

**ДОСЛІДЖЕННЯ МЕТОДІВ РОЗРОБКИ UI/UX ІНТЕРФЕЙСУ
МОБІЛЬНОГО ДОДАТКУ ДЛЯ КОМУНІКАЦІЇ
ЗАМОВНИКА ТА ВИКОНАВЦЯ**

Литвин М.С., Дашкевич А.О.

*Національний технічний університет
«Харківський Політехнічний Інститут», м. Харків*

Мета роботи полягає у тому, щоб створити інтерфейс мобільного додатку таким чином, щоб він був інтуїтивно зрозумілим та зручним, а також залишав після себе приємне враження, не був наділений зайвими функціями та мав усі необхідні інструменти та засоби для організації спільної роботи. Суттю роботи є те, що додаток містить у собі усі необхідні для планування та контролю роботи функції як для виконавця так і для потенційного замовника. Основна мета розробки на цьому етапі – аналіз функцій та створення інтерфейсу для зручної роботи.

Для реалізації проєкту було проведено дослідження щодо аналогічних додатків та веб-ресурсів, які за своєю суттю мають схожі принципи роботи та відносяться до тої ж категорії програм. Проведено аналіз їхнього функціоналу та створено критерії, які повинні бути у додатка для роботи замовника з виконавцем. Було проведено дослідження, яке дозволило виявити проблеми спілкування під час виконання роботи. Основними з них стали неможливість дізнатися статус виконання проєкту видалено та важкість в перемогах через низку причин.

З точки зору зручності роботи такий додаток має вагоме значення, адже в ньому користувач може подивитися на якому етапі знаходиться його проєкт, не запитуючи про це у виконавців – йому достатньо лише зайти до особистого кабінету та переглянути статус замовлення. Крім того, він допомагає злагоджено працювати команді виконавців та підтримувати зв'язок з замовником через вбудований месенджер. Це надає додатку перевагу в зрівнянні з іншими програмами та інтернет-ресурсами того ж самого призначення, які зазвичай не мають функції вистежування етапу розробки проєкту та спілкування користувачів без сторонніх додатків чи соціальних мереж. Для створення макетів інтерфейсу, логотипу та іконки додатку, а також фонових зображень та незмінних елементів було використано програмне забезпечення Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та хмарний сервіс Figma. Для розробки інтерфейсу додатку та базових функцій були використані мови програмування під Android: Java та Kotlin, а також розширювана мова розмітки XML.

Таким чином, в результаті роботи був проведений аналіз інтернет-ресурсів та окремих додатків, спрямованих на спільну роботу, які призначені для керування проєктами. Була розроблена фірмова стилістика, а також UI та UX інтерфейси мобільного додатку під систему Android, таким чином, щоб користуватися додатком змогла будь-яка людина незалежно від її віку та навичок в користуванні мобільними додатками, адже усі важливі кнопки винесено на головний екран.