

Хмельницький національний університет

Факультет технологій та дизайну

Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

перший (бакалаврський)

Освітній рівень

ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСУ МОБІЛЬНОГО ДОДАТКУ З ДОБОРУ КОЛЬОРОВИХ ПОЄДНАНЬ

Галузь знань 02 Культура і мистецтво

Шифр і назва галузі знань

Спеціальність 022 Дизайн

Шифр і назва спеціальності

Шифр ДРДЗ. 20081.03.20.ПЗ

Виконав: студент 4 курсу, групи ДЗН-20-3 _____ Ілля ПОПІК


Підпис Ілля ПОПІК

Керівник: канд. техн. наук.


Підпис Оксана СТРИЖОВА

Нормоконтролер:


Підпис Павло ГОРНИЙ

До захисту допускаю:


Підпис Ельвіра БАЗИЛЮК

Зав. кафедри дизайну
13 червня 2024 р.

Хмельницький, 2024

Хмельницький національний університет

(повне найменування навчального закладу)

Факультет технологій і дизайну

Кафедра дизайну

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Галузь знань 02 Культура і мистецтво
(шифр і назва)

Спеціальність 022 Дизайн
(шифр і назва)

Освітня програма Дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувачка кафедри дизайну


Підпис Ельвіра БАЗИЛЮК
15 червня 2024 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

Попіку Іллі

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи: «Дизайн інтерфейсу мобільного додатку з добору кольорових поєднань»

Керівник проекту Стрижова Оксана, канд. техн. наук
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від 15.02.2024 р., № 8.

2. Строк подання студентом закінченої роботи 7 червня 2024 р.

3. Вихідні дані до роботи: об'єкт проектування - мобільний додаток, призначення – автоматичне виконання добору кольорів і кольорових поєднань

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

Вступ

розділ 1 – Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта

розділ 2 – Ретроспектива теми

розділ 3 – Творча розробка дизайну об'єкта проектування

Висновки

Додатки

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) баннер з художнім проектом (розмір 2,0x1,5м)

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

7. Дата видачі завдання 15.02.2024 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів виконання кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Вибір тем та формування вихідних даних	15.02-20.02	
2	Аналіз та обґрунтування вихідних даних до проєктування об'єкта	20.02-01.03	
3	Оформлення розділу 1	20.02-01.03	
4	Збір матеріалів та виконання ретроспектива теми	02.03-01.04	
5	Оформлення розділу 2	02.03-01.04	
6	Творча розробка дизайну об'єкта проєктування та опрацювання ескізної пропозиції	02.04-15.05	
7	Оформлення розділу 3	26.04-15.05	
8	Формулювання висновків	16.05	
9	Оформлення додатків	17.05-24.05	
10	Друк та виготовлення рекламно-інформаційних матеріалів	25.05-30.05	
11	Допуск кваліфікаційної роботи керівником	28.05-30.05	
12	Нормоконтроль кваліфікаційної роботи	5.06	
13	Перевірка на антиплагіат	7.06	
14	Допуск результатів проєктування до захисту	9.09	
15	Рецензування кваліфікаційної роботи	11.06-14.06	
16	Оформлення презентації результатів проєктування, підготовка доповіді	7.06-14.06	
17	Захист кваліфікаційної роботи	18.06	

Студент


(підпис)

Ілля ПОПІК

Керівник роботи


(підпис)

Оксана СТРИЖОВА

АНОТАЦІЯ

до кваліфікаційної роботи першого бакалаврського освітнього рівня на тему:

«Дизайн інтерфейсу мобільного додатку з добору кольорових поєднань»

студента групи ДЗН-20-3а Попіка І. Ю.

керівник – к.т.н., старший викладач Стрижова О.М.

Обсяг пояснювальної записки – 58с., 45 рисунки, 10 додатків, 25 джерел

АДАПТИВНИЙ ДИЗАЙН, ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСУ, КОЛОРИСТИКА,
КОРИСТУВАЦЬКИЙ ДОСВІД, UX/UI ДИЗАЙН, КОЛІРНІ ПОЄДНАННЯ,
МОБІЛЬНИЙ ДОДАТОК.

Під час виконання кваліфікаційної роботи виконано розробку дизайну інтерфейсу мобільного додатку з добору кольорових поєднань. Додаток призначений для допомоги користувачам у виборі гармонійних кольорових схем для різних потреб, таких як дизайн інтер'єру, одягу, веб-дизайн тощо.

У процесі розробки концепції художньо-технічного вирішення інтерфейсу додатку були створені графічні елементи, які згодом використовувалися в дизайні інтерфейсу. Крім того, були обрані кольорові схеми на основі теорії кольорів та принципів гармонії, щоб забезпечити зручність використання та естетичний вигляд додатку. Процес розробки дизайну інтерфейсу мобільного додатку також передбачав створення іконок та інших графічних елементів, які сприяють легкій навігації користувачів у додатку та швидкому знаходженню необхідних функцій.

В фінальному варіанті було розроблено прототип в програмі Figma для наглядної демонстрації функції як працює мобільний додаток.

05.06.2024 р.



Підпис

ЗМІСТ

С.

Вступ	5
1 Обґрунтування вихідних даних до проєктування об'єкта	6
1.1 Характеристика об'єкта проєктування	6
1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта	13
2 Ретроспектива теми	23
2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулих і сучасних)	23
2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою	27
3 Творча розробка дизайну об'єкта проєктування.....	37
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проєктування	37
3.2 Розробка варіантів творчих ідей	43
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проєктування	45
Висновки	55
Перелік джерел посилання	57
Додаток А – Дизайн інтерфейсу додатку в протилежних кольорах теми	59
Додаток Б – Банер проєктної частини	63

ВСТУП

У сучасному світі, де технології постійно розвиваються, постійно з'являються нові можливості для покращення досвіду користувача. Темою

кваліфікаційної роботи є «Дизайн інтерфейсу мобільного додатку з добору кольорових поєднань».

Створення простих і естетично приємних інтерфейсів для мобільних додатків є однією з актуальних тем графічного дизайну. Кваліфікаційна робота присвячена створенню інтерфейсу мобільного додатку, який дозволить його користувачам ефективно підбирати можливі кольори і кольорові поєднання, наприклад, для моделей одягу чи взуття та аксесуарів.

Основна мета такої роботи полягає в тому, щоб створити дизайн, який не тільки був привабливим і зручним, але й враховував би, як різні користувачі сприймають кольори.

Досягнення мети кваліфікаційної роботи потребує вирішення таких основних завдань:

- аналіз вимоги до проектування мобільних додатків;
- аналіз існуючих рішень у сфері дизайну мобільних додатків;
- дослідження принципів колористики та їх застосування в інтерфейсах;
- розроблення концептуального дизайну інтерфейсу, що включає вибір кольорів, шрифтів, іконок та інших елементів;
- створення прототипу для наочного прикладу використання додатку для майбутніх користувачів.

Результатом проектування має стати інтерфейс, який має бути функціональним і візуально привабливим, а також має бути простим і зрозумілим для широкого кола користувачів, незалежно від їхніх навичок і досвіду. Це внесок у покращення досвіду використання мобільних додатків для добору кольорів, зосереджуючись на використанні нових підходів у дизайні.

1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ОБ'ЄКТА

1.1 Характеристика об'єкта проєктування

Є багато різних типів мобільних додатків, які можна завантажити на свій смартфон або планшет, що допомагають в різних сферах життя. Додатки призначені для різних цілей, від спілкування та розваг до роботи та покупок, що відображає широкий спектр можливостей мобільних додатків у сучасному світі.

Програмне забезпечення, відоме мобільний аплікаційний програмний засіб [1], створено для використання на мобільних пристроях, таких як смартфони або планшети. Такі програми спрямовані на те, щоб надати користувачам різні функції та послуги, від розваг до бізнесу та зв'язків.

Варто проаналізувати ті, що є найбільш є розповсюдженими серед користувачів:

- мобільні додатки для ведення соціальних мереж;
- мобільні додатки для користування медіа-продуктами (дивитися, слухати);
- мобільні додатки для навігації;
- мобільні додатки для замовлені і покупок;
- мобільні ігрові додатки;
- мобільні додатки сервісні;
- банківські мобільні додатки для платежів;
- мобільні додатки для відстеження своєї посилки.

Характерним в дизайні мобільних додатків для ведення соц. мереж є:

- основний акцент на фото та відео, які займають більшу частину екрану, з мінімумом текстових елементів;
- простий дизайн з білим фоном, чистими іконками та відсутністю зайвих елементів;
- нижня панель з п'ятьма основними іконками для швидкого доступу до розділів. Всі важливі функції доступні в один-два кліки;

- сторіз у верхній частині стрічки, окрема вкладка для рілс, що полегшує доступ до коротких відео;
- плавні анімації та переходи для приємного користувацького досвіду;
- можливість налаштування профілю з аватарами, біографією, історіями та закріпленими сторіз.

Мобільні додатки для спілкування у соціальних мережах, це такі додатки, як Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, Tik Tok, що дозволяють людям спілкуватися, ділитися контентом і взаємодіяти з іншими людьми (рисунок 1.1).



Рисунок 1.1 – Приклад додатку «Instagram» як мобільного додатку для спілкування у соціальних мережах

Мобільні додатки для медіа: додатки для перегляду відео, фільмів, серіалів, існують такі як YouTube, Netflix, Hulu, Spotify та багато інших (рисунок 1.2).

Характерним в дизайні мобільних додатків для перегляду відео, фільмами, серіалами є:

- чистий та простий інтерфейс, де головний акцент на відео-контенті, з мінімальним відволікаючим текстом та елементами;
- зручне меню для швидкого доступу до категорій, пошуку, плейлистів та особистого кабінету. Легкий доступ до функцій управління відео (відтворення, пауза, перемотування);
- оптимізація для відтворення відео у високій якості з мінімальними затримками;
- зручний перехід у повноекранний режим для максимального занурення у відео-контент.

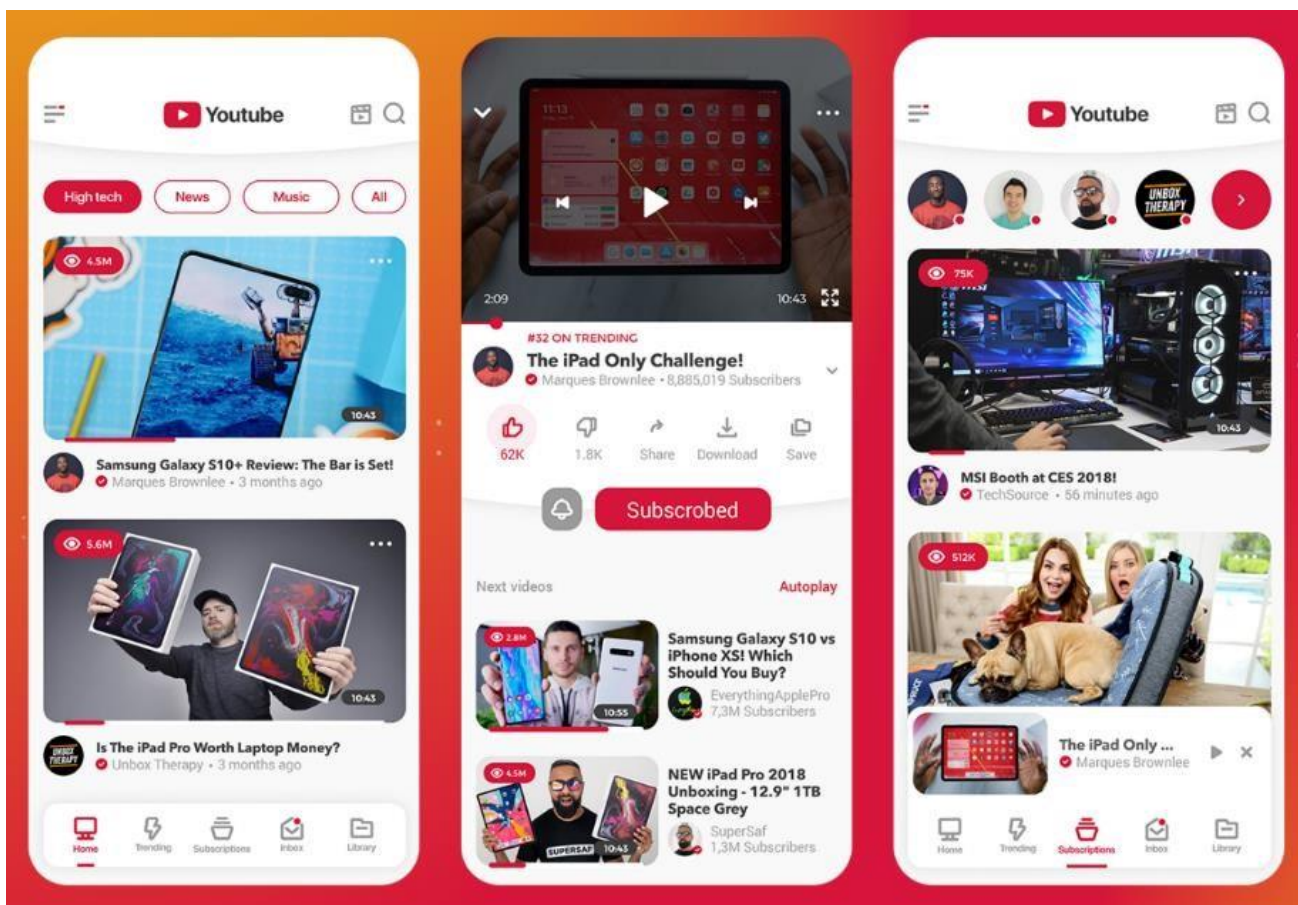


Рисунок 1.2 – Додаток «YouTube» для перегляду медіа продуктів

Мобільні додатки для навігації: додатки Google Maps, Waze, Citymapper. Призначені для користувачів, які планують кудись доїхати чи дійти, не знаючи шляху. В додатках наведено мапи зі всього світу, є функція прокладання маршрутів, розрахунок приблизного часу маршруту (рисунок 1.3).

Характерним в дизайні мобільних додатків мапи всього світу є:

- детальні, інтерактивні карти з можливістю масштабування та перегляду різних типів карт (супутникові, дорожні тощо);
- зручний інтерфейс для прокладання маршрутів, пошуку місць та отримання інформації про трафік. Підказки поворот-за-поворотом;
- можливість швидкого пошуку місць, ресторанів, заправок та інших точок інтересу з рекомендаціями;
- збереження улюблених маршрутів, місць, налаштування для уникнення певних типів доріг або маршрутів.

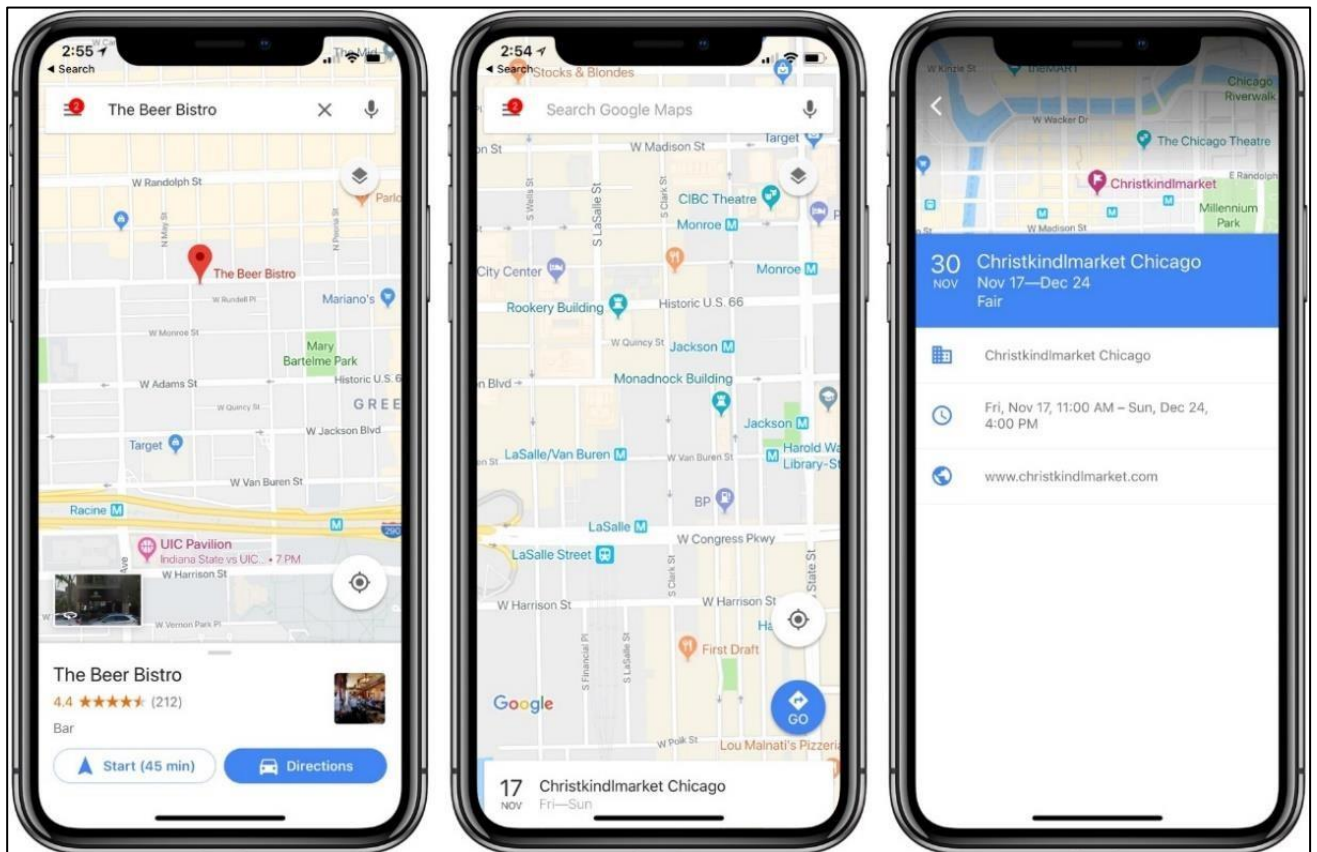


Рисунок 1.3 – Приклад додатку з мапою «Google Maps»

Мобільні додатки для здійснення інтернет-покупок і замовлень та додатки для замовлення товарів по всьому світу або для замовлення їжі. Для покупок додатки: Amazon, eBay, Walmart, тощо. Для замовлення їжі: Uber Eats, Just Eat, Swiggy, Піца Domino's, тощо (рисунок 1.4).

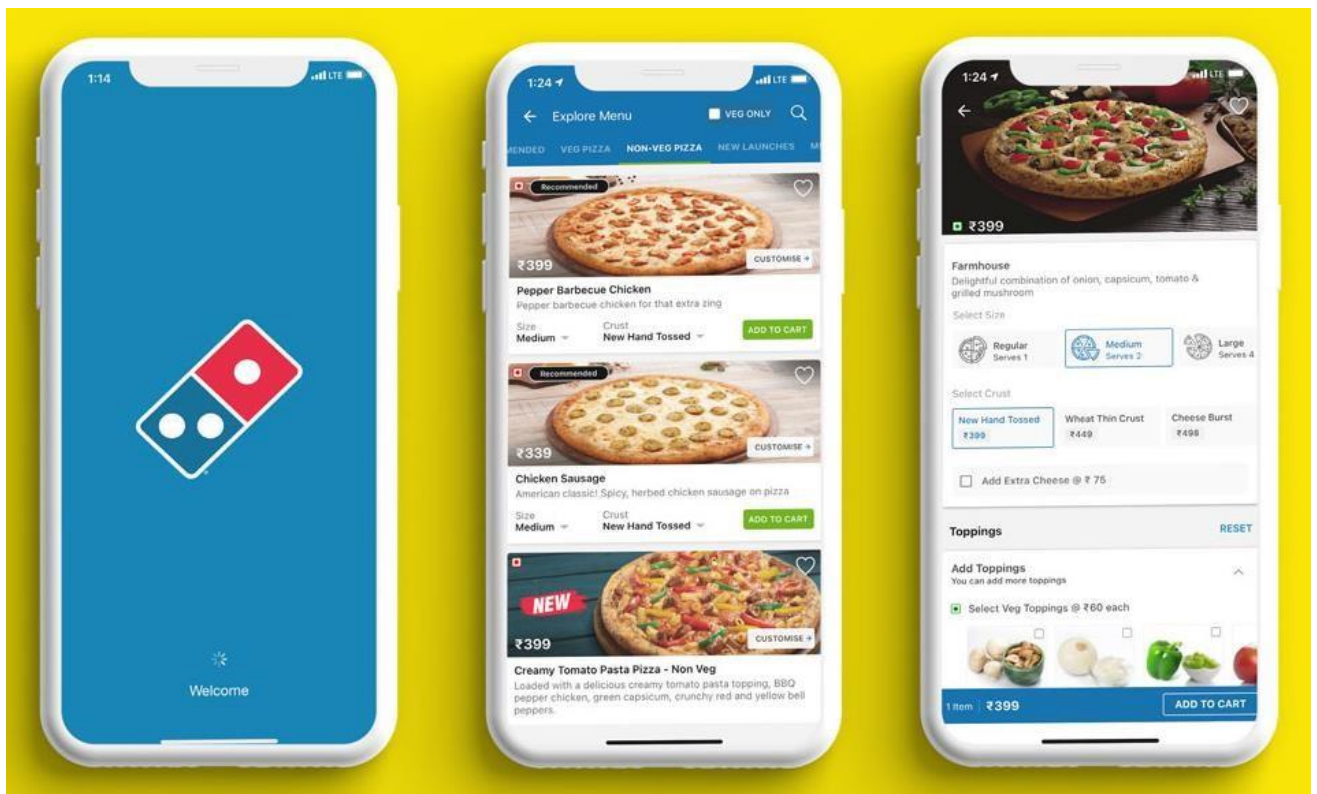
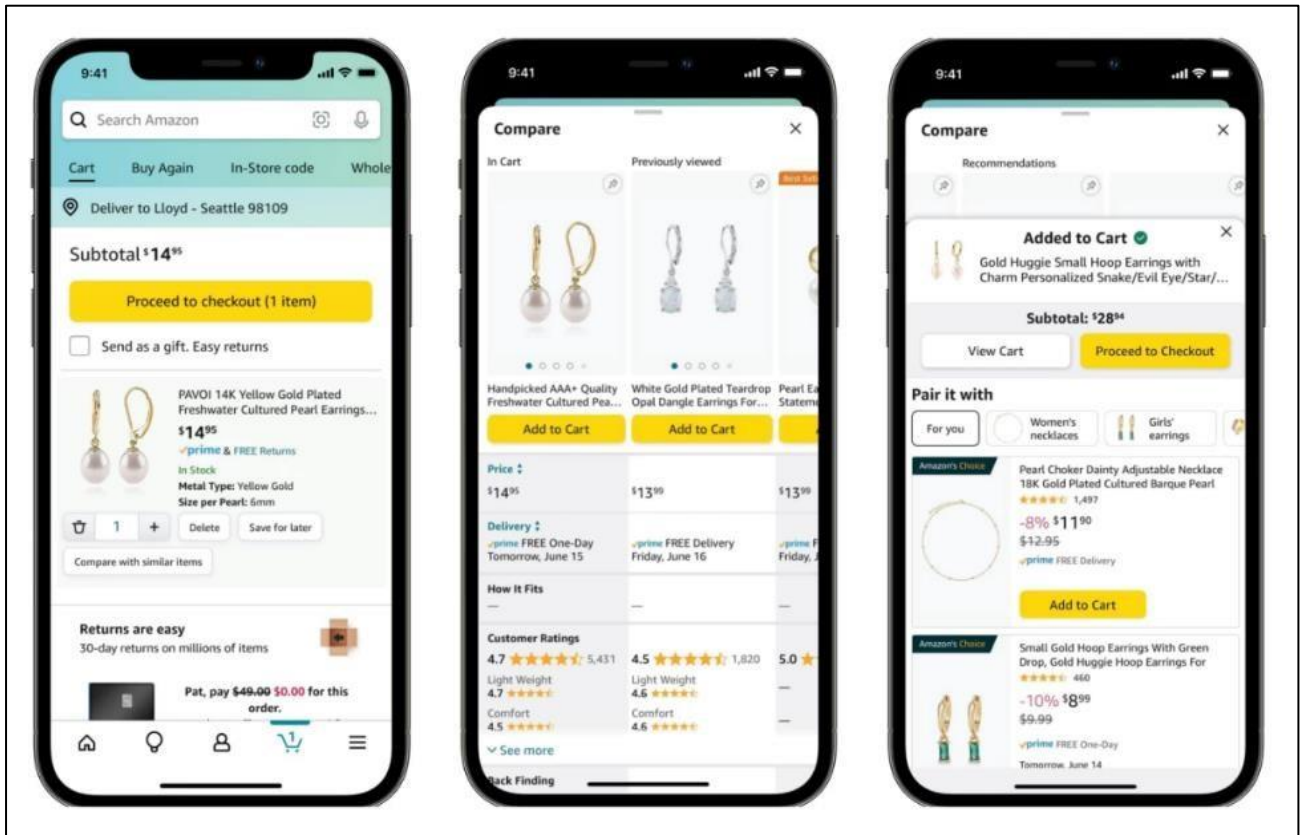


Рисунок 1.4 – Приклади додатків для замовлень «Піца Domino's»

Тож що є характерним в дизайні мобільних додатків для здійснення інтернет покупок:

- зручний та швидкий пошук товарів за категоріями, брендами або ключовими словами;
- простий та зрозумілий процес додавання товарів у кошик, введення інформації про доставку та оплату;
- рекомендації на основі попередніх покупок, переглядів або вподобань;
- можливість оплати кількома способами, включаючи кредитні картки, мобільні платежі тощо;
- можливість відстежувати статус та місцезнаходження замовлення в режимі реального часу.

Ігри в телефоні – як мобільний додаток. В іграх дуже різноманітний дизайн, залежить від сюжету, персонажів, загальних стилів. З більш розповсюджених ігор в Google Play можна зазначити: Clash of Clans, PUBG Mobile, Pokemon GO, Genshin Impact, та безліч інших.

Характерним в дизайні мобільних додатків для ігор є (рисунок 1.5):

- просте та зрозуміле керування героями або об'єктами гри за допомогою жестів або екранних кнопок;
- яскраві та динамічні графічні ефекти, які поглинають гравця у гру та створюють захоплюючу атмосферу;
- використання анімацій, звукових ефектів та спеціальних інтерактивних елементів, що роблять гру цікавішою та захоплюючою.

Типові функції, які притаманні всім мобільним додаткам, це:

- навігація (меню для доступу до різних розділів додатку) – пошук для швидкого знаходження необхідного контенту або потрібних функцій;
- комунікація (чати, форуми, функції обміну повідомленнями): відео- та аудіо дзвінки;
- соціальні функції (інтеграція з соціальними мережами): можливість ділитися контентом;

- персоналізація (налаштування профілю користувача): рекомендації, що надаються користувачу на основі його попередньої активності або вподобань;
- електронна комерція: можливість купівлі товарів, послуг безпосередньо через додаток;
- мультимедіа (програвання аудіо та відео): створення та редагування мультимедійного контенту.

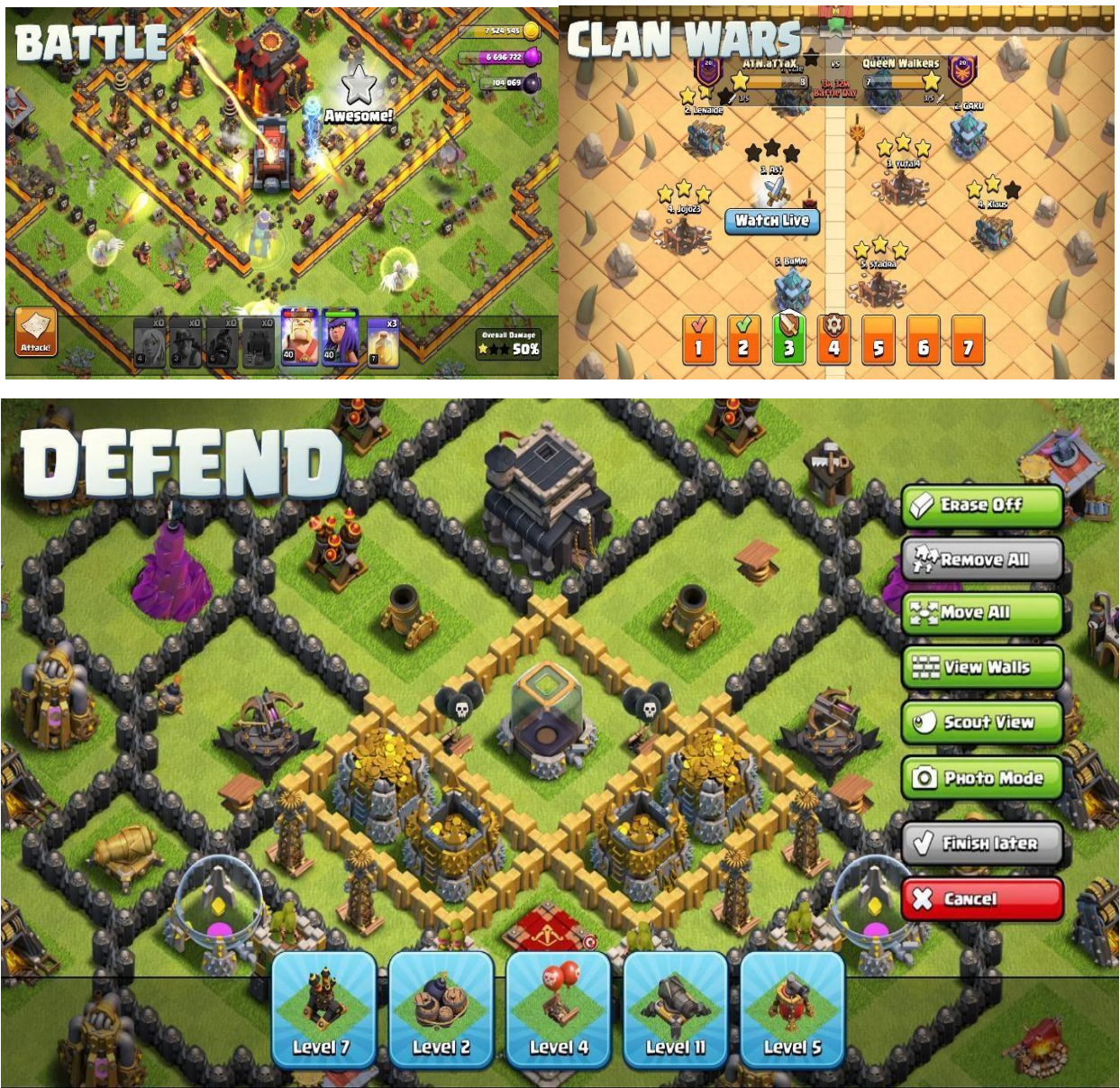


Рисунок 1.5 – Приклад дизайну мобільного додатку у вигляді гри «Clash of Clans»

Такі особливості мають бути враховані у подальшому проектуванні майбутнього мобільного додатку в рамках кваліфікаційної роботи.

1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта

Дизайн мобільних додатків складається з таких структурних і графічних елементів:

структурні:

- меню та навігаційні панелі;
- екрани та вкладки;
- форми та поля для ведення даних;
- кнопки та елементи керування; - контенті блоки та списки. *графічні:*
- фонові текстури та кольори;
- зображення та мультимедійний контент;
- іконки та символи;
- лінії, рамки та інші декоративні елементи.

У сучасному динамічному мобільному світі безліч додатків. Кожен додаток влаштований по своєму, основні кнопки розташовані по-різному. Щоб зрозуміти дизайн і функції додатка потрібно робити дизайні зрозумілим для користувача. Крім того, нові програми можуть містити безліч помилок, які завадять основним функціям мобільному пристрою. З цієї причини AppStore та PlayMarket, вимагають певних характеристик від програм перед тим, як вони можуть бути опубліковані. Ці вимоги, в основному, базуються на гайдлайнах – списку правил, необхідних для створення додатків. Вимоги до дизайну — це чіткі рекомендації, якими повинні керуватися розробники під час створення мобільних додатків [2].

Розробка Android-додатків. З половини всіх користувачів мобільні пристрої на базі Android. Розробка сайтів відрізняється від створення додатків для цієї платформи. В цьому випадку особлива увага приділяється інтерфейсу, який є

простим і легко зрозумілим. Важливо створити прототипи та дизайн програми, щоб бажання використовувати додаток щодня не зникало. Розробка додатків для Android вимагає від розробників хорошого розуміння законів дизайну та принципів ефективної взаємодії користувачі [1].

Розробляючи мобільний додаток, слід врахувати, наскільки добре він працює на платформі, на якій він буде запускатися. Варто дотримуватися вимог Google, якщо додаток розробляється для Android. Наприклад, додаток повинен використовувати належні дозволи і пояснювати користувачам, чому потрібні ці дозволи. Під час створення додатку, якщо він буде налаштований на iOS, слід врахувати вимоги Apple. Наприклад, додаток повинен дотримуватися рекомендацій Apple щодо дизайну інтерфейсу (Human Interface Guidelines). Якщо додаток є кросплатформним, він має відповідати вимогам кожної компанії, на якій він буде запускатися.

Додаток повинен бути виконаний в єдиній кольоровій гаммі та темі. Усі екрани мобільного додатку повинні мати однакову форму, товщину та наповнення іконок, кнопок і комбінації кольорів (рисунок 1.6).

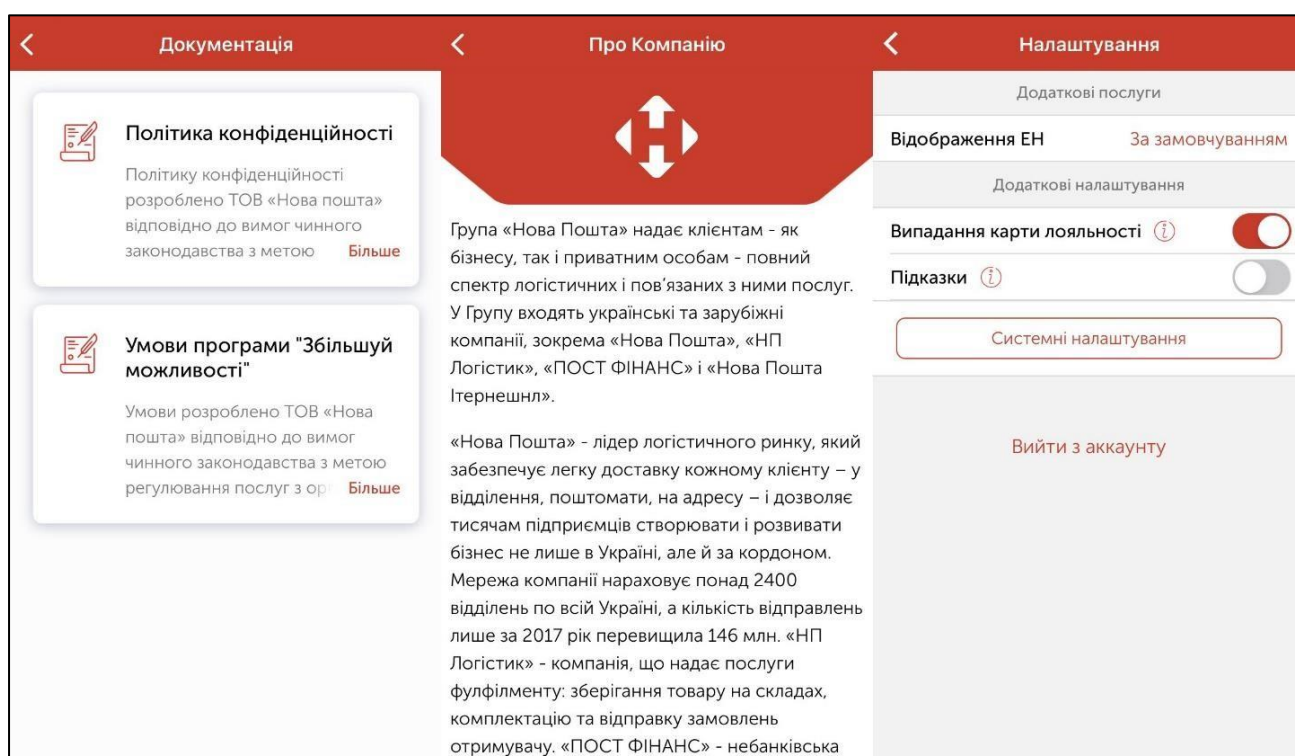


Рисунок 1.6 – Приклад однакової кольорової гамми та стилю між екранами в мобільному додатку українського поштового сервісу «Нова Пошта»

Якщо мобільний додаток є продуктом, який надає послуги відомій компанії, він повинен містити елементи брендингу, такі як кольори, формулювання, шрифти та анімації, щоб зберегти ідентичність бренду (рисунок 1.7).

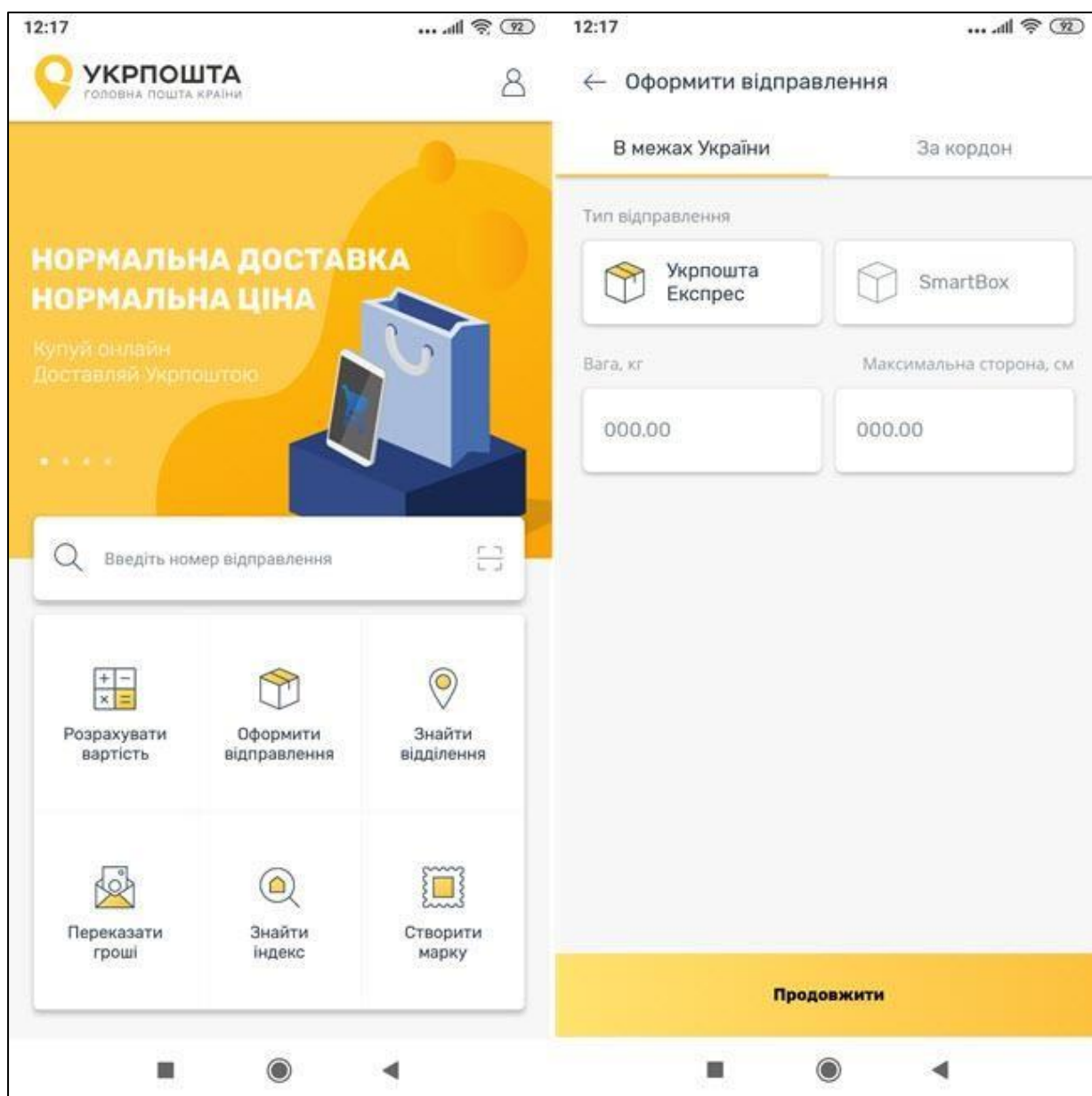


Рисунок 1.7 – Приклад додатку, який має елементи брендингу

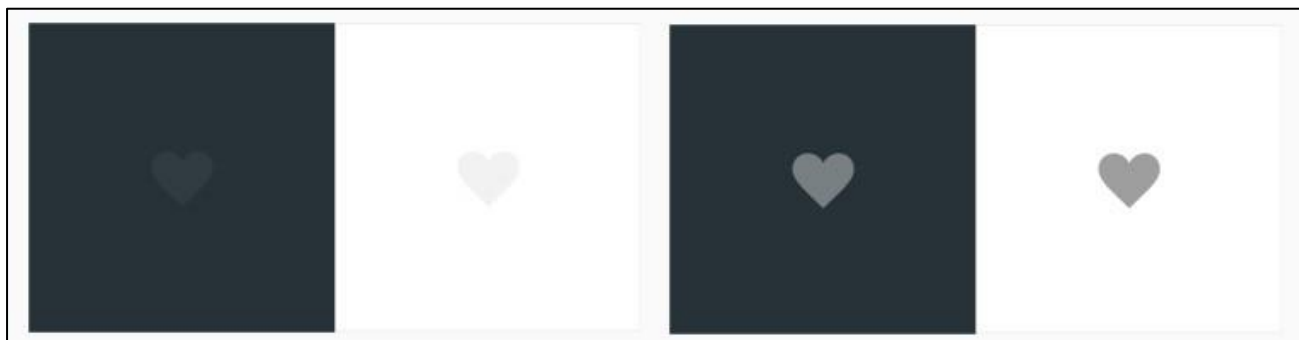
У процесі використання додатку користувач не повинен свідомо звертати увагу на навігацію, поки вона не порушує його очікування. Щоб інтерфейс був якомога непомітним, його основна мета полягає в тому, щоб допомогти користувачеві виконувати завдання, які вони повинні зробити. Навігація програми повинна бути стандартизованою, що означає, що розташування кнопок має залишатися постійним, а відповідні дії повинні виконуватися натисканням на них. Це також стосується кнопок пристрою. Натискання на кнопку «Назад», свайп вправо/вліво або вгору/вниз повинні викликати однакові дії на всіх екранах [2].

Інтерфейс мобільного телефону не повинен містити надто багато елементів. По-перше, це може ускладнити сприйняття програми та відволікти увагу від основних кнопок, які виконують функції, для яких створений поточний екран. По-друге, оскільки програми розроблені для мобільних пристроїв, які часто використовують в різних мережах, швидкість Інтернету може не завжди бути достатньою для швидкого завантаження великої кількості графічного контенту. Крім того, пристрій може виконувати інші завдання у фоновому режимі, що значно збільшує час завантаження екрану додатка [2].

При розробці мобільних додатків одне з найважливіших випробувань полягає в бажанні вмістити якомога більше інформації на якомога меншу кількість екранів. Читабельність контенту є дуже важливою частиною дизайну мобільного додатку. Дрібний шрифт не дозволяє легко та швидко читати текст. Читабельність мобільного додатку залежить від розміру та стилю шрифту, який повинен бути достатньо великим і чітким для зручного читання на екрані. Кольори тексту та фону повинні мати достатню контрастність, щоб забезпечити чітке розділення між ними. Також організація інформації на екрані, раціональний розподіл контенту завдяки якому легко сприймати інформації без перевантаження екрану.

Для того, щоб мобільний додаток був успішним, його компоненти повинні бути чітко розпізнані – легко читабельні. Розпливчасті форми та схожі кольори

елементів і фону можуть напружувати зір, що може бути незручним для користувача. Контрастне оточення, з іншого боку, підвищує корисність інформації та робить її легкою для розуміння, одночасно надаючи інтерфейсу відчуття спокою та стійкості (рисунок 1.8).



а)

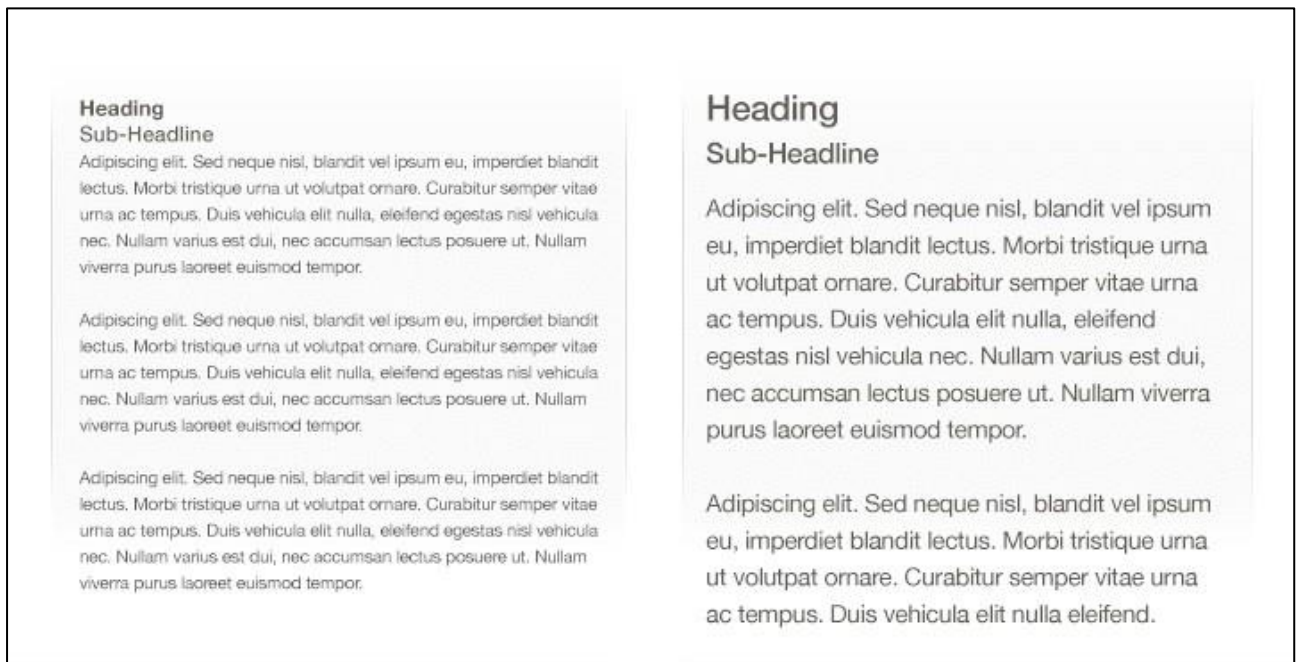
б)

Рисунок 1.8 – Приклад роботи з тоновим контрастом:

а) порушує читабельність;

б) покращує читабельність

Основні шрифти можна використовувати для покращення читабельності, оскільки вони можуть автоматично змінювати відстань між буквами та висоту шрифту (рисунок 1.9).



а)

б)

Рисунок 1.9 – Приклад роботи з розмірами використаних шрифтів

а) порушує читабельність;

б) покращує читабельність

Також дуже важливим аспектом є визначення цільової аудиторії. Це досягається шляхом збору даних через опитування, інтерв'ю та аналіз вже існуючих даних на ринку. Такий аналіз дозволяє зрозуміти, хто є цільовим користувачем та як ми можемо задовольнити його потреби.

Цільова аудиторія додатку для добору кольорів. Його основна функція підбору кольору по фото та збереження якщо колір сподобався, підбір по фото може бути притаманний як для дизайнерів одягу (які створюють одяг) так і для людини яка хоче зрозуміти що це за колір або підібрати на цьому кольорі нюанс або контраст. Зокрема ним будуть користуватись ті кому потрібно підбирати кольори і зберігати їх а це може бути будь яка людина.

Основним вимогами для дизайну мобільних інтрефесів є:

- простота (інтуїтивне та легке сприйняття користувачем);
- зручність (забезпечення комфортного користування на невеликих екранах);
- ефективність (максимізація продуктивності та швидкість взаємодії);
- консистентність (однаковий стиль та взаємодія на всіх етапах використання).

Сьогодні мобільні додатки є важливою частиною нашого життя та використовуються для виконання різних завдань, таких як розваги, покупки в Інтернеті, зв'язок з іншими користувачами та доступ до інформації. Розвиток технологій і зростання популярності мобільних пристроїв призводить до зростання функціональності та можливостей мобільних додатків.

Із зростанням популярності мобільних додатків в'являються нові технології та методи розробки. Одним із таких підходів був принцип «Mobile First», який передбачає створення мобільних додатків, враховуючи обмеження мобільних пристроїв, такі як менший екран і повільніша швидкість інтернет-з'єднання. Цей метод дозволяє створювати програми, які оптимізують використання обмежених ресурсів мобільних пристроїв і створюють зручний для користувача досвід користування.

Розробка мобільних додатків і їхній дизайн змінювалися з часом. Особливості людського дотику стали важливим компонентом при розробці інтерфейсів для мобільних додатків. Рекомендації, які є корисними для організації інтерфейсу, а також для вибору шрифту, розміру елементів, кольорової гами та інших факторів, які впливають на зручність користування сенсорними пристроями, дозволяють створювати інтерфейси, які є більш простими та зручними для використання. Крім того, інтерфейси сенсорних пристроїв можуть підтримувати різноманітні жести, такі як свайпи, натискання, розтягування та інші [4].

В книзі «Designing for Touch» Дж. Кларк сформував основні принципи дизайну для мобільних додатків:

- простота: користувачі мобільних пристроїв хочуть інтерфейси, які є простими та зручними для використання;
- зручність: дизайн повинен враховувати людський дотик, наприклад, розташовуючи елементи на екрані так, щоб вони були легко досяжними для користувача;
- вертикальність: оскільки люди часто тримають мобільні пристрої вертикально, дизайн повинен враховувати це при розташуванні меню внизу екрану;
- прогнозування: дизайн інтерфейсу повинен враховувати, як користувачі взаємодіють з ним за допомогою різних жестів, таких як свайпи, натискання та розтягування;
- розумність: розумний дизайн включає використання логічної ієрархії меню та інформації, щоб користувачі могли швидко знайти те, що шукають;
- відчуття: дизайн повинен враховувати емоції користувачів, наприклад, використання кольорів і форм, які впливають на настрій користувачів.

Саме такі принципи будуть враховані для створення в рамках кваліфікаційної роботи зручного та корисного мобільного додатку із добору кольорів, який можна використовувати, наприклад, для моделей одягу, взуття чи аксесуарів при складанні власного гардеробу.

Теж важливою є мапа сценарію мобільного додатку - це візуальне представлення структури та навігації в додатку, яке показує всі його екрани та взаємозв'язки між ними. Це своєрідна дорожня мапа яка допомагає розробникам та дизайнерам краще зрозуміти логіку та функціонал додатку перед його розробкою. Мапа сценаріїв – це блок-схема з кроками та діями користувача, але

вже з розгалуженнями. Для функціонування даного мобільного додатку схема мапи сценарії може бути такою, як на рисунку 1.10.

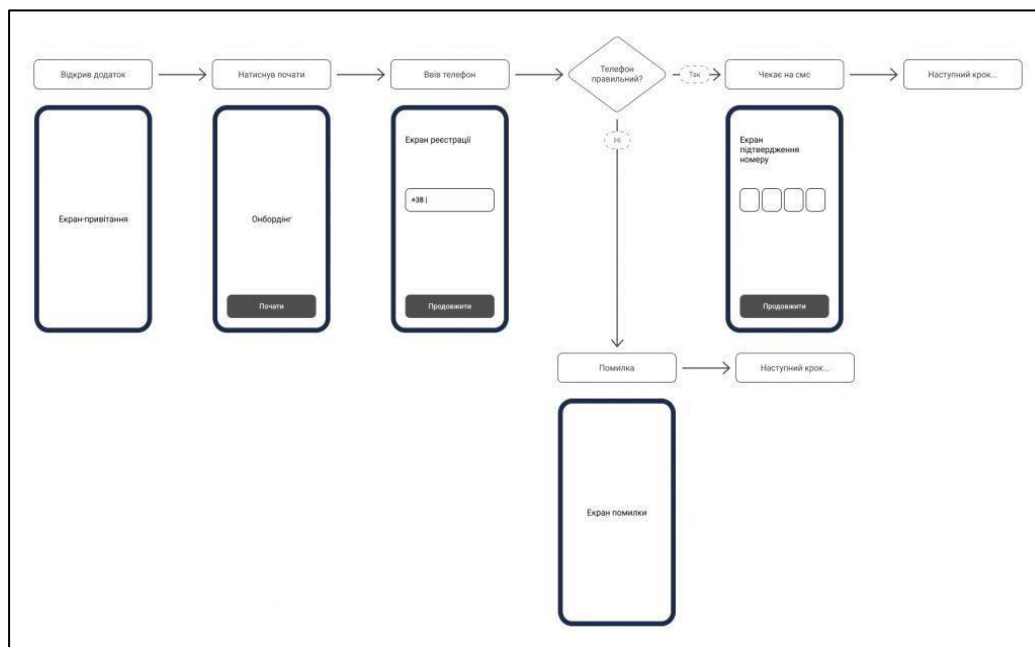


Рисунок 1.10 – Приклад мапи сценаріїв мобільного додатку

Наприклад, реєстрація. У мапі сценаріїв вона, за замовчуванням, проходить успішно. Якби це було не так, мапа могла б закінчитися вже на цьому. На мапі сценаріїв можна провести одну гілку шляхом успішної реєстрації, а другу — ні. У цьому випадку користувач бачить і поводиться по-різному [10]. Цінність мапи сценаріїв полягає в тому, щоб уникнути загушення шляхів і екранів. Не просто згадувати, чи враховані всі випадки та помилки, а підійти до цього, як до побудови процесу [10].

Унікальний спосіб взаємодії з клієнтом, який починається з знайомства з брендом і закінчується придбанням продукту, а також спілкування з рекламодавцями після продажу, називається шляхом клієнта. Це може бути інфографіка або таблиця, яка показує точки контакту з компанією та етапи дозрівання клієнта (рисунок 1.11).

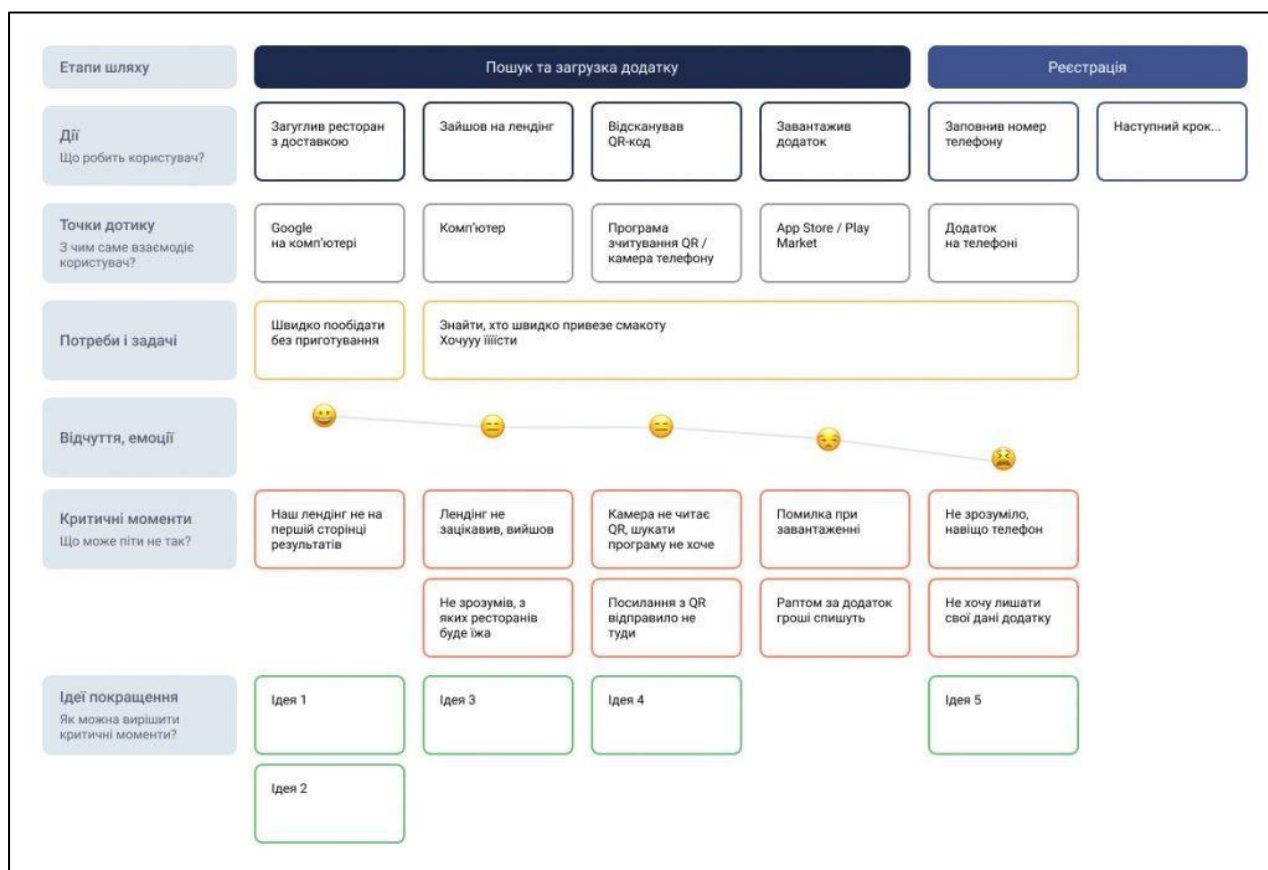


Рисунок 1.11 – Зразок складання мапи шляху користувача

Мапа шляху клієнта дозволяє передбачити кожен крок і зрозуміти думки, емоції та проблеми клієнта, щоб приймати рішення. Оскільки існує безліч сценаріїв людської поведінки, карта шляху клієнта, також відома як карта шляху клієнта, може бути складною та заплутаною. Коли людина дізнається про товар в одному місці, вони можуть знайти більше інформації в іншому, а потім купити його в третьому, оскільки там є краща ціна. Після цього він може взагалі відмовитися від покупки та замінити товар на подібний. А потім, залежно від досвіду покупки, порадити своїм знайомим бренд, щоб вони вирішили, чи робити нову покупку або не робити й не радити [10].

У етапі розробки є моменти коли потрібно час від часу робити тести свого проміжного результату (рисунок 1.12).

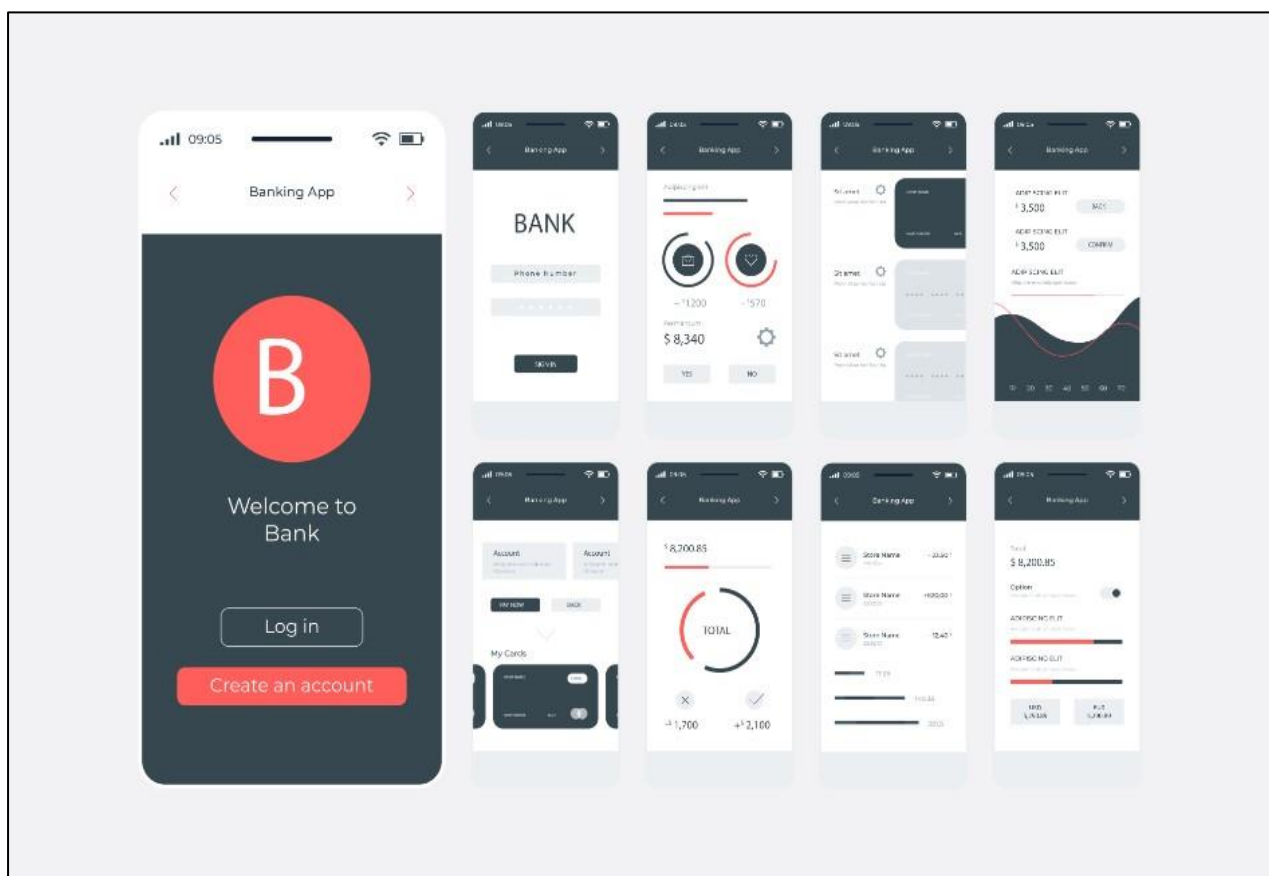


Рисунок 1.12 – Проміжний етап, коли є можливість знайти помилки

UI тестування дає можливість ще на ранніх етапах перевірити більшу частину варіантів взаємодії клієнта та інтерфейсу, а також сервісів та різних компонентів. Це дає можливість дизайнеру покращити легкість користування, користувач може зробити помітки що йому подобається в ньому що ні, після цього дизайнер опрацює свої помилки і буде хороший готовий продукт.

2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулих і сучасних)

Мобільні додатки мають ще дуже коротку історію, тривалістю понад десять років. В кваліфікаційній роботі розглянуто тенденції 10-ти років в розробленні дизайну мобільних додатків, коли почалися з'являтися тренди, що допомагали з роками покращувати по цим трендам дизайн мобільних додатків.

По-перше, для створення мобільних додатків поклала основу поява мобільних екранів та мобільних телефонів. Перші програми для телефонів були вбудовані в пристрій і виконували чіткі конкретні функції, які зазвичай, встановлювали самі виробники пристрою.

Перші мобільні телефони були досить простими та мали небагато функцій. Вони були призначені для виконання конкретних функцій, наприклад, для зв'язку та мали одну-дві додаткові функції: працювати як калькулятор, годинник або диктофон. Мобільні телефони з часом розширювали свою функціональність, в них додавали все більше функцій, таких як: можливість спілкуватися з іншими користувачами, отримувати інформацію в Інтернеті та купувати речі через Інтернеті.

Далі почалися створюватися спеціальні програми, які і дали поштовх до розроблення мобільних додатків та робили використання мобільних телефонів і пристроїв простим і зрозумілими [3].

В першу чергу, в розвитку дизайну мобільних додатків відобразилися самі системи Android та iOS, в яких є значні зміни та розвиток на сьогоднішній день. Прикладом може слугувати розвиток системи iOS, а саме мобільного додатку, який завжди є вбудованим в смартфон, і це є додаток «Калькулятор».

Спочатку Apple підтримувала скевоморфний дизайн. Скевоморфізм — це ідея дизайну, яка містить попередній користувацькій візуальний та емоційний досвід, який заснований на раніше відомих характеристиках реальних об'єктів для цифрових інтерфейсів [8]. Наприклад, перший додаток Apple Notes був схожий на

розлінований блокнот, а калькулятор був схожий на справжній калькулятор (рисунок 2.1).



Рисунок 2.1 – Розвиток дизайну додатку «Калькулятор» на систем iOS

Випуск першого iPhone змінив дизайн додатків у бік більш плавних і зручних інтерфейсів, які є стандартом сучасності. Деякі програми з часом стали «жахливими» та застарілими, незважаючи на те, що раніше вони були надзвичайно вишуканими та передовими.

В 2012 році скевоморфізм став популярним трендом у дизайні інтерфейсу користувача. Це означає, що, щоб зробити інтерфейс більш зрозумілим для людей, його моделюють на реальних об'єктах (рисунок 2.3).

Оскільки багато користувачів не були знайомі зі смартфонами та екранами, у перші роки додатків Apple для iOS цей стиль був модним. Щоб зробити додаток зручнішим для користувача, дизайнер інтерфейсу користувача може створити

кнопку або інтерфейс, схожий на реальний світ. Але з часом деякі з цих компонентів можуть здаватися непотрібними або застарілими.

Наприклад, рамки, які раніше використовувалися для відображення фотографій в iPhoto від Apple, зараз можуть здатися надмірними та непотрібними [7].



Рисунок 2.3 – Приклад скевоморфізму в дизайні мобільних додатків

«Ящик» для меню «Гамбургер» став популярним у 2013 році. Ця піктограма меню має деякі привабливі функції. По-перше, вона дуже проста: три прямі лінії одна поруч з одною. По-друге, незважаючи на свою простоту, вона передає список взаємодій.

«Шухляда» меню «гамбургер» є досить конфліктною частиною інтерфейсу користувача. Проблема не тільки в тому, що деякі люди не люблять її, але й у тому, що вони відчувають сильні емоції до неї. Згідно з дослідженнями, ця кнопка має низьку взаємодію з користувачем, що може означати, що вона приховує певні параметри. Вона неефективна і вимагає від користувачів додаткових кроків для навігації, що ще одна причина, чому деяким користувачам не сподобалася (рисунок 2.4).

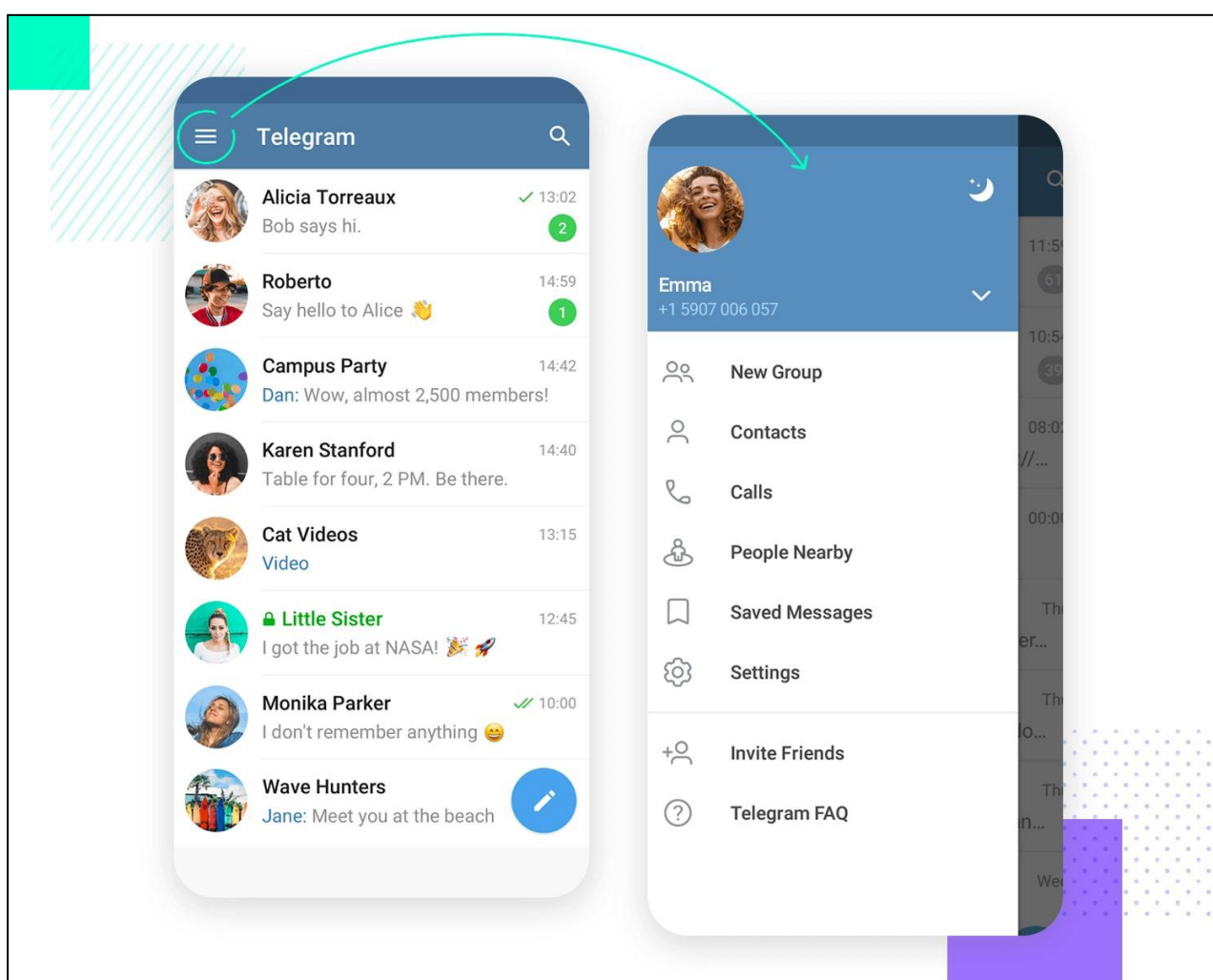


Рисунок 2.4 – Тренд «шухляда» в розробці дизайну мобільного додатку

Через свої унікальні візуальні мови Google і Apple продовжують впливати на дизайн мобільних додатків. Піктограми продуктів є основною відмінністю між

рекомендаціями Google Material Design і людським інтерфейсом iOS. Вони намагаються уникати прозорості та фотографій, оскільки піктограми iOS мають квадратну форму з закругленими кутами (рисунок 2.2).

З іншого боку, Android дозволяє використовувати будь-яку форму значка, яка відповідає конкретній області.

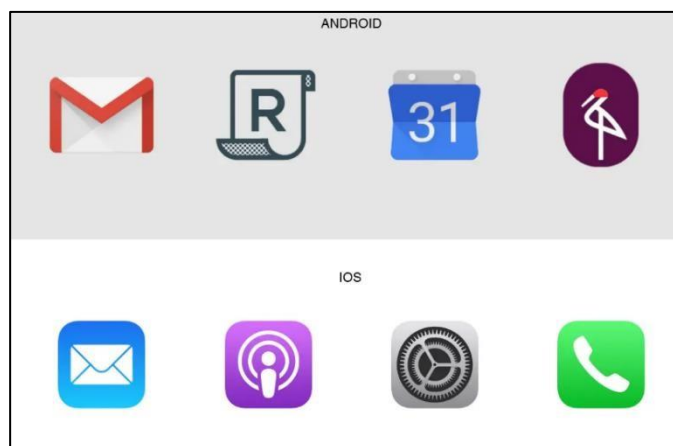


Рисунок 2.2 – Відмінність піктограм в системах Android та iOS

На даний момент в 2024 році тренди нагадують мінливу індустрію, яка розвивалася з часом, починаючи з потреби в послугах створення відео, щоб уникнути дублювання.

Оскільки користувачі витрачають багато часу на перегляд відео на своїх смартфонах, відео стали важливою частиною мобільних додатків. Персоналізація додатків для задоволення потреб користувачів є важливою для підвищення конверсії та утримання. Доповнена реальність робить програми інтерактивними та цікавішими, що призводить до більшої кількості завантажень. Безпарольна автентифікація за допомогою відбитків пальців або обличчя полегшує використання[9].

Дизайн мобільних додатків постійно змінюється, додаючи нові ідеї та функції. Розробникам важливо створювати зручний для користувачів досвід, використовуючи нові тенденції та інновації.

2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою

Зараз у сучасному світі не можна визначити якихось відомих дизайнерів мобільних додатків, в наш час технологій, зробити дизайн та прославитись на весь світ може будь хто, але є список певних людей які вже зарекомендували себе як хороші дизайнери та в них постійно замовляють роботи. Також більшість людей працюють на фрілансові платформи, там де тобі не потрібно мати диплом дизайнера а потрібно мати своє портфоліо.

Першим прикладом дизайн мобільного додатку для прослуховування музики від дизайнерів Антон Шматко та Павло Хенкін, Додаток має чистий, привабливий дизайн інтерфейсу, а його кольорова схема ідеально підібрана. Червоний і чорний є основними кольорами, щоб створити контраст, який є стильним і модним. Градієнтні переходи кольорів використовуються в деяких кнопках і частинах. Це створює відчуття ієрархії в інтерфейсі та допомагає користувачам зосередитися на цих унікальних елементах. Загалом, приємний візуальний досвід і просте сприйняття інтерфейсу забезпечуються правильним підбором кольорів і контрастування (рисунок 2.5).

Крім того, налаштування фотографій, кнопок і значків робить його красивим і зручним для користувачів. Таким чином, він простий у використанні, красивий і орієнтований на користувача.

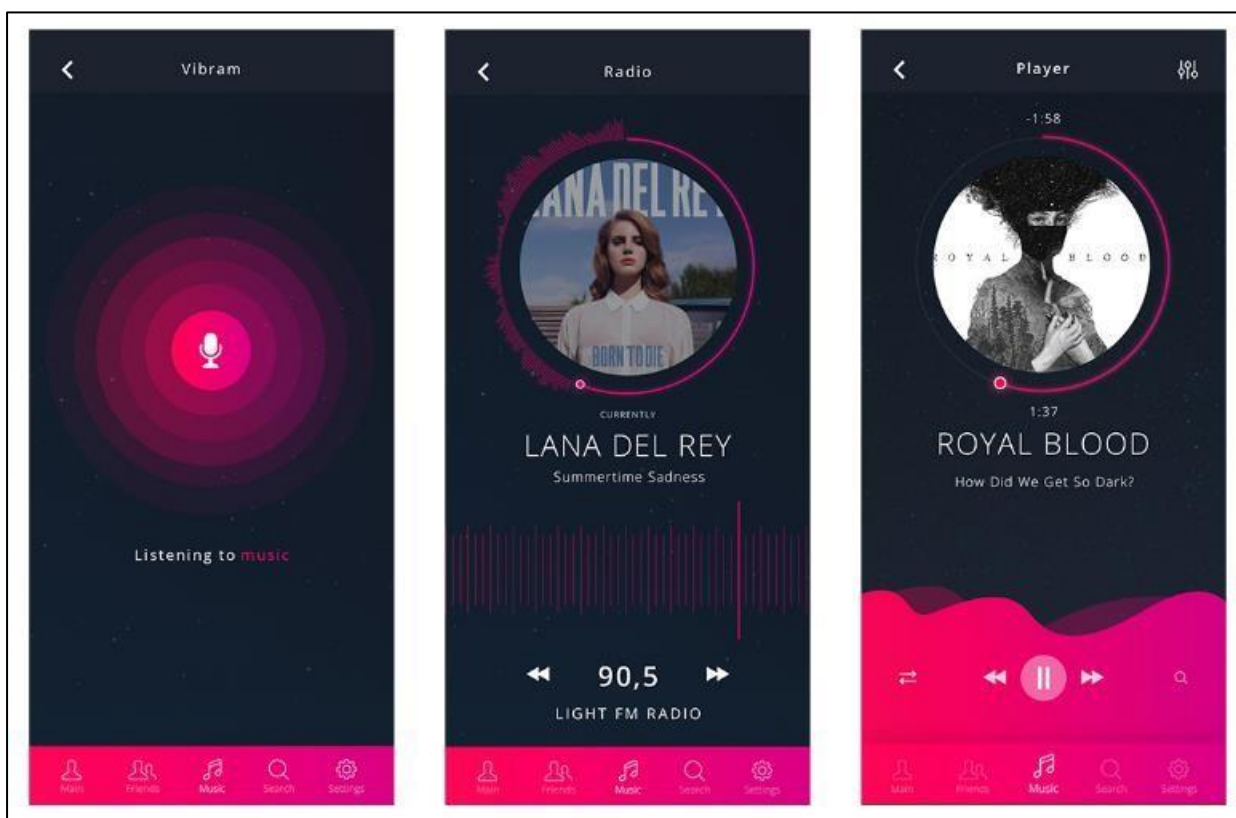


Рисунок 2.5 – Дизайн від авторів Антона Шматко та Павла Хенкіна [15]

Наступним прикладом слугує додаток Watering Tracker App, дизайн створений людиною під псевдонімом Tubik, призначений для користувачів яким потрібно вирощувати рослини, він нагадує користувачам о котрій годині потрібно поливати ту чи іншу рослину, його головні моменти в дизайні теж дуже цікаві. Фонові зображення різноманітних рослин викликають позитивний настрій. Крім того, додаток містить детальну інформацію про умови утримання рослин, включаючи освітлення, вологість, температуру та інші характеристики, що полегшує догляд за рослинами. Чорний фон у поєднанні з білими та зеленими іконками та кнопками додатку підкреслює тему рослинності та робить його привабливим для користувачів. Для тих, хто любить доглядати за кімнатними рослинами, це корисний і простий у використанні додаток (рисунок 2.6).

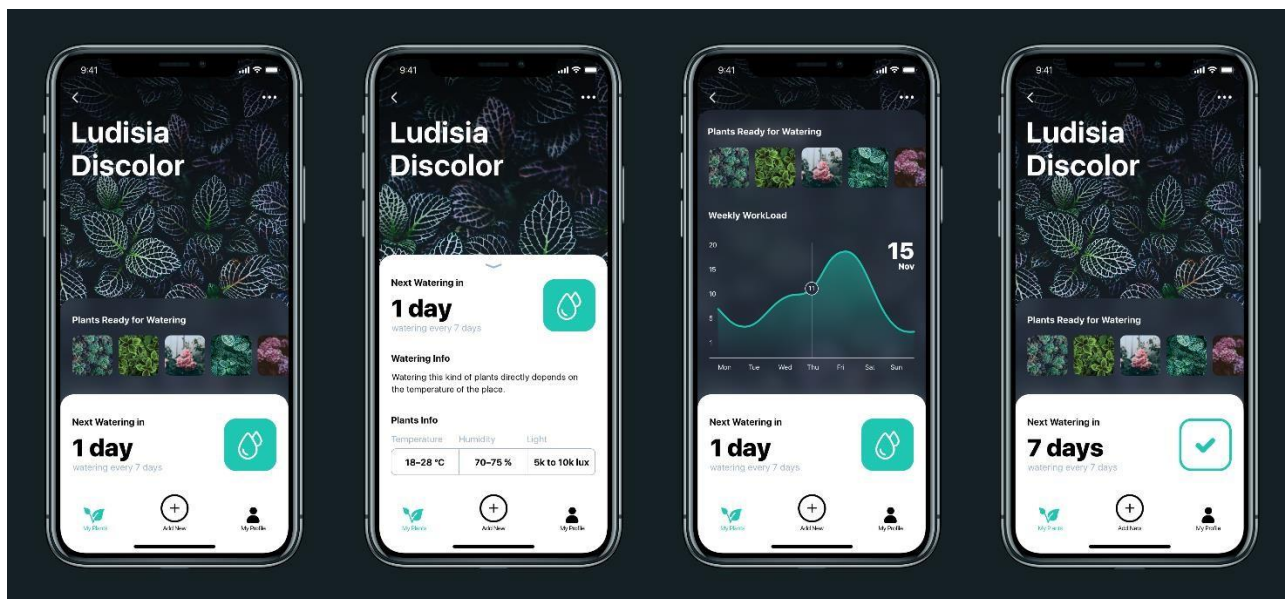


Рисунок 2.6 – Дизайн автора Tubik [16]

Дуже цікавим дизайн додатку для замовлення кави NightOwl Coffee, в якому все просто по функціям, це замовлення смачної гарячої кави різної якості відповідно їхніх потреб. В цьому разі вже працювала ціла команда яка їх створила Queble Solutions.

Цей додаток має унікальний стиль ілюстрації. Мультяшна кавова машина з привабливою кольоровою гамою та геометричними формами є центральним елементом, що створює милий і естетичний вигляд. На чистому фоні розміщені лаконічні сірі графічні елементи та жовті кнопки, що додає акуратності та мінімалізму в оформленні. Загалом дизайн програми відрізняється простотою, чистотою та охайністю виконання (рисунок 2.7).

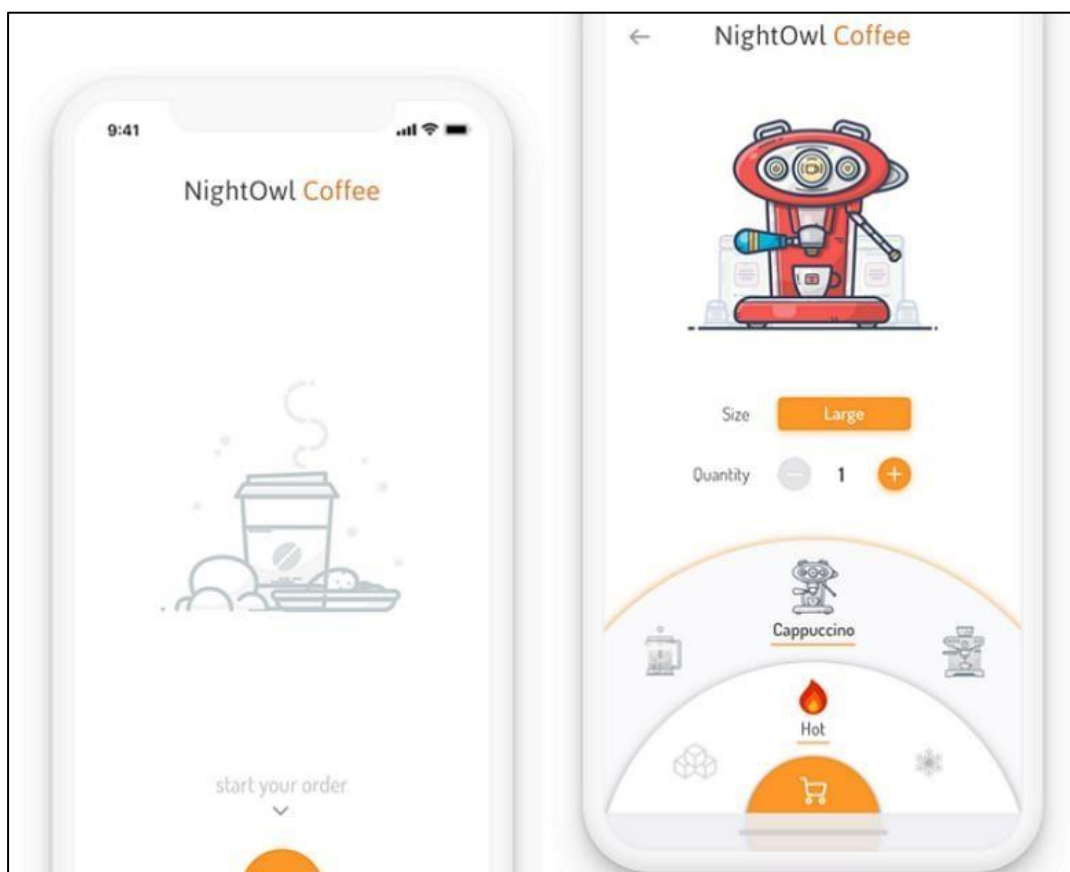


Рисунок 2.7 – Дизайн від студії Queble Solutions

Наступною є додаток для iOS під назвою Roomframe від автора Адрен Рудзік. Він допомагає дизайнерам записувати та зберігати дані про місця, які вони відвідували, особливо кімнати, де вони спали раніше, щоб вони могли пам'ятати їх у майбутньому. Таким чином, це програма, призначена для обробки даних про відвідані місця.

Користувачі можуть додавати інформацію про відвідані місця, такі як готелі, офіси та робочі місця, за допомогою шаблонів інтерфейсу, доступних у додатку. Для збереження пам'яті про події на кожній локації можна включити дати, фотографії, описи та інші деталі. Коли використовується чистий білий фон, світлини, теги, нотатки та описи стають більш помітнішими та виразними. Це допомагає людям згадувати ці незабутні моменти або ділитися ними з друзями та родиною (рисунок 2.8).

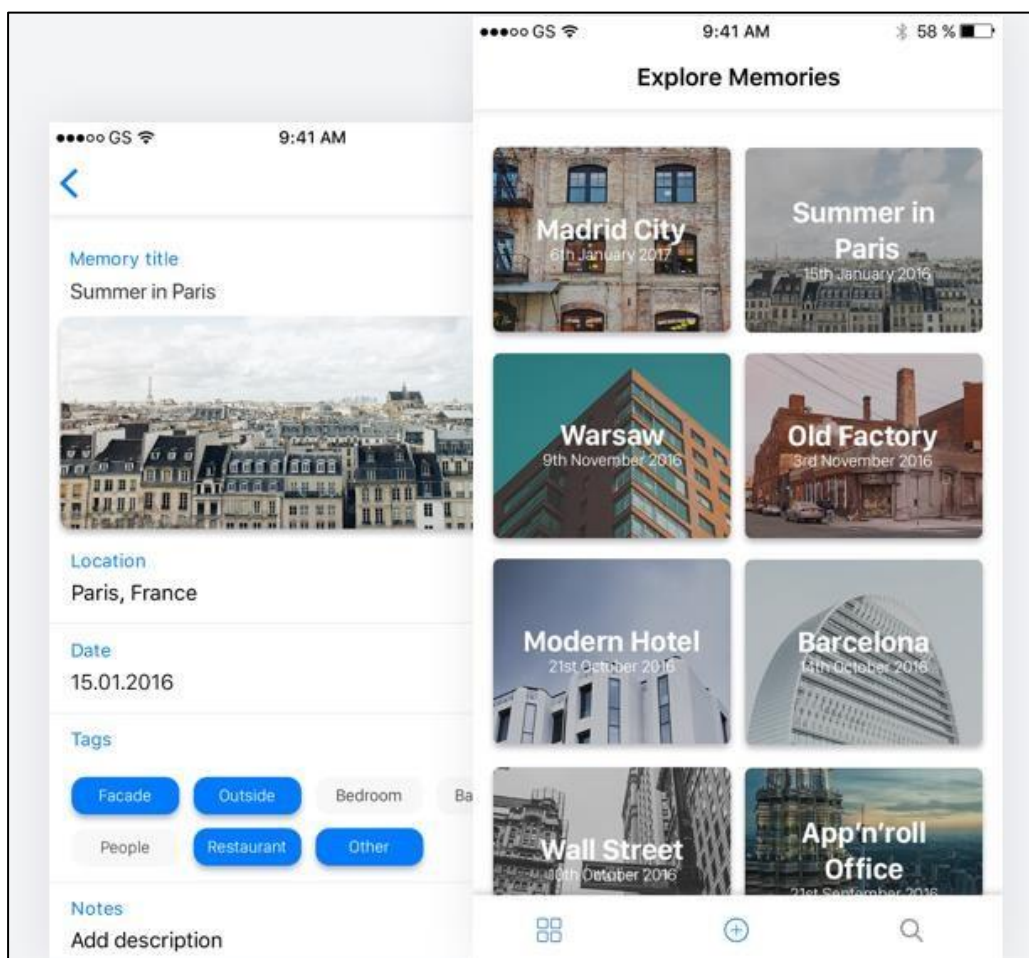


Рисунок 2.8 – Дизайн авторства Адрена Рудзика [17]

Дизайнерка Мелані Роа створила неймовірний додаток Slide Car, за допомогою якого користувачі ведуть бізнес пов'язані з автомобілями, також він є ніби месенджером для поціновувачів машин.

Користувачі можуть зосередитися на інформації про автомобілі завдяки компактному дизайну додатку з чистим фоном. У цьому місці ви можете побачити фотографії машин, ціни, описи та інформацію про власників. Використовуючи простий пошуковий інтерфейс, ви можете швидко знайти необхідні автомобілі за кількома натисканнями. Загалом, додаток відрізняється легкістю використання, чистотою виконання та функціональністю (рисунок 2.9).

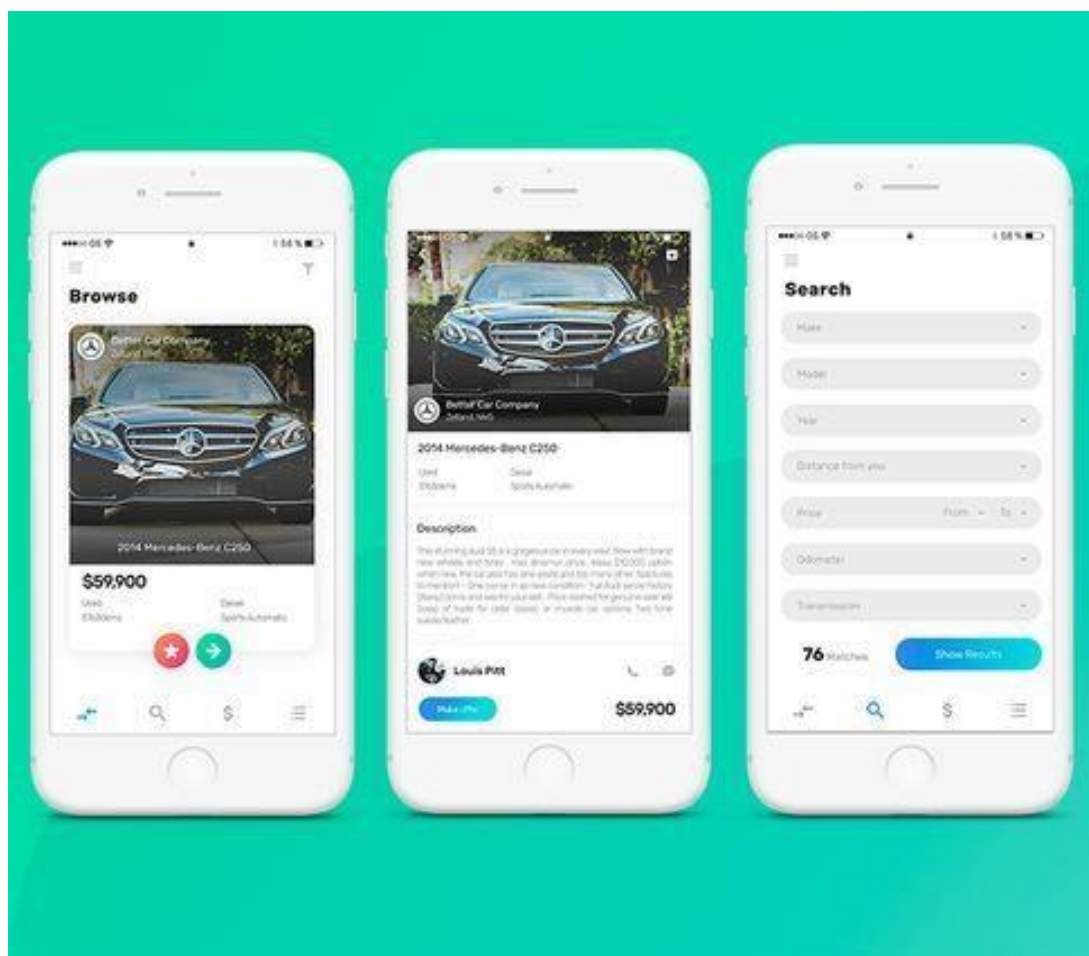


Рисунок 2.9 – Дизайн мобільного додатку Мелані Роа

Зовсім в протилежній сфері є дизайн додатку для покупок він дизайнера Вардучі Адамі під назвою Karoline. Додаток має привабливий рожевий фон, який може бути особливо привабливим для аудиторії, що складається з жінок. Іконки та кнопки мають простий і легкий дизайн, що робить пошук і вибір необхідних деталей одягу простішим (рисунок 2.10).

Крім того, додаток має широкий спектр сторінок, які забезпечують основні потреби онлайн-шопінгу: сторінку «Дім», сторінку облікового запису користувача, сторінку замовлень, сторінку кошика, сторінку обраних товарів і сторінку запрошень і налаштувань. Додаток робить пошуку та покупку одягу на мобільному пристрої надзвичайно зручним і корисним завдяки такій детальній структурі інтерфейсу.

Загалом, цей додаток особливо привабливий для покупок одягу онлайн, оскільки має чіткий рожевий фон, простий дизайн інтерфейсу та різноманітні функціональні сторінки.

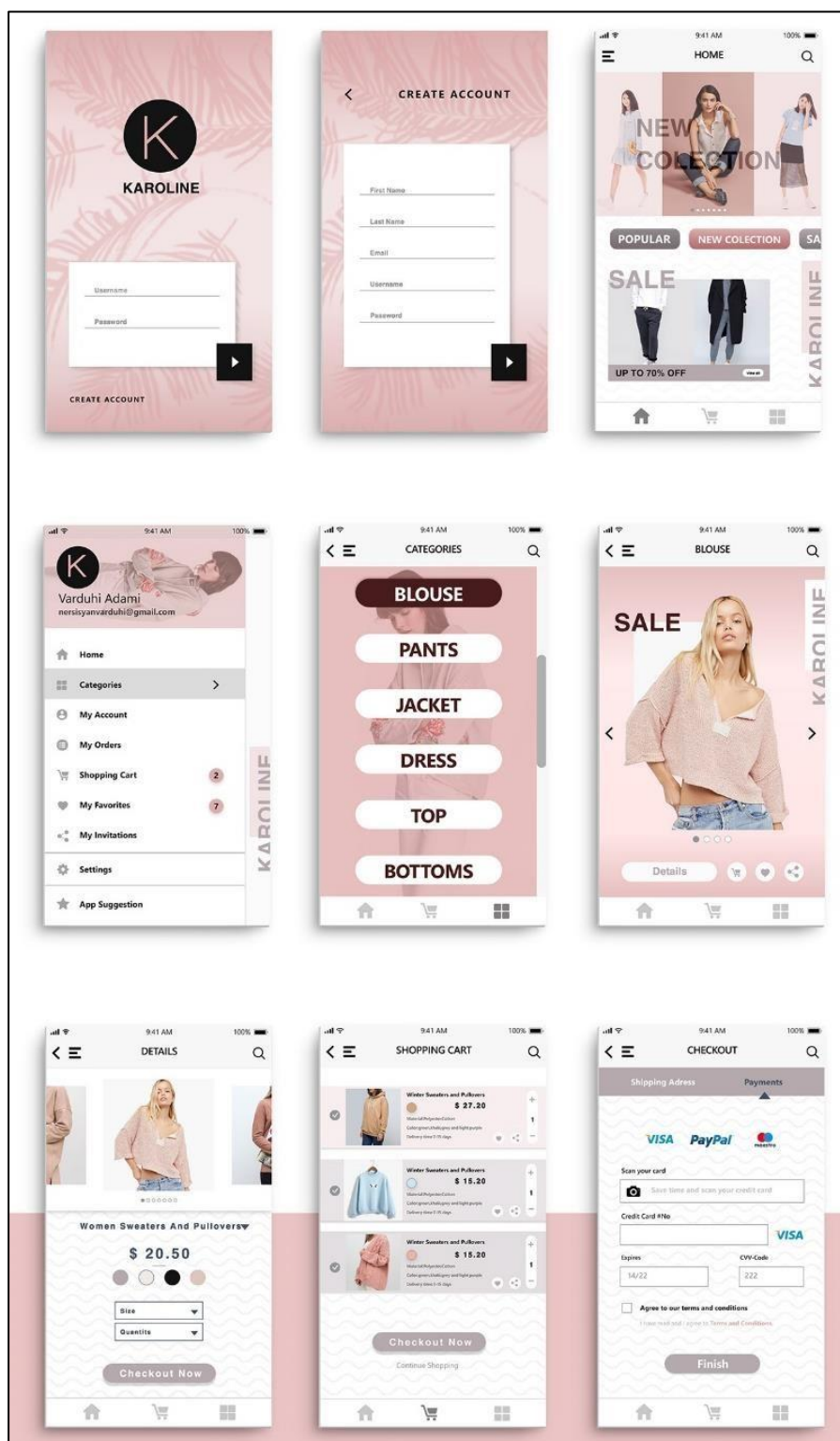


Рисунок 2.10 – Рожеві лаконічно тони привабливого дизайну [21]

Дизайнер під псевдонімом uixNinja створив дизайн заміну для таких відомих додатків для криптовалют як Binance. Він має чудові градієнти та чудовий колірний контраст. Усі інтерфейси прості та вражаючі завдяки яскравій геометрії та простим піктограмам. Додавив текст, але загальний контекст залишився незмінним (рисунок 2.11).



Рисунок 2.11 – Приваблива переробка дизайну крипто-гаманця

Spase - це мобільний додаток, який допомагає користувачам краще організувати своє життя. Він надає корисну інформацію про дорожній рух і погоду вранці, а також теми та звуки будильника, які відповідають різним настройкам користувачів вночі. Його дизайн створив Доун Шин.

Додаток має яскравий ілюстративний стиль, з анімованими кнопками, фотографіями та різноманітними опціями. Використання синього кольору створює

приємний та комфортний вигляд, який підходить як для ранкового, так і вечірнього використання (рисунок 2.12). Крім того, додаток надає користувачам широкий вибір функціональних інструментів для управління щоденним життям, таких як голосовий щоденник, щоденник подій, сервіси щоденних завдань і календар настроїв. Загалом, яскравий дизайн, приваблива колірна гама та широка функціональність роблять цей додаток приємним і привабливим для користувачів.

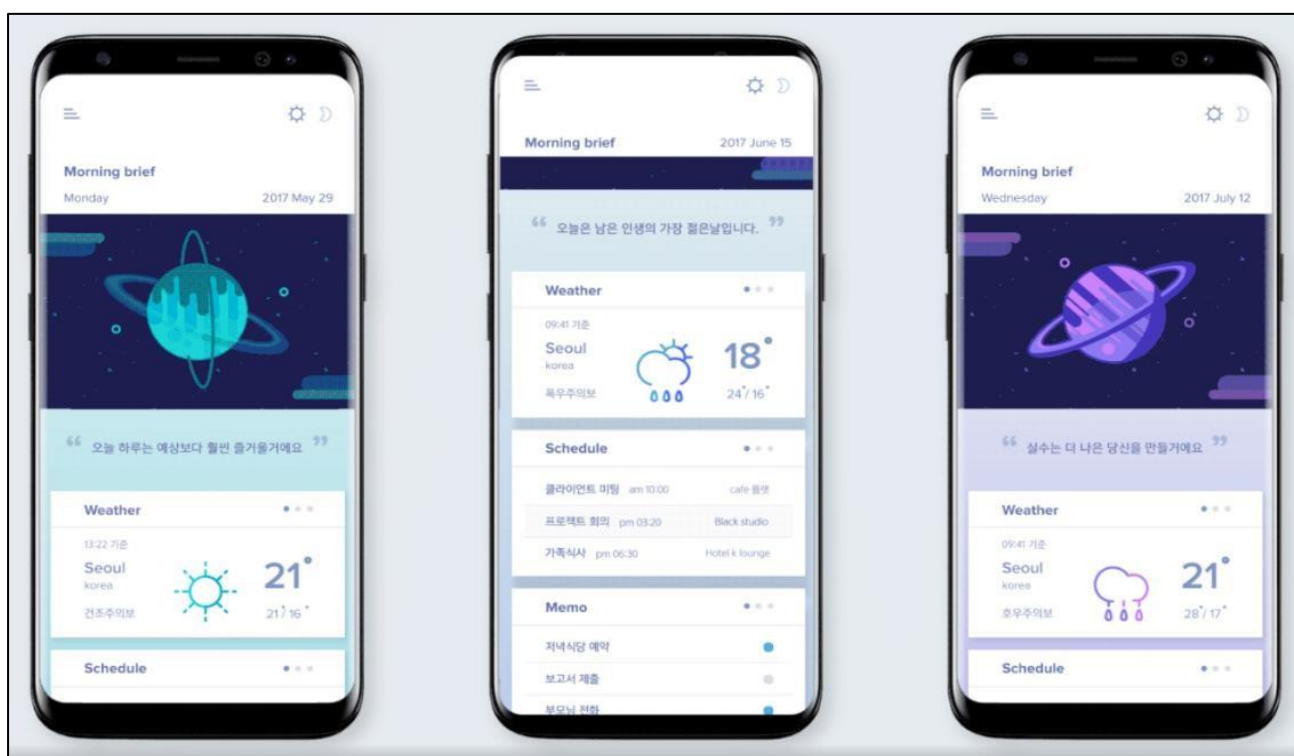


Рисунок 2.12 – Дизайн додатку Space [22]

Моніш Моханан розробив дизайн для додатку QuickVee – він потрібний для секретних реклам, яке надає користувачам інформацію про різні категорії, такі як автомобілі, нерухомість, робота, послуги та освіта.

Гарний дизайн QuickVee приваблює користувачів. Його інтерфейс містить прості та кольорові кнопки, які розділяють додаток на різні категорії, а також чисті рамки, які організовано показують рекомендовані оголошення та популярні

тренди. Крім того, візуально привабливі векторні іконки зроблені простими для користувача.

Екран входу, екран огляду, екран переліку категорій і екран деталізації є основними компонентами інтерфейсу (рисунок 2.13).

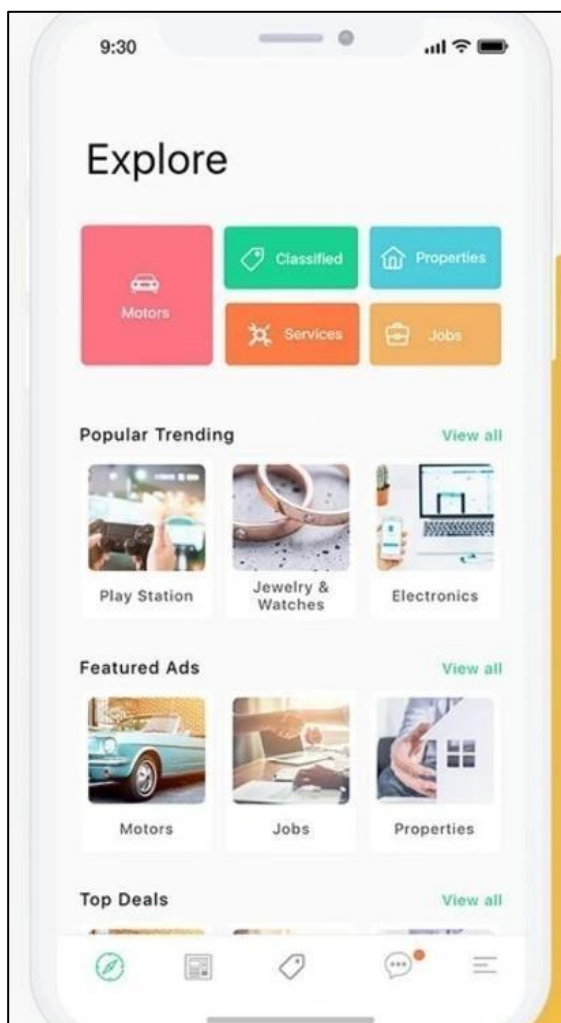


Рисунок 2.13 – Приклад простоти іконок та кольорів в дизайні мобільного додатку

Є багато сучасних талановитих дизайнерів цифрових продуктів, роботами яких можна надихатися для створення власних модульних додатків.

3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ОБ'ЄТКА ПРОЄКТУВАННЯ

3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проєктування

Розробка інтерфейсу для мобільного додатку є складним і багатоетапним процесом, який вимагає розробника з великою кількістю досвіду та знань. Дослідження користувачів: перед розробкою інтерфейсу мобільного додатку важливо визначити потреби та очікування цільової аудиторії. Це може включати опитування, фокус-групи та аналіз відгуків користувачів [11].

Проєктування інтерфейсу має вирішальне значення для створення інтерфейсу, який буде простим у використанні та зручним для користувача. Розробка мережі, вибір шрифтів і кольорів, розміщення елементів інтерфейсу тощо може бути частиною цього.

Перед випуском мобільного додатку необхідно провести тестування, щоб знайти та виправити помилки. Це може включати тестування функціональності, взаємодії з користувачем, різних пристроїв і операційних систем, тощо. Оновлення: після випуску мобільного додатку важливо підтримувати його оновлення та роботу на різних пристроях і операційних системах. Виправлення помилок, додавання нових функцій, оновлення дизайну та інші речі можуть бути частиною цього. Робота над подібною темою може включати співпрацю з командою розробників, дизайнерів і тестувальників, використання різних інструментів і технологій, дотримання технічних обмежень і вимог до безпеки даних, а також спілкування з замовниками та користувачами додатку.

Головною метою цього завдання є розробка взаємодії між екранами та розробка логічної мапи. Загальний дизайн: шрифти, кольори, компоненти, іконки, навігацію, тему оформлення, анімацію, композицію. Створення бібліотеки компонентів, якщо в додатку потрібна реєстрація, також форму реєстрації з можливими помилками, заблокованими полями.

Крім зазначених основних етапів, важливим аспектом роботи над розробкою інтерфейсу для мобільного додатку є увага до таких питань, як:

- адаптація під різні пристрої та платформи - забезпечення коректної роботи додатку на різних пристроях (смартфонах, планшетах) та операційних системах (iOS, Android);
- постійне оновлення дизайну додатку відповідно до сучасних тенденцій і вимог користувачів є результатом врахування трендів у дизайні;
- забезпечення безпеки включає в себе забезпечення захисту персональних даних користувачів і використання надійних методів шифрування;
- постійні вдосконалення включають аналіз відгуків користувачів, щоб визначити недоліки додатку та постійно його вдосконалювати;
- монетизація - розробка стратегії отримання прибутку в разі комерційної спрямованості додатку (реклама, платні функції тощо).

Ці фактори є важливими для успішної розробки мобільного додатку та забезпечення його популярності серед користувачів.

Буває таке що дизайнер займається і програмною розробкою, але це складно, тому у більшості з них є команда, яка професійно займається розробкою програмного забезпечення, що складається з програмістів або розробників програмного забезпечення, які працюють разом із дизайнером, щоб створити функціональний продукт, який втілює їхні ідеї та концепції.

Зокрема в темі «Дизайн інтерфейсу мобільного додатку для добору кольорових поєднань» ідея полягає в тому, щоб дати дизайнеру чи художнику за допомогою додатку поєднувати кольори, щоб облегшити їх працю.

При розробці мобільного додатку буде створено прототип у програмі Figma, в якому буде розроблена схематична робота майбутнього мобільного додатку.

Припустимо, художнику не доведеться інтуїтивно добирати кольори, намагаючись вгадати який буде кращий, в майбутньому додатку легко можна буде

обрати правильні кольори до заданого основного. Дизайнеру в свою чергу там будуть теж круті функції, такі як бібліотека підбору гармонійних кольорів, генерація основних кольорів в зображенні.

Так як в додатку буде багато різних кольорів була вирішена ідея робити сам інтерфейс нейтральними кольорами, це білий або чорний (рисунок 3.1).

Таке вирішення кольорів дасть глядачу більшу навігаційну зрозумілість, і не буде робити велике навантаження на очі.



Рисунок 3.1– Варіант кольорового вирішення інтерфейсу майбутнього мобільного додатку з добору кольорів

Неймінг: не менш важливим є правильно підібрати назву додатку, варіантів було достатньо. Перший варіант назви для мобільного додатку це ColorBlend, що

означає кольорова гармонія, другий ChromaMerge означає злиття кольору і останнім ColorSync – це синхронізація кольорів. Шрифт варто обирати серед лаконічних, без засічок, можна показати в ньому трохи кольору. Одночасно, назва може стати і текстовим логотипом для майбутнього мобільного додатку для добору кольорів (рисунок 3.2).

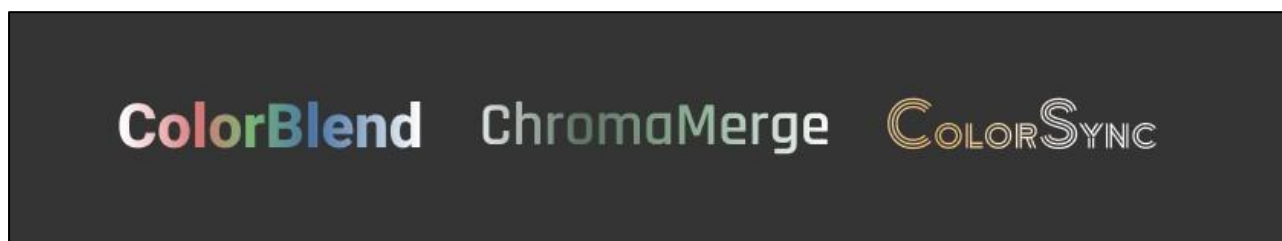


Рисунок 3.2 – Варіація можливих назв додатку (і текстових логотипів)

Шрифти повинні були брати на себе не багато уваги і при тому виглядати стильно і лаконічно. Тому поки був обраний для загальної інформації шрифт Roboto. Він має безліч станів, від дуже жирного до дуже широкого, що дуже влучно допомагає зробити продукт гармонійніше (рисунок 3.3).

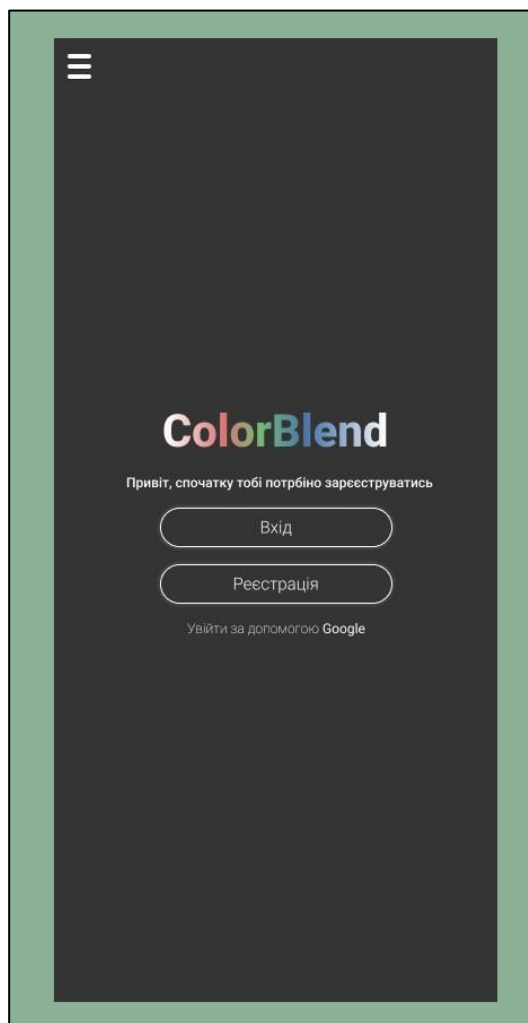


Рисунок 3.3 – Варіант використаного шрифту Roboto для написів інфрефейсу в майбутньому мобільному додатку з добору кольорів

Наведені вище варіанти пошуку концептуальних рішень складових для майбутнього мобільного додатку будуть використані у подальшій роботі.

Також були ідеї для логотипу додатку, було декілька ідей, від палітр до кольорового кола, сам логотип повинен був відповідати темі додатку і при тому мав мати мінімалістичний дизайн (рисунок 3.4).



Рисунок 3.4 – Варіанти розробки логотипу-значка мобільного додатку

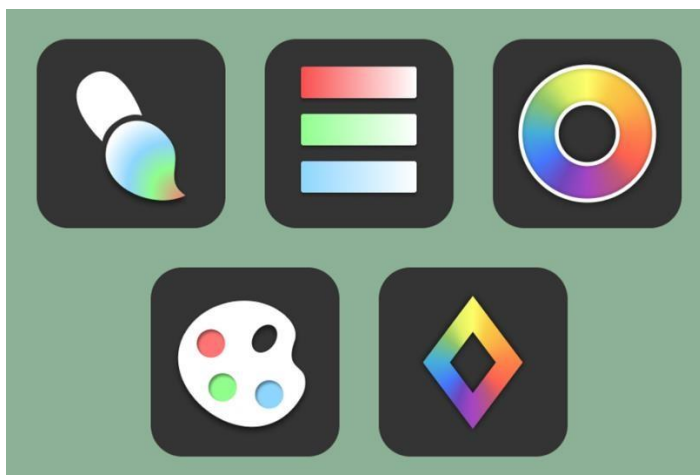


Рисунок 3.5 – Пропозиція логотипу-значка мобільного додатку

Розроблено схему умовної карти майбутнього додатку, по ньому в майбутньому буде легше розробляти дизайн додатку. Поки це всього лише звичайний скетч вікон додатку, все це ще може кардинально змінитись (рисунок 3.6).

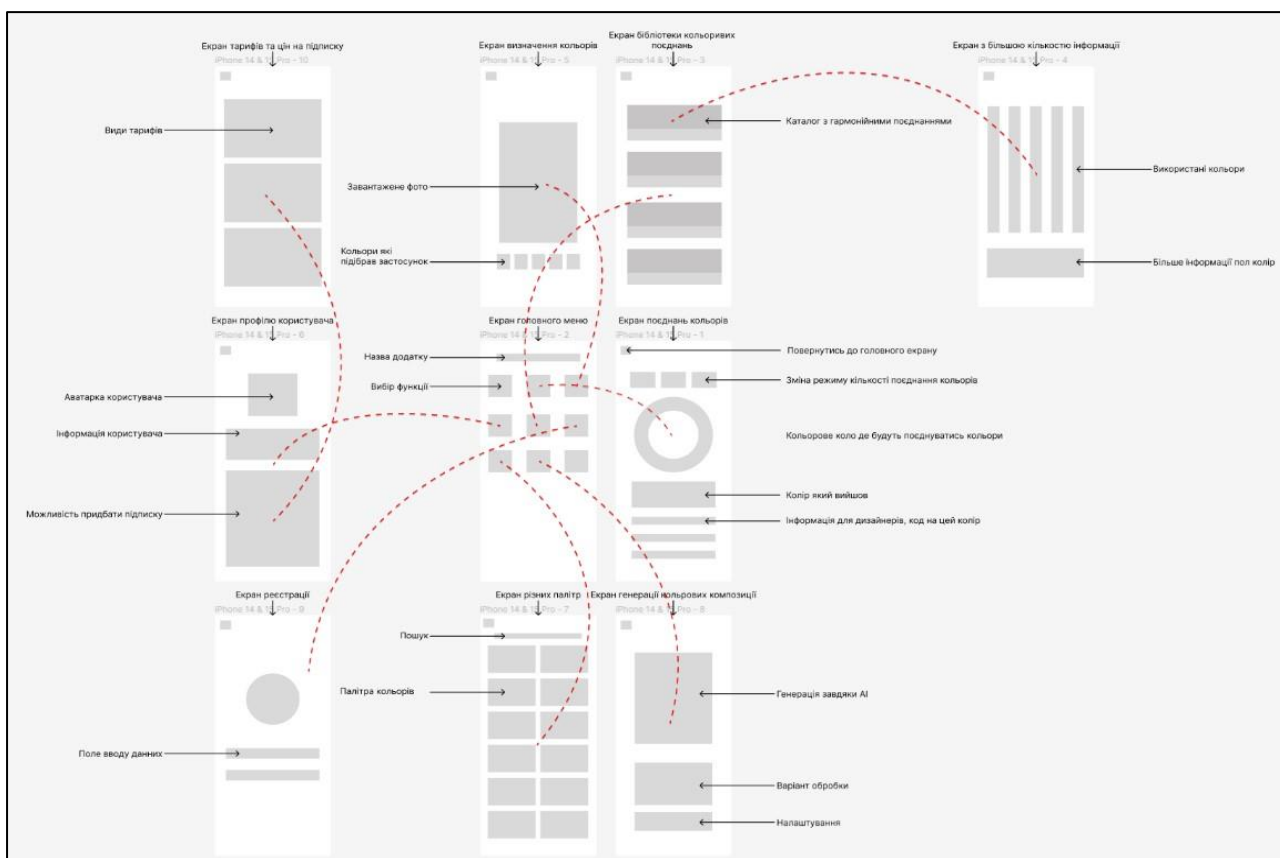


Рисунок 3.6 – Блок-схема з можливими вікнами та діями для майбутнього мобільного додатку з добору кольорів

Розроблені концептуальні ідеї для дизайну інтерфейсу: логотип, назва, блоксхема дії додатку стануть основою для подальшого проектування.

3.2 Розробка варіантів творчих ідей

Першим що розроблялось і мало безліч різних варіантів дизайну це вікно реєстрації. Саме вікно реєстрації мало анімований фон та можливість його зробити кольоровим, так як після реєстрації додаток мав темну або світлу тему в обмежених кольорах із-за того що містив безліч інших кольорів (рисунок 3.7).

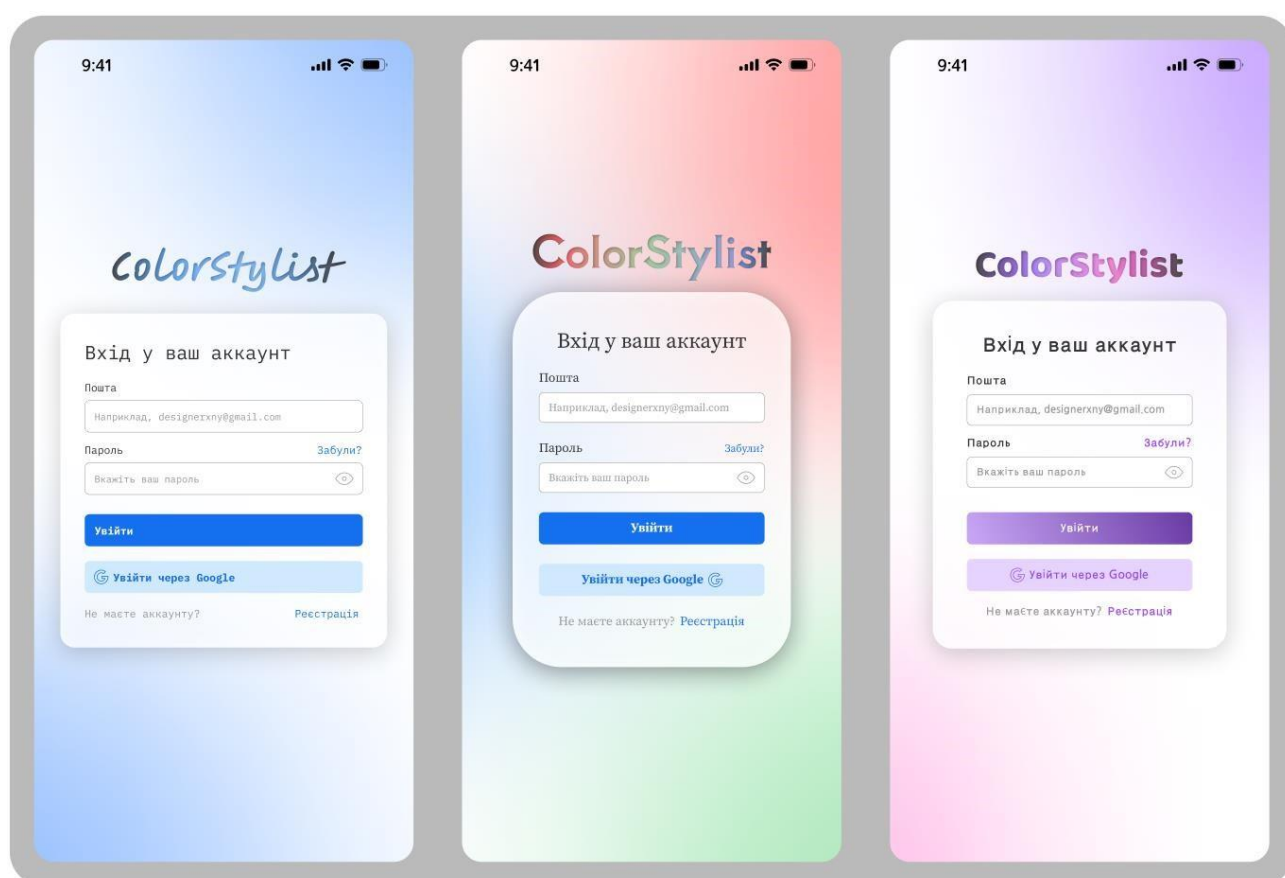


Рисунок 3.7 – Варіанти різного вирішення дизайну першого вікна додатку

Пошуком варіантів дизайну було безліч, одним із був пошук шрифтів, меню реєстрації містило 2 різних шрифти, це головний (назва додатку) та шрифт самої системи. Наступним були форми, заокруглення блоків, тінь від блоків, прозорість. Розглядалися так само кольори фону, назви додатку, головних елементів які одразу бачить потенційний користувач. Також різний інтервал між кнопками.

Після меню реєстрації йшов базовий інтерфейс в якому пошук був здійснений на ключові елементи такі як блок з кольором, розташування шрифту, контраст шрифтів. Шрифти подібні з вікном реєстрації тому що вся система мала б мати один шрифт, розмір залежить від розміру блоків, так як в занадто маленьких блоках не помістити великий шрифт.

Було багато експериментів з видом форми блоків щоб отримати ідеальний баланс дизайну інтерфейсу. Також варто відмітити як обиралось в різних варіантах кольору системи, чорній та білій (рисунок 3.8).

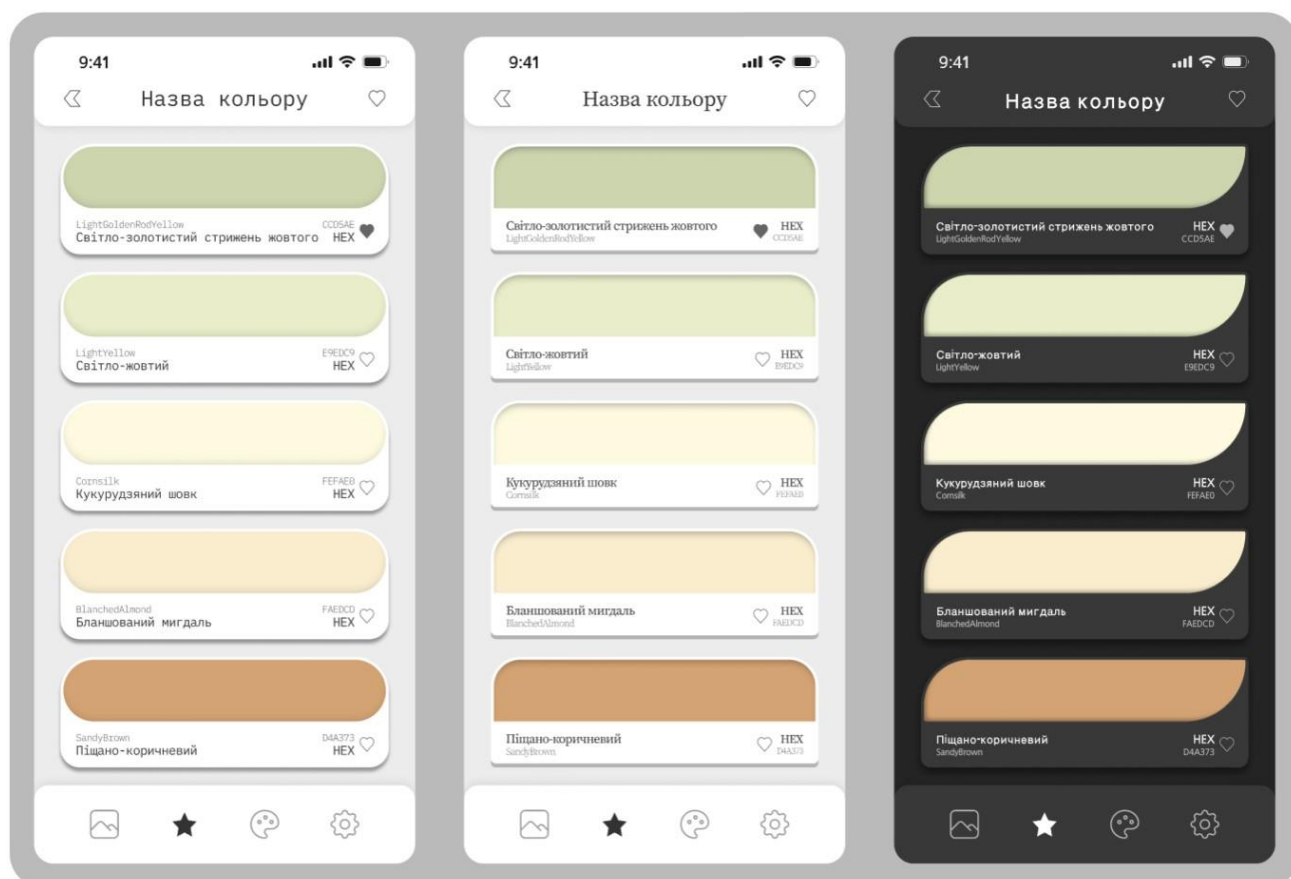


Рисунок 3.8 – Варіант дизайну інтерфейсу одного з меню додатка

Ще одним із вікон це бібліотека кольорів в якому були маленькі блоки з кольорами. Також пошуком були форми, розроблені у вигляді краплі краски яка стікає, у вигляді кола, в них була тінь для того щоб колір виділявся на фоні інтерфейсу. Шрифти в цьому випадку також були такі у двох вище наведених прикладах, тільки різної компоновки, зліва, по центру, з обох боків. Тінь самого блоку з кольором виділявся тінню щоб не зливатись з фоном (рисунок 3.9).

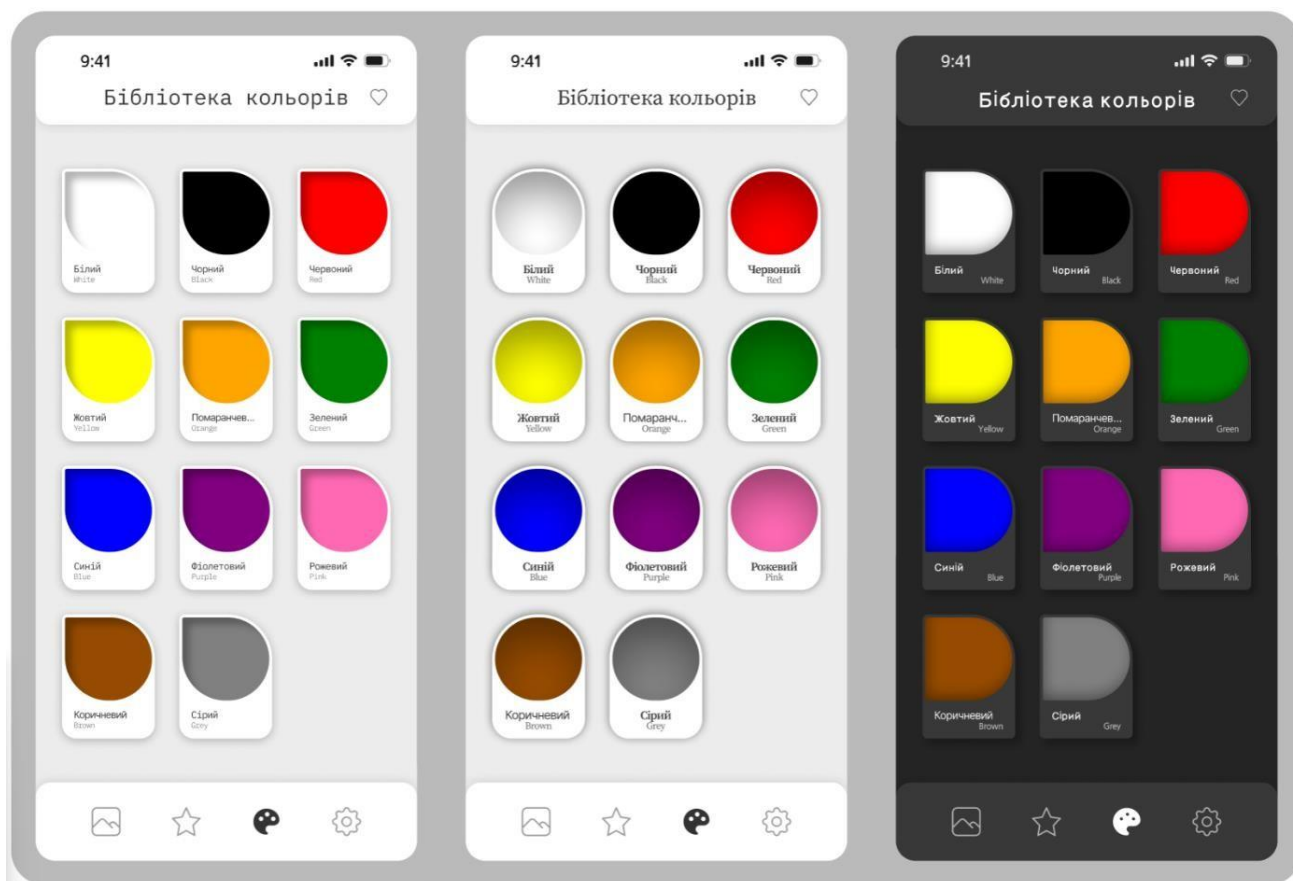


Рисунок 3.9 – Варіант дизайну інтерфейсу одного з меню функції

В результаті було безліч варіантів те як можна налаштувати дизайн системи або поєднувати різні стилі між собою.

3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проектування

Додаток має 3 основних функції, це підбір базових, контрастних, нюансних кольорів за допомогою завантаження або вибору фото в додатку, додаток сам обирає головний колір який переважає на зображенні але також є можливість скористуватись піпеткою для самостійного вибору кольору. Другою функцією є набір трендових актуальних кольорів. Третьою функцією є палітра кольорів, в якій є основні 12 кольорів та для кожних з цих 12 кольорів є безліч відтінків. Ці всі функції спрямовані для людей які не знають який колір з яким чудово підходить, тобто для людей які хочуть підібрати гармонійний образ по кольорам. Також це може бути людина яка створює одяг, обираючи з трендів які зараз є, ще завдяки додатку можливо знайти той колір який ви хочете і дізнатись його назву, або якщо дуже подобається додати його в обране, зібрати свою колекцію улюблених кольорів. Перелік всіх вікон додатку (рисунок 3.10).

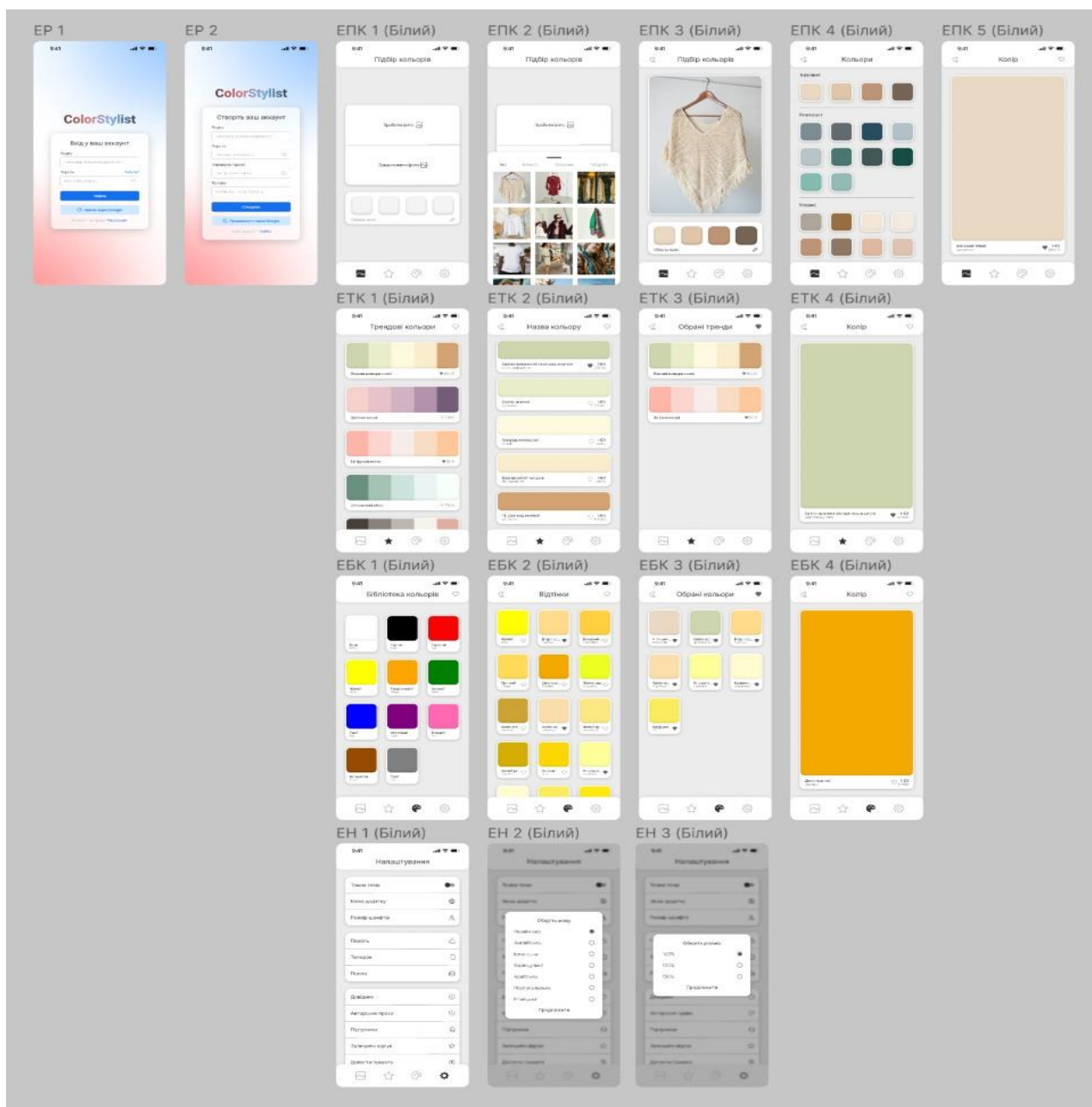


Рисунок 3.10- Основні вікна, які є в розробленому додатку

Сам додаток дуже інтуїтивний для будь якого користувача, після меню реєстрації йде меню підбору фото в якому на нижній панелі є всі головні функції, завдяки яким можна міняти екран без зайвих натискань у будь який момент користування додатком, також є повернутись на минулий екран на якому ви були раніше завдяки стрілочці на верхній панелі, та сердечко яке відправляє на екран улюблених кольорів. Якщо ти знаходився на якомусь з екранів іконка тієї функції

замальовувалась чорним. Кожен екран між собою взаємодіє, користувач не зможе загубитись в додатку (рисунок 3.11).

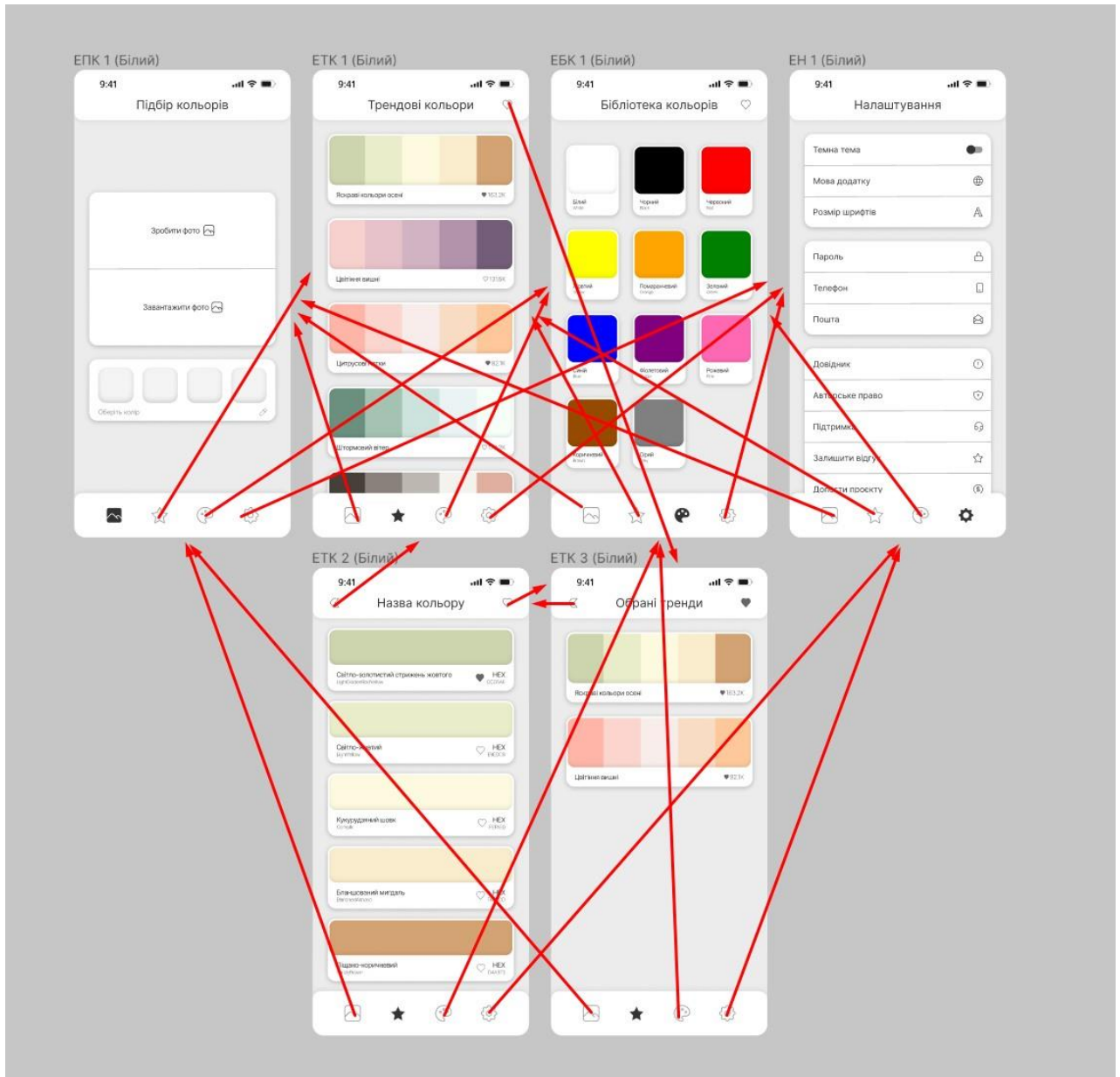


Рисунок 3.11 – Логічна карта додатку, яка зображена на основних екранах

В кінцевому варіанті було рішення зробити всюди однаковий дизайн екранів, елементів такі як шрифти, кольори, блоки, іконки. В першу чергу була створена сітка завдяки якій були гармонійно розміщено елементи (рисунок 3.12).

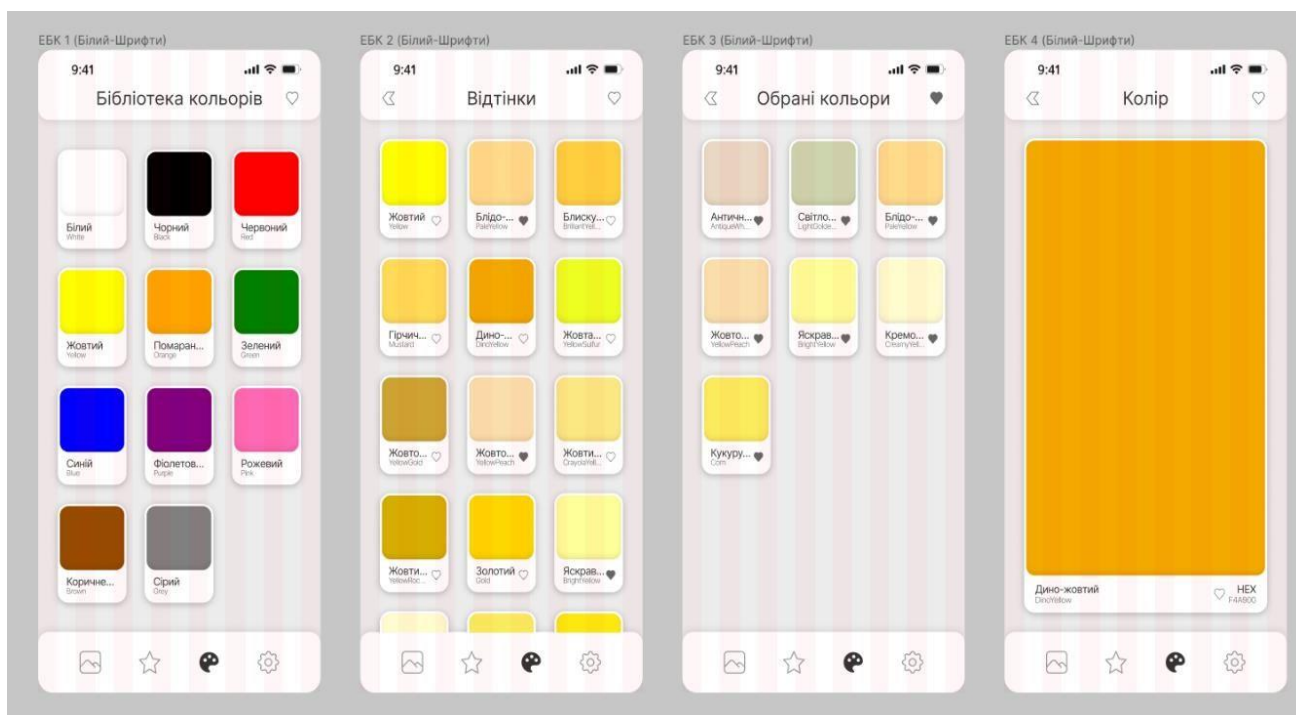


Рисунок 3.12 – Правильне розміщення елементів за сіткою та композиційне рішення екранів розробленого мобільного додатку

Після чого кожен блок який знаходився в додатку мав однакові скруглення країв завдяки чому нічого лишнього не кидалось в очі. Великі та малі блоки мали дещо різні розміри шрифтів щоб все гармонійно виглядало, всі відстані між текстом в різних блоках були однакові тим самим не виділялось на фоні всіх екранів мобільного додатку. Нічим не відрізнялась по дизайну й темна тема, тільки зміна основних кольорів. Стили основних кольорів для білої та темної теми додатку. (рисунок 3.13). мінімальна кількість кольорів самої системи завдяки чому не було проблем з функціями пошуку кольору в додатку, змінивши тему додатку на чорну можливо було детальніше розглянути білі відтінки або кольори.

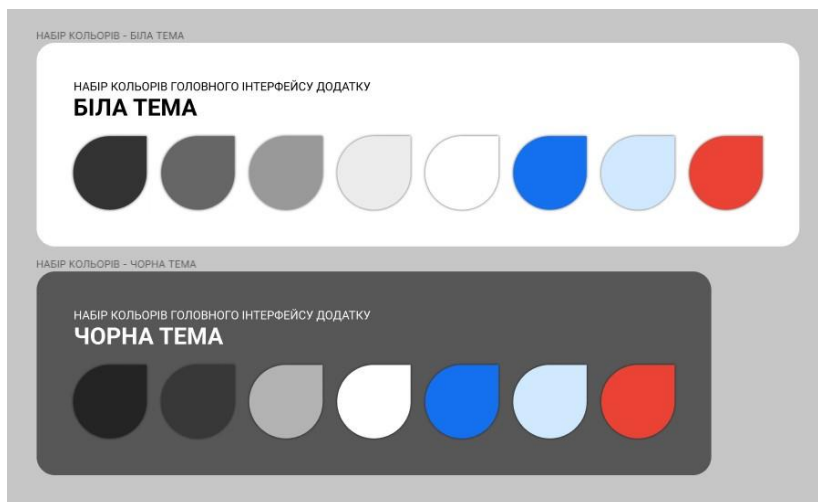


Рисунок 3.13 – Кольори основних елементів системи мобільного додатку

Іконки мобільного додатку мали однаковий стиль та товщину по всіх екранах, іконки на нижній панелі в залежності на якому екрані знаходиться замальовувались і мали більшу контраст не з замальованими іконками (рисунок 3.14).



Рисунок 3.14 – Всі іконки які були використані в дизайні інтерфейсу

Головним шрифтом в додатку був «Inter» який мав різну товщину, та контрастність який виділяв головні моменти та другорядні, створено по 6 стилів шрифту в дизайні додатку для двох розмірних сіток (рисунок 3.15).

ШРИФТОВА СИСТЕМА 125%	
Заголовок 1 рівня H1 - Inter Regular 24px	Світло-золотистий стрижень жовтого
Заголовок 2 рівня H2 - Inter Regular 17px	Світло-золотистий стрижень жовтого
Заголовок 3.1 рівня H3.1 - Inter Regular 14px	Світло-золотистий стрижень жовтого
Заголовок 3.2 рівня H3.2 - Inter Light 11px	Світло-золотистий стрижень жовтого
Заголовок 4.1 рівня H4.1 - Inter Light 14px	Світло-золотистий стрижень жовтого
Заголовок 4.2 рівня H4.2 - Inter Light 10px	Світло-золотистий стрижень жовтого
ШРИФТОВА СИСТЕМА 100%	
Заголовок 1 рівня H1 - Inter Regular 22px	Світло-золотистий стрижень жовтого
Заголовок 2 рівня H2 - Inter Regular 15px	Світло-золотистий стрижень жовтого
Заголовок 3.1 рівня H3.1 - Inter Regular 12px	Світло-золотистий стрижень жовтого
Заголовок 3.2 рівня H3.2 - Inter Light 9px	Світло-золотистий стрижень жовтого
Заголовок 4.1 рівня H4.1 - Inter Light 10px	Світло-золотистий стрижень жовтого
Заголовок 4.2 рівня H4.2 - Inter Light 8px	Світло-золотистий стрижень жовтого

Рисунок 3.15 – Шрифт і його розміри і пропорції, які були використані в додатку Створення дизайну для входу та реєстрації на першому екрані при вході в додаток. Створенні форми таких станів як «наведення», «натискання», «з помилками» (рисунок 3.16).

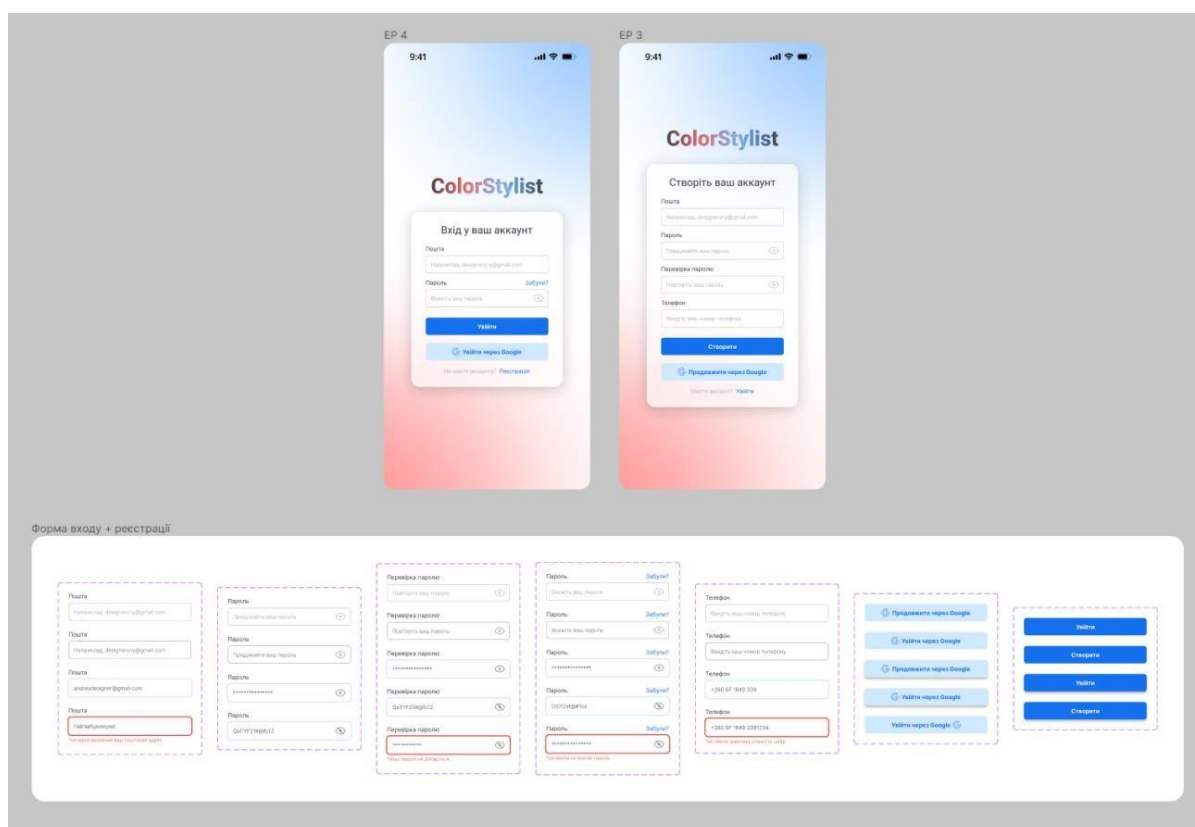


Рисунок 3.16 – Дизайн елементів інтерфейсу входу та реєстрації

Бібліотека компонентів в якій розглядались різні варіанти дизайну блоків з кольорами, варіанти зі збільшеними шрифтами, прапорці, стрілки, нижні та верхні панелі додатку (рисунок 3.17-3.18).

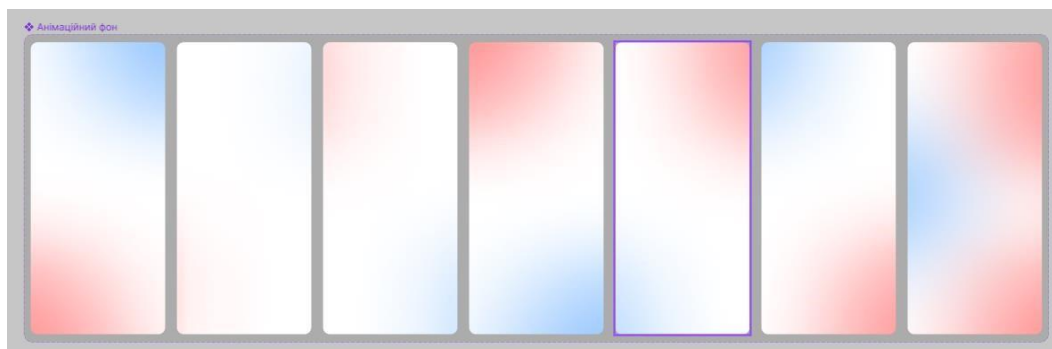


Рисунок 3.17 – Градієнт анімаційного фону

Фінальним кроком у дизайні системи був прототип, щоб ознайомитись з додатком максимально наближеного до реального застосунку, він дав змогу перевірити чи нормальний розмір шрифтів, як виглядає дизайн додатку на телефоні. Максимально передає те як мають працювати базові функції додатку (рисунок 3.19).

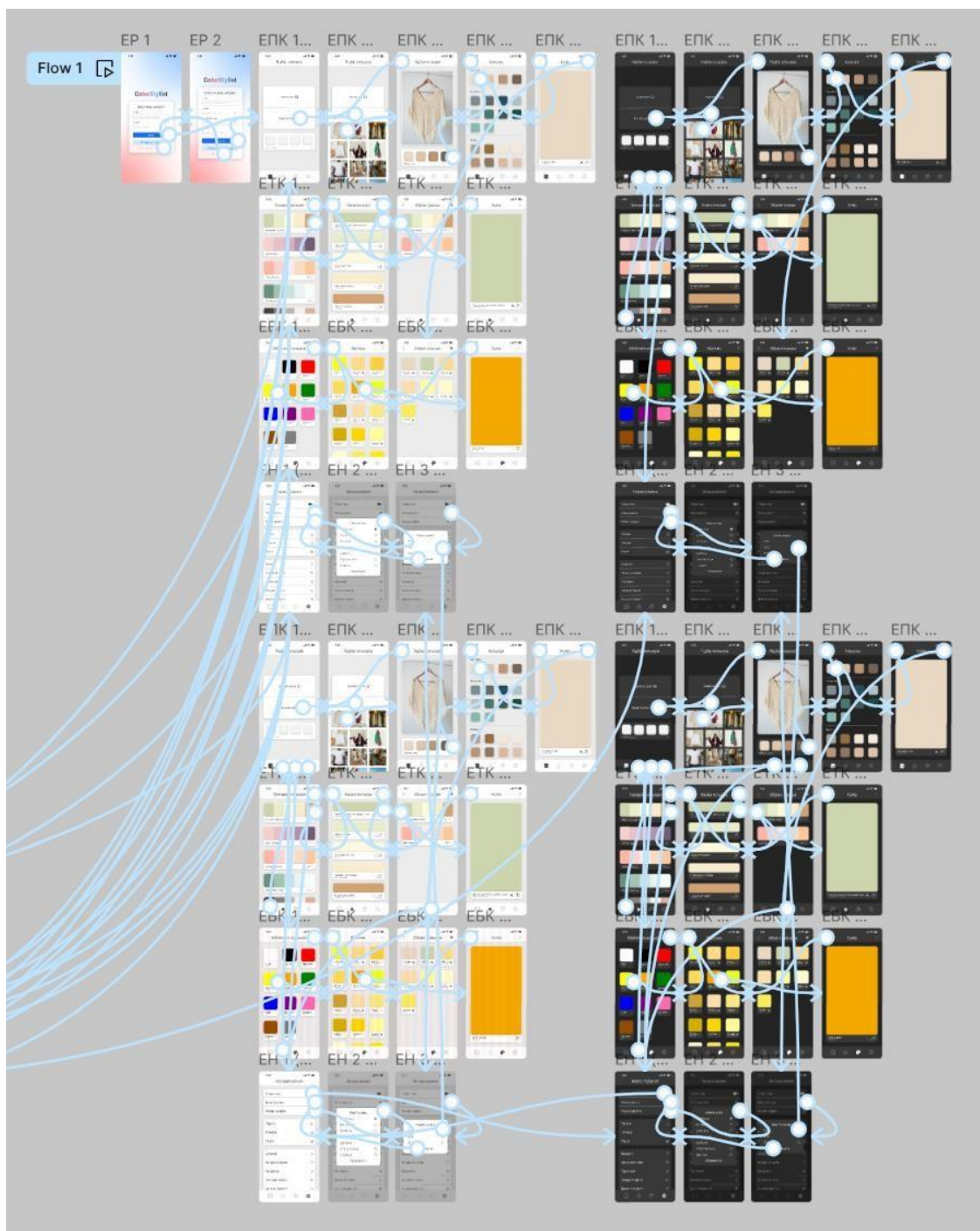


Рисунок 3.19 – Схема дії прототипу без вмикання його демонстрації

Дизайн інтерфейсу всіх вікон білої та темної теми мобільного додатку наведено у додатках до пояснювальної записки (рисунки А.1-А.9, додатку А).

Не менш важливим і завершальним етапом був аналіз композиції розробленого інтерфейсу мобільного додатку:

- 1) Головний композиційний елемент - колір, допоміжні: формат, світлотінь, розмірність, середовище, конструкція.
- 2) Засіб - ергономіка, допоміжні: масштаб, ритм, контраст, нюанс, тотожність, симетрія, відношення і пропорції.
- 3) Принцип - смисловий фактор, допоміжні: виразність, підпорядкованість.
- 4) Композиційний центр - екран реєстрації.

Результати аналізу наведені на рисунку 3.20.

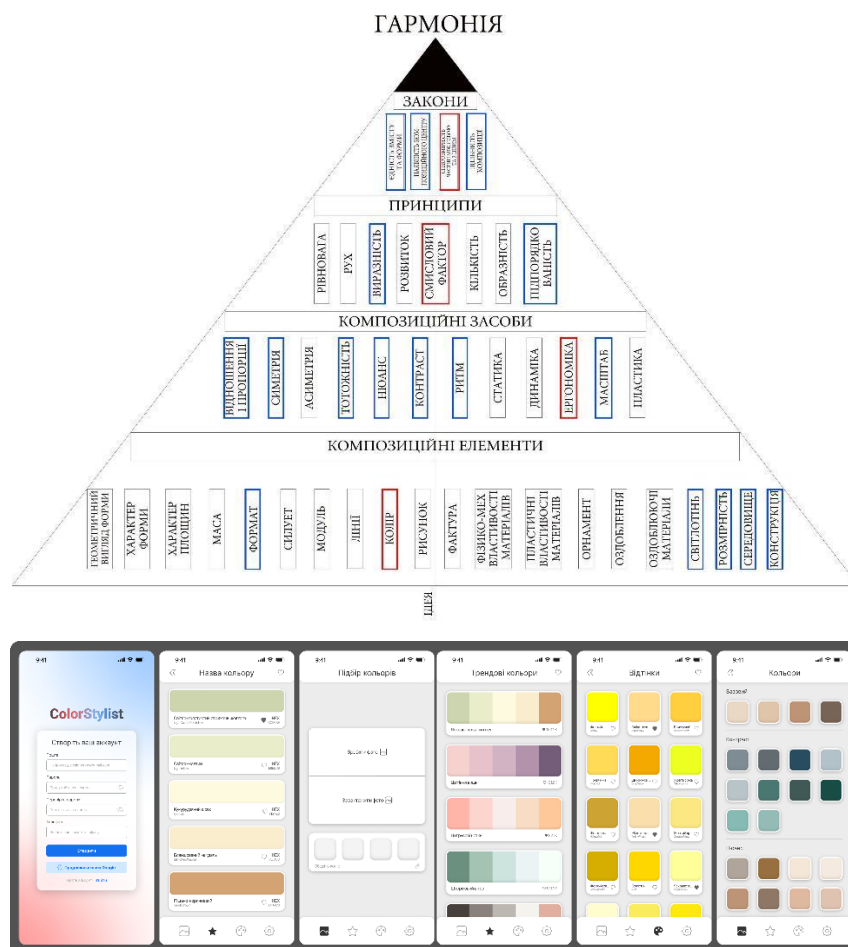


Рисунок 3.20 – Аналіз композиції розробленого інтерфейсу мобільного додатку

Після аналізу композиції для презентації розробленого проєкту оформлено банер художньої частини 2,0x1,5м розміщений в додатку Б, рисунок Б.1.

ВИСНОВКИ

У ході роботи над темою «Дизайн інтерфейсу мобільного додатку з добору кольорових поєднань при підборі одягу» було досягнуто значних досягнень щодо створення інтерфейсу, який є як функціональним, так і естетично привабливим. Аналіз вимог до проєктування мобільних додатків, вивчення принципів колористики, розробка концептуального дизайну та створення прототипу — усі ці завдання виконані.

Завдяки інноваційним методам поєднання та вибору кольорів нова композиційна концепція дозволяє клієнтам легко та зручно підбирати одяг, взуття та аксесуари. Додаток має функціональний інтерфейс, який враховує різні аспекти сприйняття кольору користувачами. Це дозволяє додатку бути доступним широкій аудиторії, незалежно від досвіду використання.

Естетична привабливість розробленого інтерфейсу мобільного додатку з добору кольорів досягнута за рахунок гармонійного поєднання самих кольорів на екрані додатку, правильного добру шрифтів та грамотної розробки іконок, що разом створює приємне враження.

Для подальшого вдосконалення образності об'єкта рекомендовано:

- проведення додаткових досліджень щодо впливу кольорів на сприйняття користувачами різних вікових та соціальних груп.
- впровадження персоналізації інтерфейсу, що дозволить користувачам налаштовувати кольорові схеми відповідно до власних уподобань.

- використання адаптивних технологій для забезпечення бездоганного вигляду додатку на всіх типах мобільних пристроїв.

Таким чином, розробка інтерфейсу мобільного додатку для добору кольорових поєднань при підборі одягу показала значний прогрес у сфері графічного дизайну та користувацького досвіду. Вдалося створити дизайн інтерфейсу мобільного додатку, який поєднує в собі естетичну привабливість, функціональність та інтуїтивність. Врахування різних аспектів сприйняття кольорів дозволило розробити універсальний інструмент для широкої аудиторії, що значно покращує процес підбору кольорів.

Для мобільного додатку було розроблено 17 екранів в світлій темі, 15 екранів в темній темі, форми входу та реєстрації, анімаційний фон для екрану реєстрації, шрифтову складову для двох варіантів розміру тексту, 19 іконок системи, бібліотеку різних станів головних компонентів в системі, головні кольори світлої та темної теми, різні варіанти оформлення дизайну, прототип в програмі Figma з наглядним показом функції та переходів у додатку.

Використання інноваційних підходів у дизайні забезпечує сучасний і привабливий вигляд додатку, що відповідає вимогам і очікуванням користувачів. Результати цієї роботи можуть бути основою для подальших досліджень та вдосконалення у галузі дизайну мобільних додатків.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Розробка веб-додатків, мобільних додатків та порталів. ITTel. URL: <https://ittel.com.ua/informacijni-texnologiyi/rozrobka-mobilnih-dodatkiw/> (дата звернення 13.03.2024).
2. Вимоги до додатків, поняття гайдлайна. QATestLab training center. URL: <https://training.qatestlab.com/blog/technical-articles/application-requirementsguideline/> (дата звернення 13.03.2024).
3. Вроблевські Л. Спочатку мобільні! Нью-Йорк : Книга окремо, 2012. 176 с.
4. Джош К. Проектування на дотик. Нью-Йорк : Книга окремо, 2015. 182 с.
5. Стив К. Не змушуй мене думати, ще раз: підхід здорового глузду до вебзручності. Сан-Франциско : Нові вершники, 2014. 200 с.
6. The Evolution Of Mobile App Design. UsabilityGeek. URL: <https://usabilitygeek.com/the-evolution-of-mobile-app-design/> (дата звернення 16.03.2024).
7. A Decade of App UI Design. DreamWalk. URL: <https://dreamwalk.com.au/app-design/app-ui-design-trends> (дата звернення 16.03.2024).
8. The revolution and evolution of mobile application design. Vention. URL: <https://ventionteams.com/blog/revolution-and-evolution-mobile-application-design> (дата звернення 20.03.2024)
9. The Transformation of Mobile App Designing. Pepper Square. URL: <https://www.peppersquare.com/blog/the-evolution-of-mobile-app-designing/> (дата звернення 20.03.2024).

10. User: stories, scenarios, journey, flow. У чому різниця? Telegraf.
URL:
<https://telegraf.design/user-stories-scenarios-journey-flow-u-chomu-riznytsya/> (дата звернення: 25.03.2024).
11. Дизайн мобільних додатків: етапи створення та поради. Wezom.
URL:
<https://wezom.com.ua/ua/blog/dizajn-mobilnyh-prilozhenij-rochemu-on-vazhen-i-gdezakazat> (дата звернення 28.03.2024).
12. Попік І.Ю., Стрижова О.П., Тренди-2023 у графіці для веб-дизайну
Ресурсозберігаючі технології легкої, текстильної і харчової промисловості. 2023.
22 листоп. С. 293-295.
13. Alex R. The Mobile Course Design Journey. London : Routledge, 2023. 184 р.
14. Theresa N. Mobile Design Pattern Gallery. Boston : O'Reilly Media, 2014. 384 р.
15. YONO.MP3 mobile app. Behance. URL: <https://www.behance.net/gallery/59021155/YONOMP3-mobile-app> (дата звернення 10.04.2024)
16. Watering Tracker App. Dribbble. URL:
<https://dribbble.com/shots/3997043/attachments/921018?mode=media> (дата звернення 10.04.2024)
17. Roomframes app. Dribbble. URL: <https://dribbble.com/shots/3985481-Roomframes-app> (дата звернення 12.04.2024)
18. Steven H. Touch Design for Mobile Interfaces. Freiburg : Smashing Magazine, 2021. 400 р.
19. Christopher S. Designing Web and Mobile Graphics. San-Francisco : New Riders, 2012. 312 р.
20. Simon R., Matt J. There's Not an App for That. San Francisco : Morgan Kaufmann, 2014. 418 р.

21. UI Design for "Karoline" shop app. Behance. URL: <https://www.behance.net/gallery/59625729/UI-Design-for-Karoline-shop-app> (дата звернення 18.04.2024)

22. Doeun Shic. Space. Behance. URL: <https://www.behance.net/gallery/58833071/Space> (дата звернення 18.04.24)

23. Опалєв М., Вакуленко О. Закономірності формування сучасного тренду веб-дизайну – «плаский» дизайн. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2016. 30 жовт. С. 215-225.

24. Парненко В. С. Веб-дизайн як фундамент сучасного віртуального середовища. *Науковий вісник НЛТУ України*. 2013. 23 жовт. С. 380-386.

25. Голобородько В. М. Формування дизайн-ергономічних вимог до користувацького інтерфейсу web-сайтів. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2011. С. 16-19.

