

РОЗРОБКА UI/UX ДЛЯ ПЕРЕГЛЯДУ РОЗКЛАДУ НА МОБІЛЬНИХ ПРИСТРОЯХ

Носова Д.П.

Харківський національний університет ім. В.Н. Каразіна, м. Харків

Створення будь-якого продукту потребує дотримання певного алгоритму дій. Мобільні програми не є винятком, проте для того, щоб продукт вижив у середовищі з високою конкуренцією і був затребуваний на ринку, необхідно приділяти більшу увагу таким етапам створення продукту, як проектування та тестування. На етапі проектування розробляється UI та прогнозується UX мобільних додатків.

User Interface (UI, призначений для користувача інтерфейс) – є системою, за допомогою якої користувачі взаємодіють з машиною. Інтерфейс включає в себе внутрішню і зовнішню складові: апаратне, програмне забезпечення та графічний інтерфейс користувача (GUI) відповідно.

У свою чергу, графічний інтерфейс користувача – це різновид призначеного для користувача інтерфейсу, в якій елементи інтерфейсу візуально представлені користувачеві на дисплеї.[1].

Основною метою розробки є створення UI, який дозволить користувачеві домагатися бажаного результату під час взаємодії з пристроєм, витрачаючи мінімальні зусилля і із задоволенням (так, званий, ефект «user friendly»). Однак для побудови такого інтерфейсу необхідно розуміти, що є UX і використовувати його при розробці UI.

Міжнародний стандарт ISO 9241-210 визначає User Experience (UX, досвід взаємодії) як «відчуття та реакцію людини, внаслідок використання чи передбачуваного використання продукту, системи чи послуги [2].

Проектування UX починається з визначення цільової аудиторії програми, що її розробляється, її характеристик, переваг та існуючого досвіду взаємодії. Ґрунтуючись на цих знаннях, формуються спеціальні вимоги до проекту, що розробляється, розробляється інформаційна архітектура.

Поняття інтерфейсу користувача і досвіду взаємодії тісно пов'язані і істотно впливають на розробку мобільних додатків. При розробці необхідно враховувати принципи і UI і UX, адже добре опрацьований один із цих компонентів зовсім не означає достатню опрацьованість іншого.

Відповідно до ISO 9241-11, usability – це ступінь, з яким продукт може бути використаний певними користувачами при певному контексті використання для досягнення певних цілей з належною ефективністю, продуктивністю та задоволеністю [3].

Література:

1. Usability [Електронний ресурс]. – Режим доступа : [www/ URL: http://www.smashingmagazine.com](http://www.smashingmagazine.com) / – 05.2015 г. – Загл. с экрана.
2. ISO 9241-210. Ergonomics of human-system interaction [Текст] . – Введ. 2010-03-15. – International Organization for Standardization, 2010. – 32 с.
3. ISO 9241-11. Guidance on Usability [Текст] . – Введ. 1998-03-19. – International Organization for Standardization, 1998. – 22 с.