



УДК 004-026.731(06)

## РОЛЬ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ У СУЧАСНОМУ ЖИТТІ ЛЮДИНИ

КОРОЛЬ Анатолій<sup>1</sup>, СОДОМА Олеся<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини,  
Умань, Україна

<sup>2</sup>Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна  
**korol\_anatolij@meta.ua, sodoma.lola@gmail.com**

*Представлено результати розгляду ролі мобільних додатків у контексті користування у сучасному житті людини. Метою роботи було встановлення ролі та рішення проблем мобільних додатків у сучасному житті людини. Розглянуто сучасний стан сфери мобільних додатків.*

**Ключові слова:** мобільні додатки, дизайн додатку, сучасний дизайн, UX/UI дизайн

### ВСТУП

Мобільний дизайн відіграє важливу роль у житті людини, оскільки впливає на нашу повсякденну комунікацію та інформаційний обмін, адже мобільні пристрої стали невід'ємною частиною нашого повсякденного спілкування та роботи. Він допомагає нам взаємодіяти зі світом та один з одним, працювати, розважатися та отримувати інформацію. Але не зважаючи на те, що сучасний мобільний дизайн демонструє значний прогрес у проектуванні інтерфейсів користувача, він все ще стикається з деякими проблемами. Роль мобільного дизайну полягає у створенні зручного, естетичного та інтуїтивно зрозумілого інтерфейсу для користувачів мобільних пристроїв.

### ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Постановка завдання ролі мобільного додатка – це процес визначення цілей та завдань, які мають бути виконані за допомогою розробки та запуску мобільного додатка. Вона має бути чітко сформульована та ґрунтуватися на потребах користувачів та бізнес-завданнях компанії.

### РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Мобільний дизайн зосереджується на створенні зручних і візуально привабливих інтерфейсів для мобільних пристроїв, таких як смартфони та планшети. Він передбачає розробку інтерфейсів, які зручні для навігації, візуально привабливі та реагують на дії користувача [2]. Основна мета сучасного мобільного дизайну – забезпечити бездоганний досвід користувача, зосереджуючись на дизайні інтерфейсу, функціональності та зручності використання мобільних додатків. Це включає в себе створення дизайнерських продуктів, які адаптуються та оптимізовані для маленьких екранів мобільних



пристроїв. З огляду на різноманітність пристроїв, доступних на ринку, мобільний дизайн має бути достатньо гнучким, щоб задовольнити різні розміри екрану, роздільну здатність та ін. Це досягається за допомогою технологій адаптивного дизайну, які налаштовують макет і вміст програми на основі розміру екрану та роздільної здатності пристрою. Мобільні програми можуть значно спростити життя людей, надаючи безліч зручних та функціональних можливостей прямо на їх мобільних пристроях. Наприклад зручність та доступність. Мобільні програми можуть бути створені для будь-яких цілей та потреб, від програм для подорожей, до програм для управління фінансами. Це означає, що вони можуть бути налаштовані та оптимізовані для зручності та доступності користувача, що значно спрощує та прискорює виконання завдань. Поліпшення організації та планування.

Особливості дизайну.

1. Не меншу роль грає таке поняття як системний екран. З появою тачскрин інтерфейсів, нам не варто забувати, що програми потрібно розробляти не під вказівний, а під великий палець. Користуватися вказівним та іншими пальцями зручно лише якщо працювати зі смартфоном двома руками. Великі пальці – за замовчуванням. Цільові об'єкти: якщо подивитися на свій великий палець – не на кінчик, а на подушечку – це і є та частина, яка взаємодіє із екраном. Дизайнер також повинен продумувати, як розмістити цільові об'єкти щодо один одного. Наприклад, помістити кнопку «Стерти» поруч із «Надіслати» – погана ідея для СМС-програми.

2. Існують такі гайдлайни платформи як Human Interface Guidelines та Material Design, між якими є різниця, яка полягає у впливі на сприйняття користувачем. HIG – це про плоский, легкий, доброзичливий дизайн, прийшов він із поступової відмови від скевоморфізму. Якщо точніше – це стосується IOS: юль плоский та мінімалістичний дизайн який не використовує яскравих кольорів, HIG рекомендує робити переходи, які можна налаштувати, подібні до вбудованих анімацій, якщо не створюється імерсивний досвід. Material же має кілька основних принципів: матеріал як метафора; сміливий, графічний, свідомий; осмислена анімація; гнучка основа та кросплатформність. Анімація привертає увагу користувача. Коли інтерфейс змінює зовнішній вигляд, рух забезпечує безперервність між розміщенням і зовнішнім виглядом елементів до і після переходу.

Мобільні додатки поділяють на декілька категорій, виходячи з того, для якої цільової аудиторії вони розробляються. Додатки поділяють на окремі теми які допомагають людині швидко отримати те, що їй потрібно [3, с. 106].

Соціальні мережі: мобільні програми для соціальних мереж дозволяють людям легко та швидко спілкуватися один з одним, ділитися інформацією, фотографіями та відео. Вони також використовуються для створення спільнот, маркетингу та просування бренду.

Бізнес: мобільні програми допомагають бізнесу покращити взаємодію з клієнтами, автоматизувати бізнес-процеси, управляти складом та персоналом, підвищувати продуктивність та ефективність роботи, а також скорочувати витрати. Мобільні додатки для освіти допомагають студентам навчатися,



обмінюватися знаннями, вивчати нові мови та навчальні предмети, а також готуватися до іспитів.

**Здоров'я та фітнес:** мобільні програми для здоров'я та фітнесу допомагають людям стежити за своїм здоров'ям, тренуватися, контролювати раціон харчування та спілкуватися з лікарями та тренерами.

**Розваги:** мобільні програми для розваг дозволяють людям грати в ігри, слухати музику, дивитися фільми та серіали, читати книги, а також знаходити заходи та місця, де можна провести час із задоволенням.

**Подорожі:** мобільні програми для подорожей допомагають людям планувати поїздки, бронювати квитки та готелі, а також знаходити цікаві місця, визначні пам'ятки та ресторани.

**Фото та відео:** мобільні програми для фото та відео допомагають людям робити та редагувати фотографії та відео, ділитися ними у соціальних мережах та зберігати на своїх пристроях.

**Фінанси:** мобільні програми для фінансів допомагають людям контролювати свої витрати та доходи, сплачувати рахунки, переказувати гроші та керувати

**Освіта:** програми для навчання мов, програмування, математики та інших наук.

Технологія UX/UI дизайну в мобільних додатках включає в себе широкий спектр процесів та рішень, спрямованих на створення інтуїтивно зрозумілого та легкого використання інтерфейсу для користувачів і також є критично важливим елементом, який визначає успіх або невдачу додатка. UX означає користувацький досвід, тобто спосіб, яким користувачі взаємодіють з додатком та їх враження від цього процесу. UI означає дизайн інтерфейсу, тобто зовнішній вигляд та взаємодія користувача з елементами додатка [4, с. 312].

Для створення успішного UX/UI дизайну мобільного додатка необхідно враховувати потреби та вимоги цільової аудиторії, а також технічні обмеження платформи. Застосування сучасних технологій та інструментів дозволяє розробникам забезпечити високу якість UX/UI дизайну мобільного додатка. Основні компоненти технології UX/UI дизайну, які використовуються у мобільних додатках, включають такі елементи:

**Дослідження користувачів:** UX/UI дизайнер проводить дослідження потенційних користувачів додатка, вивчає їх поведінку та потреби, щоб врахувати ці аспекти при створенні дизайну, розробка прототипів: UX/UI дизайнер розробляє прототипи додатку для перевірки ідей та функціоналу. Прототипи дозволяють користувачам спробувати додаток та дати свої пропозиції щодо поліпшення інтерфейсу.

**Створення інформаційної архітектури:** UX/UI дизайнер розробляє логічну структуру додатка, яка дозволяє користувачам швидко знаходити необхідну інформацію. Розробка взаємодії та анімації: UX/UI дизайнер розробляє взаємодію користувача з додатком, що забезпечує зрозумілість та логічність управління додатком. Анімація в додатку може бути використана для



зменшення часу очікування користувача та зробити процес використання додатка більш забавним та приємним.

Розробка вигляду та графічного оформлення: UX/UI дизайнер створює вигляд та графічне оформлення додатка, що включає в себе вибір кольорів, шрифтів. Створення першого враження: Користувач взаємодіє з інтерфейсом мобільного додатка, перш ніж отримати доступ до його функціональності. UI-дизайнер повинен створювати візуально привабливий та зручний інтерфейс, який створює перше позитивне враження у користувача. Хороший UI-дизайн дозволяє користувачам легко та інтуїтивно зрозуміло використовувати мобільний додаток. Кнопки, елементи керування та функції повинні бути чіткими та зрозумілими, щоб користувачі могли легко знаходити та використовувати те, що їм потрібно.

Для досягнення цієї мети UX/UI дизайнер повинен детально вивчити поведінку та потреби користувачів і враховувати їх під час створення дизайну додатка. Він повинен забезпечити правильну організацію інформації та логічний порядок дій, необхідний для виконання завдань в додатку.

### **ВИСНОВКИ**

Розглянуто мобільні додатки у контексті користування у сучасному житті людини, встановлено їхню роль в сьогоденні та різних аспектах діяльності споживачів.

### **ЛІТЕРАТУРА**

1. Актуальні проблеми дизайну у сучасному філософському дискурсі. URL: [https://old-zdia.znu.edu.ua/gazeta/VISNIK\\_34\\_12.pdf](https://old-zdia.znu.edu.ua/gazeta/VISNIK_34_12.pdf) (дата звернення: 25.02.2023).
2. Вакалюк В. О. Огляд сучасних технологій для розробки мобільних додатків. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/42977276.pdf> (дата звернення: 19.03.2023).
3. Сідельнікова Д. С. (2022) Етапи створення дизайну мобільного застосування. *Мультимедійні технології в освіті та інших сферах діяльності* : наук.-практ. конф. з міжнар. участю (2 листоп. 2021 р.). Київ : НАУ, С. 105–109.
4. Чупріна Н. В. (2017) *Сучасні технології дизайн-діяльності* : навч. посіб. Київ : КНУТД, 416 с.

### **KOROL A., SODOMA O.**

#### **THE ROLE OF MOBILE APPLICATIONS IN MODERN HUMAN LIFE**

*The results of considering the role of mobile applications in the context are presented use in modern human life. The purpose of the work was to establish the role and problem solving of mobile applications in modern life, its features. The current state of the field of mobile applications is considered.*

**Key words:** *mobile applications, application design, modern design, UX/UI design.*