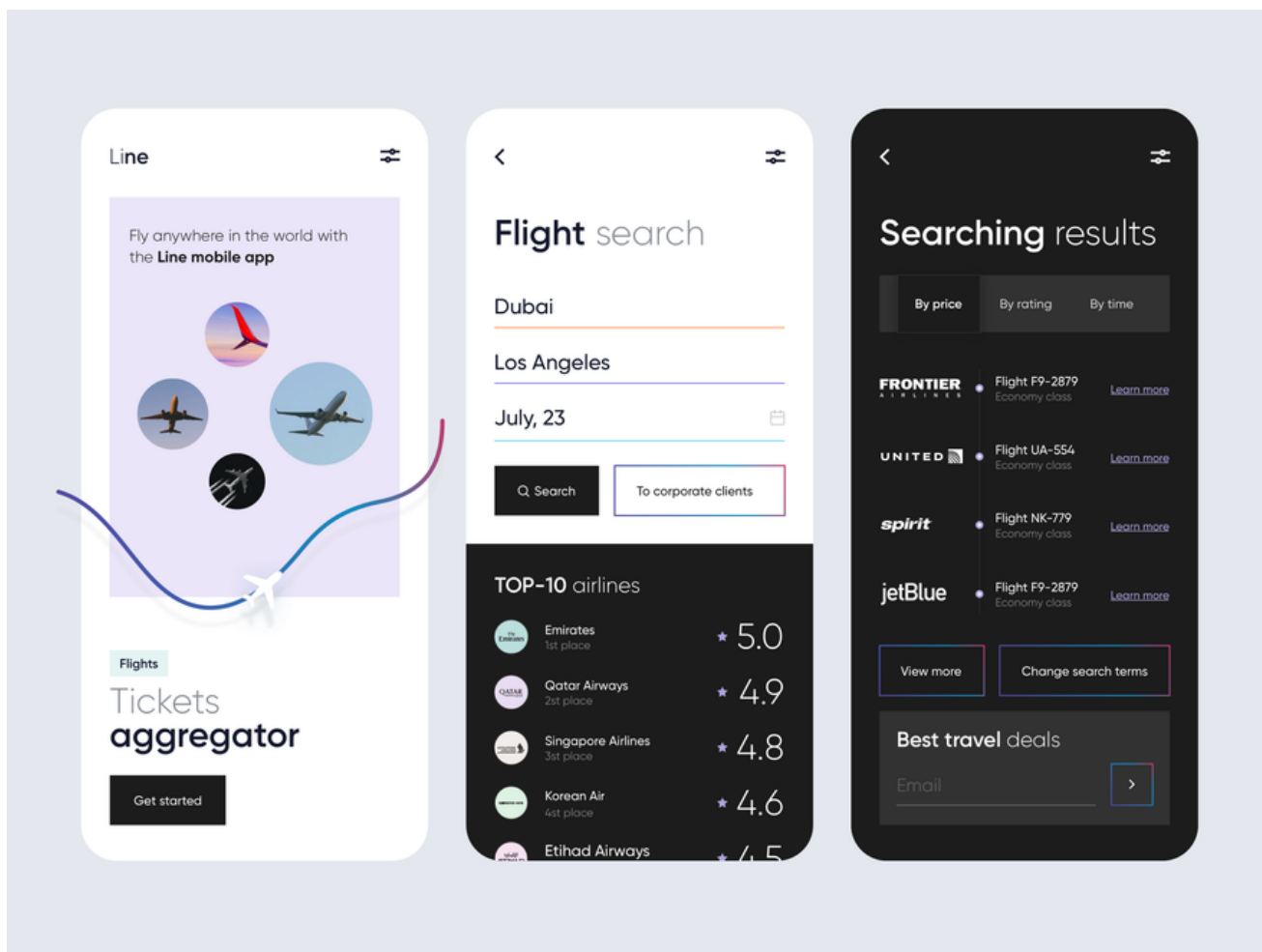
### **7. Меню Priority +: майбутнє без "гамбургерів"**

Для багатьох додатків меню «гамбургер» надовго стало опцією за замовчуванням і вже встигло добряче набриднути. До того ж, екрани смартфонів ростуть, і дістатися до верхнього лівого кута стає все складніше. Тому на зміну "гамбургеру" приходять чуйне меню «Priority +» або меню з вкладками. Динамічний дизайн такого шаблону забезпечує більш стабільну ієрархію пунктів меню і підходить для екранів різних розмірів і з різними можливостями масштабування.

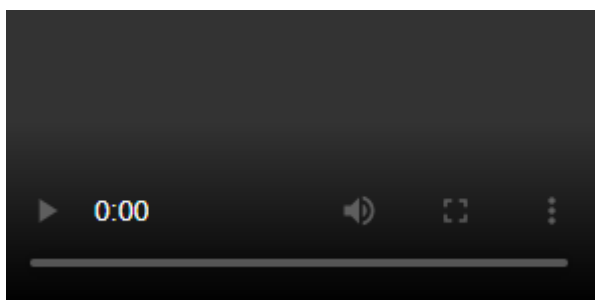


# А що ж зараз??

## 1. Чіткість та мінімалізм



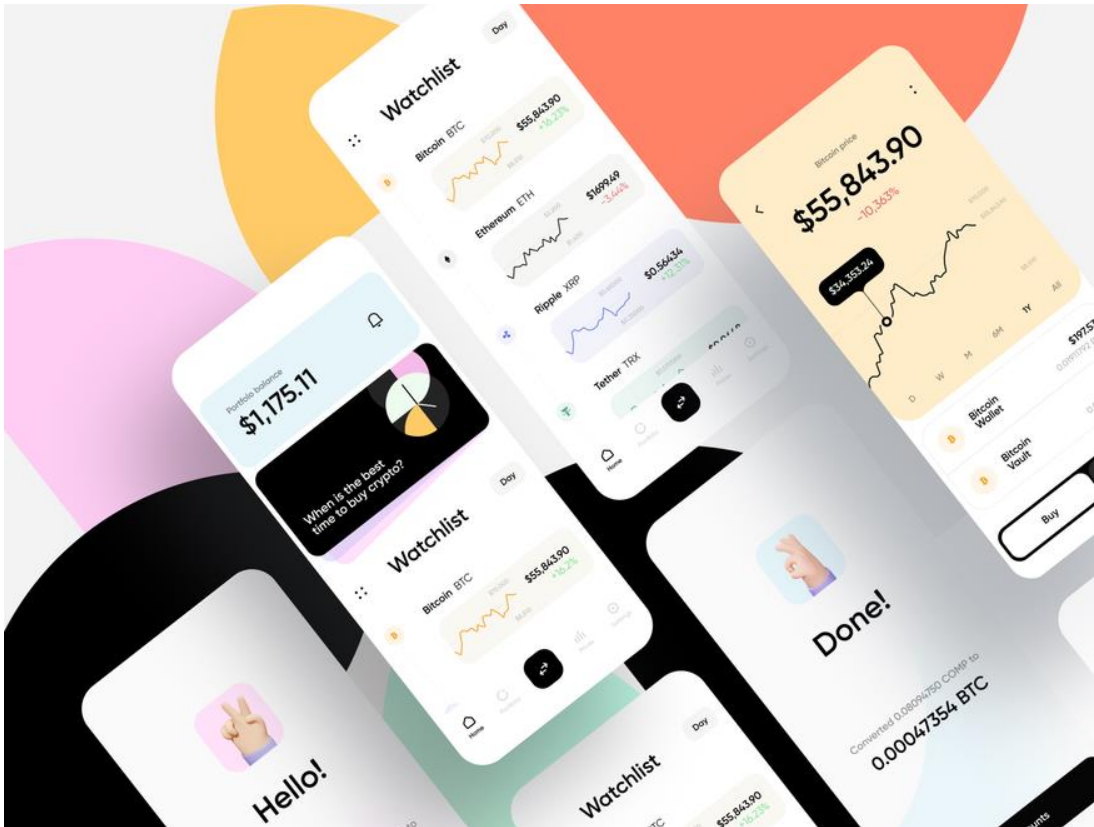
## 2. Темний контрастний дизайн



### 3. Функціональна 3D-графіка

### 4. Кастомізація

### 5. Візуалізація даних



### 6. Унікальні ілюстрації

### 7. Максимум взаємодії

- Інтерактивне відео
- Емоціональний дизайн
- Анімація та гейміфікація
- Емодзі
- UX-копірайтинг
-



