

УДК 386.22

UI ДИЗАЙН: АКТУАЛЬНОСТЬ ДИЗАЙНА В РАЗРАБОТКЕ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

Таттығали Айгерім Жанатқызы

Студент 5-курса ЕНУ им. Л.Н. Гумилева, Нур-Султан, Казахстан

Научный руководитель –Абиров А.А.

Смартфоны смогли крепко войти в жизни людей и заметно упростить ее. Пользователям стало гораздо удобнее общаться и делать покупки, оплачивать счета, делиться важной информацией.

Мобильные приложения — является программным обеспечением для мобильных устройств. Их способности отчасти зависят от возможностей, заложенных разработчиком приложений, частично от возможностей мобильных устройств. Через мобильные приложения пользователи заказывают товары и услуги, узнают новости, находят самый быстрый и удобный путь к месту, решают проблемы и получают удовольствие. Мобильные приложения помогли изменить работу, личную жизнь, качество тех или иных услуг, также общение миллиардов людей в мире. Многие ученые утверждают, что количество людей, которые пользуются мобильными приложениями будет все больше расти. Во-первых, смартфоны обеспечивают мобильность, что важно для пользователя. Во-вторых, удобство в использовании. В-третьих, постоянно появляются новые модели, в основе которых лежат мобильные технологии.

На этапе дизайн-проектирования графического интерфейса мобильного приложения, была определена главная цель — суметь вразумительной форме рассказать пользователю способ лучшего контакта с ним. При наличии мобильных продуктов это происходит при помощи визуальных коммуникаций — данные объекты были зафиксированы на мобильном экране устройства, с которого и происходит оценка полученной информации. Нужно увидеть, что проектирование дизайна интерфейсов — это особое ответвление дизайна в целом. Главная цель User interface design (в переводе с английского языка — дизайн пользовательского интерфейса, далее в тексте UI-дизайн) — иллюстрировать действия и полученную информацию в доступном и ясном виде, показывающем предмет и задачи, которые поставили для себя разработчики. Главной чертой и трудностью проектирования интерфейса оказывается то, что нужно объяснить информацию изящно и красиво, но визуальные эффекты не могут опровергать удобному каркасу приложения и отвлекать пользователя при работе с данным продуктом. UI-дизайн — новая, активно формирующаяся отрасль дизайна. Она идет рука об руку с графическим, и промышленным дизайном, определяя для себя направления и тренды оттуда, а также регулируя задачи пользовательского взаимодействия с объектом. Дизайн интерфейса особенно зависит от того, как используется носители приложения. Многие пользователи предпочитают мобильные устройства с сенсорными дисплеями, которые управляются касаниями пальцев. В соответствии с этим, следует понимать, как наиболее эргономично управлять пространством экрана, учитывать площадь соприкосновения пальца с экраном и многое другое.

[1].

Главным центром внимания в UI-дизайне считается совмещение визуальной структуры интерфейса со структурой логики ментальной модели пользователей и поведения программы. Еще можно рассмотреть вопрос, как довести до человека сведения о состоянии продукта и как разобраться с когнитивными качествами восприятия перечня возможностей программы пользователем. Для разработки качественных, комфортных и эстетичных интерфейсов дизайнер должен владеть базовыми навыками, такими как: знание теории цвета, пониманием формы, контрформы, обладать и уметь композицией и типографикой. А, самое главное, — уметь наиболее доступно реализовывать необходимые профессиональные компетенции для достижения преследуемых целей. Также дизайнеру, работающему с интерфейсами, нужно иметь глубокое понимание основ взаимодействия и идиом интерфейса, определяющих поведение продукта.

При ведении хорошей работы над дизайном мобильного приложения, необходимо знать, для кого конкретно предназначено это приложение, так как образ, создаваемый дизайнером, направлен на определенную целевую аудиторию. При создании мобильного приложения нужно обязательно понять, что должно быть в нем, какие функции оно должно решать и для какой аудитории оно создано. Самое главное нужно определить функции мобильного приложения и для чего оно нужно. Задача мобильного приложения — заинтересовать пользователя, не дать ему заскучать и не заводить в тупик через иллюстрации и цветовой палитры.

Визуальный дизайн интерфейсов — очень нужная и уникальная дисциплина, которую следует применять в сочетании с проектированием взаимодействия. Она способна серьезно повлиять на эффективность и привлекательность продукта, но для полной реализации этого потенциала нужно не откладывать визуальный дизайн на потом, а сделать его одним из основных инструментов удовлетворения потребностей пользователей. Изобразительное искусство, визуальный дизайн интерфейсов и прочие дисциплины дизайна. Чтобы создавать привлекательные и удобные пользовательские интерфейсы, графический дизайнер должен владеть визуальными навыками — пониманием цвета, типографики, формы и композиции — и знать, как их можно эффективно применять для передачи поведения и представления информации, для создания настроения и стимулирования физиологических реакций. Дизайнеру также требуется глубокое понимание принципов взаимодействия и идиом интерфейса, определяющих поведение продукта. Выбирать цветовую палитру для мобильного приложения стоит для соответствий с задачами, которые стоят перед проектированием, т. к. цвет — это один из сильнейших инструментов невербального взаимодействия продукта и пользователя. Цветовое решение помогает лучше передать тот образ, который был задуман. Подводя итог, можно сделать следующий вывод. Разработка дизайна мобильного приложения является основной и даже главной частью самого мобильного устройства. Дизайн мобильного приложения помогает донести пользователю в доступной форме всю ту информацию, которую необходимо получить. При правильном подходе и грамотном выполнении дизайна интерфейса, можно не только создать удивительные вещи, после которых у пользователя останутся приятные ощущения, но и колоссально изменить его мировоззрение. Ведь действительно смартфоны стремительно входят в жизни людей и изменяют ее [2].

Где-то я прочёл, что творчества без ограничений не бывает. Проектируя для мобильных телефонов, обратите внимание вот на что:

На деле это означает, что на экране помещается меньше элементов. Привычная навигация по сайту тоже отменяется. Нужно иначе отображать содержимое и сократить путь пользователя [3].

Забудьте про клавиатуру и мышку, теперь приложением управляют касания и жесты. Кликабельные элементы должны быть крупнее, чтобы в них легко было попасть пальцем.

Остерегайтесь тяжёлых файлов и форматов мультимедиа, для которых нужно загружать много данных из интернета, — это может влететь пользователям в копеечку.

Следите, чтобы количество обращений к API, отправляемых вашим приложением, не снижало общую производительность сервера [4].

Мобильным приложениям доступно больше возможностей устройства, и они используют их лучше, чем традиционные настольные или веб-приложения. У вас есть прекрасный шанс погрузить пользователей в продукт, представляя программное и аппаратное обеспечение как единое целое.

Не забывайте, что почти у всех современных устройств есть камера и микрофон — это ваша альтернатива для ввода данных.

Прикиньте, как перестраивать макет, когда меняется ориентация экрана: управлять приложением должно быть удобно в любом случае.

И ещё один общий совет. Если вы решили, что мобильное приложение станет частью вашей цифровой стратегии, сразу продумайте его роль в ней. От того, будет ли оно основной точкой входа для ваших пользователей или дополнением для другой площадки или сервиса, зависит общее направление проектирования [5].

Визуальные коммуникации в дизайне позволяют передавать информацию с помощью художественных образов, создавая определённое визуальное восприятие у пользователя [6].

Дизайн визуальной коммуникаций также широко известен как дизайн пользовательского интерфейса (англ.)русск., коммуникационный дизайн. Графическая обработка элементов интерфейса часто воспринимается как дизайн визуальных коммуникаций. Но проведенная без исследований пользовательского опыта работа, останется именно графической доработкой. [7].

Цель дизайна визуальных коммуникаций — корректно использовать визуальные элементы: цвета, изображения, символы, и др., чтобы передавать с их помощью определённые сообщения для аудитории. Также в работе UX-дизайнера, помимо навыков дизайна-разработки, могут пригодиться знания основных принципов гештальтпсихологии, которые помогут реализовать эффективную визуальную коммуникацию [8].

Графические дизайнеры фокусируются на эстетической привлекательности дизайна. Информация передается пользователям через текст и изображения. Большое значение уделяется тому, как текст и изображения выглядят и привлекают пользователей. Графические дизайнеры определяют стилистический набор цветов, шрифтов, типа шрифта и расположение изображений. Графические дизайнеры сосредоточены на том, чтобы привлечь внимание пользователя тем, как выглядит дизайн. Они создают визуальные концепции, используя компьютерное программное обеспечение или вручную, для передачи идей, которые вдохновляют, информируют и очаровывают потребителей. Они разрабатывают общий макет и производственный дизайн для различных приложений, таких как реклама, брошюры, журналы и корпоративные отчеты.

Список использованной литературы

1. Брингхерст, Р. Основы стиля в типографике. М., 2006. С. 27–29.
2. Гулятьева А., Машина В. Учебное пособие / Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса URL: sciyouth.ru / (дата обращения: 11.06.2018)
3. Э.Луптон. Графический дизайн: от идеи до воплощения. -СПб.: Питер, 2013.-198 стр.
4. В.Лесняк. Графический дизайн (основы профессии). –Индекс Маркет. 2011.-232 стр.
5. А.В. Константинов Компьютерная графика: конспект лекции. -2006.-221 стр.
6. С.Велихов. Справочник по HTML 4.0. Серия книг «Руководство по работе: советы, хитрости, трюки и секреты». -Москва: Бук-пресс, 2006.-176 стр.
7. И.Левин. Самоучитель компьютерной графики и звука. -СПб.: Питера, 2003.-198 стр.
8. С.Белски. Воплощение идей.
9. Р.Дэн. Визуальное мышление. -Москва, Манн, Иванов и Фебер. 2012.-241 стр.