

SCI-CONF.COM.UA

PROGRESSIVE RESEARCH IN THE MODERN WORLD



**PROCEEDINGS OF IX INTERNATIONAL
SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE
MAY 25-27, 2023**

**BOSTON
2023**

PROGRESSIVE RESEARCH IN THE MODERN WORLD

Proceedings of IX International Scientific and Practical Conference

Boston, USA

25-27 May 2023

Boston, USA

2023

UDC 001.1

The 9th International scientific and practical conference “Progressive research in the modern world” (May 25-27, 2023) BoScience Publisher, Boston, USA. 2023. 731 p.

ISBN 978-1-73981-125-9

The recommended citation for this publication is:

Ivanov I. Analysis of the phaunistic composition of Ukraine // Progressive research in the modern world. Proceedings of the 9th International scientific and practical conference. BoScience Publisher. Boston, USA. 2023. Pp. 21-27. URL: <https://sci-conf.com.ua/ix-mizhnarodna-naukovo-praktichna-konferentsiya-progressive-research-in-the-modern-world-25-27-05-2023-boston-ssha-arhiv/>.

Editor

Komarytskyy M.L.

Ph.D. in Economics, Associate Professor

Collection of scientific articles published is the scientific and practical publication, which contains scientific articles of students, graduate students, Candidates and Doctors of Sciences, research workers and practitioners from Europe, Ukraine and from neighbouring countries and beyond. The articles contain the study, reflecting the processes and changes in the structure of modern science. The collection of scientific articles is for students, postgraduate students, doctoral candidates, teachers, researchers, practitioners and people interested in the trends of modern science development.

e-mail: boston@sci-conf.com.ua

homepage: <https://sci-conf.com.ua>

©2023 Scientific Publishing Center “Sci-conf.com.ua” ®

©2023 BoScience Publisher ®

©2023 Authors of the articles

65. *Терещенко С. В.* 384
ОСОБЛИВОСТІ ЗБЕРЕЖЕННЯ ПСИХОФІЗІОЛОГІЧНОГО
ЗДОРОВ'Я УЧНІВ ЗАСОБАМИ ПЕДАГОГІКИ МИСТЕЦТВА
66. *Тронь Ю. О., Книш Л. О.* 388
ВАЖЛИВІСТЬ КОМУНІКАТИВНОГО ПІДХОДУ ПРИ ВИВЧЕННІ
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ
67. *Туташинський В. І.* 394
ОСОБЛИВОСТІ ЗМІСТУ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ В 7-9
КЛАСАХ ГІМНАЗІЙ УКРАЇНИ
68. *Юденко О. В., Горобець В. П.* 399
ПРОГРАМА ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЇ РЕАБІЛІТАЦІЇ
ЖІНОК-ВІЙСЬКОВОСЛУЖБОВЦІВ ІЗ ДИСФУНКЦІЯМИ В СТАНІ
ЗДОРОВ'Я ВНАСЛІДОК ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ ЗА
ПРИЗНАЧЕННЯМ

PSYCHOLOGICAL SCIENCES

69. *Барсуковська Г. П., Белоус Г. Ю., Пилипенко Т. Д., Фесенко Н. І.* 409
ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ДОВІЛЬНОЇ ПАМ'ЯТІ У
ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ
70. *Калінкіна А. С.* 417
ПСИХОПРОФІЛАКТИКА ПІДЛІТКОВОЇ АГРЕСІЇ У ШКІЛЬНОМУ
КЛАСІ ТА СІМ'Ї
71. *Лантух І. В., Гульбс О. А., Діхтяренко С. Ю., Лантух В. В.* 422
ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ПРОФЕСІЙНОЇ НАДІЙНОСТІ
СУБ'ЄКТІВ ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ
72. *Мельниченко О. С.* 431
ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ
ВПЕВНЕНИМИ ТА НЕВПЕВНЕНИМИ У СОБІ ОСОБАМИ
73. *Опруненко О. І.* 435
ВПЛИВ ЖАРТІВ ПРО НАСИЛЬСТВО НА СКОЄННЯ
НАСИЛЬСТВА

ART

74. *Васильківська О. І.* 439
ВІЗУАЛІЗАЦІЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ: НАСТУПНІСТЬ ТРАДИЦІЙ
75. *Дреслюк Х. П., Вишневська С. В.* 449
ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ТА РОЗВИТКУ СТАВАТ МАТЕР
ЯК ОКРЕМОГО ЖАНРУ ХРИСТІЯНСЬКОЇ ДУХОВНОЇ МУЗИКИ
76. *Слітюк О. О., Білоус М. І.* 458
ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ
СТРИМІНГОВОГО СЕРВІСУ З ВИКОРИСТАННЯМ ПРИНЦИПІВ
UI/UX ДИЗАЙНУ

**ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ
СТРИМІНГОВОГО СЕРВІСУ З ВИКОРИСТАННЯМ
ПРИНЦИПІВ UI/UX ДИЗАЙНУ**

Слітюк Олена Олександрівна,

к.т.н., доцент

Білоус Микита Ігорович

студент

Київський національний університет

технологій та дизайну

м. Київ, Україна

Анотація. Дослідженню теоретичні аспекти дизайну мобільних додатків, від постановки завдання до розробки прототипу, а також питання щодо взаємодії користувачів з додатком. Дослідження включало аналіз успішних аналогів, дослідження потреб і поведінки користувачів, та етапи розробки UI/UX дизайну мобільного додатку.

Ключові слова: дизайн, UI/UX, інтерфейс, мобільний додаток, стрімінговий сервіс.

В епоху смартфонів мобільні додатки стали невід'ємною частиною нашого життя, трансформуючи способи спілкування, роботи, покупок та доступу до інформації. Разом з тим, зростає і конкуренція на ринку мобільних додатків, тому розробники мають постійно підвищувати якість своїх продуктів та надавати користувачам якісний користувацький досвід [1]. Крім того, успішний мобільний додаток потребує не тільки високої функціональності, а й ефективного UI/UX дизайну, що дозволяє забезпечити більш зручний та зрозумілий спосіб користування додатком. Тому, дослідження впливу UI/UX дизайну на користувацький досвід та розробка мобільного додатку стрімінгового сервісу з використанням цих принципів має великий практичний інтерес для розробників мобільних додатків, а також користувачів, які зможуть

отримати більш зручний та ефективний спосіб користування цими додатками.

Метою даної роботи є розробка мобільного додатку стрімінгового сервісу з використанням принципів UI/UX дизайну та оцінка впливу цих принципів на користувацький досвід. Основним завданням дослідження є аналіз сучасних технологій мобільних додатків та їх вплив на користувачів, визначення найбільш ефективних методів розробки та вдосконалення мобільних додатків стрімінгових сервісів з використанням UI/UX дизайну, а також тестування додатку та визначення його ефективності в реальних умовах.

Результати дослідження показали, що користувачі віддають перевагу мобільним додаткам, які мають простий та зрозумілий інтерфейс, швидкий доступ до контенту та ефективне використання простору на екрані мобільного пристрою. Для досягнення успіху в проєкті розробки мобільного додатку необхідно розробити чітке технічне завдання та план розробки, з врахуванням вимог до дизайну та функціональності. Додаток повинен бути розроблений для Android та iOS з урахуванням їх особливостей та стандартів [2].

У процесі дослідження були розглянуті різні успішні аналоги стрімінгових сервісів з мобільним додатком та ефективним UI/UX дизайном. Було виявлено, що для забезпечення позитивного користувацького досвіду в мобільних додатках, особливу увагу потрібно приділяти наступним аспектам: простота та зрозумілість інтерфейсу, привабливість та сучасність графічного оформлення, функціональність, швидкість та стабільність роботи, безпека та конфіденційність.

Загалом, розробка мобільного додатка стрімінгового сервісу з використанням UI/UX дизайну потребує комплексного підходу та врахування багатьох аспектів. Успішні аналоги, демонструють, що забезпечення приємного користувацького досвіду та відповідності потребам користувачів - ключові фактори успіху в цій сфері діяльності [3].

Для початку роботи над розробкою дизайну додатка було досліджено ряд веб-сайтів, такі як Behance, Dribbble та Pinterest для пошуку дизайн референсів (прикладів). На цих ресурсах було проаналізовано сучасні тенденції в дизайні,

трендові кольори, шрифти, та приблизне розміщення елементів в самому додатку. Це допомогло більше визначитись із тим що б хотілось клієнту бачити у додатку. Наступним кроком було створення мудборду (Moodboard). Далі було створення ескізів, або скетчів, майбутнього додатку. Після затвердження фінальних скетчів було розпочато роботу над прототипуванням додатку на основі цих ескізів.

Після початкових етапів створення ескізів і прототипів, наступний ключовий крок у розробці мобільного додатку передбачає комплексну реалізацію дизайну користувацького інтерфейсу (UI) та користувацького досвіду (UX) (рис.1). На цьому етапі відбувається трансформація концептуального дизайну в реальні та інтерактивні візуальні елементи, з якими користувачі будуть активно взаємодіяти під час роботи з додатком. Основні види діяльності на цьому етапі включають візуальний дизайн, елементи інтерфейсу та дизайн макета, навігацію та інформаційну архітектуру, дизайн взаємодії, адаптивний дизайн, тестування та ітерації, і, зрештою, передачу команді розробників для реалізації.



Рис. 1— Реалізація UI/UX дизайну

За допомогою програми Figma було розроблено два варіанти макету: для iOS та для Android. Після цього були проведені тести користувацької зручності (user testing), де брали участь люди різного віку та досвіду користування мобільними додатками.

Завдяки вдало розробленим прототипам додатку, було виявлено та усунуто ряд проблем, пов'язаних з навігацією. Добре продумана навігація та інформаційна архітектура мають важливе значення для надання користувачам інтуїтивно зрозумілого та безперешкодного користувацького досвіду.

Наступним кроком після збору всіх дизайн елементів, прототипів і скетчів, утвердження брендівих кольорів, був вибір шрифту для мобільного додатку, адже шрифт є одним із найважливіших елементів у будь якому дизайн проекті, не тільки UI/UX.

Для кращого розуміння стилістики, та ефективнішого дизайну додатку було розроблено пакет графіки, який включає в себе необхідні іконки, плашки, декоративні та навігаційні елементи, що притаманні стрімінговим сервісам, а саме: іконки, такі як меню, пошук, особистий кабінет, головний екран, рекомендації та інші;

Завдяки раніше розробленим прототипам, було дороблено всі необхідні екрани мобільного додатку, такі як головний екран, екран профілю, сторінка обраного фільму або відео, та ін. Завдяки цьому, при створенні додатку краще та швидше можна було розібратись з особливостями та характеристиками кожного з елементів на поточному екрані, які зображувались. Були пропрацьовані зручність, стиль, верстка тексту, плашки та розташування контенту.

Завершальним етапом розробки мобільного додатку, було юзабіліті-тестування та виправлення помилок які були виявлені на стадії тестування. Розробка додатку проводилася майже повністю в програмі Figma, що дозволяє тестувати анімації та натискання всіх необхідних плашок (кнопок) одразу в програмі, що дало змогу не витратити зайвий час на перенесення проекту в інші програми для програмування мобільного застосунку. Етап тестування є критично важливим етапом у процесі проектування. Дизайнери проводять користувацьке тестування, збирають відгуки та ретельно аналізують думки користувачів, щоб визначити сфери для вдосконалення, перевірити дизайнерські рішення та доопрацювати користувацький інтерфейс. Такий

ітеративний підхід дозволяє дизайнерам ітеративно покращувати зручність використання додатку, вирішувати проблеми користувачів та узгоджувати дизайн з очікуваннями та вподобаннями користувачів. У процесі тестування було виявлено кілька проблем, пов'язаних зі зручністю використання додатку. Зокрема, деякі елементи інтерфейсу були недостатньо зрозумілі для користувачів, а деякі функції були занадто складними для використання. На основі результатів тестування були внесені певні зміни до макету, зокрема було змінено розміщення деяких елементів інтерфейсу та зроблено деякі функції більш інтуїтивно зрозумілими. У підсумку, було розроблено мобільний додаток стрімінгового сервісу з використанням UI/UX дизайну. Додаток був успішно протестований та відпрацьований, що дозволило забезпечити його користувачам зручність та ефективність використання.

На рисунку 2 представлено авторські розробки мобільного додатку для стрімінгового сервісу. Цей додаток має простий та інтуїтивний інтерфейс, який дозволяє користувачам легко знайти та переглянути бажаний контент. У додатку є такі корисні функції, як відтворення відео в HD якості, можливість завантажити контент для перегляду офлайн та функція автоматичного відтворення наступного епізоду. За основу дизайну було взято кращі сторони інших стрімінгових сервісів, таких як: Netflix, що має простий та інтуїтивний інтерфейс, ідеальне поєднання UI з UX дизайном, та Amazon Prime Videos, який має чіткий, лаконічний дизайн, що дозволяє швидко знайти потрібний контент.

Розробка мобільного додатку є складним процесом, що вимагає вивчення багатьох аспектів, включаючи UI/UX дизайн, функціональність та взаємодію з користувачем. Важливо розуміти, що вдалий дизайн додатку може суттєво покращити його користування та сприяти більшому задоволенню користувачів. У процесі дослідження були розглянуті приклади успішних стрімінгових сервісів, які використовують різні елементи UI/UX дизайну. Отже, розробка мобільного додатку стрімінгового сервісу з використанням UI UX дизайну є важливим завданням, що вимагає уваги до деталей та врахування потреб користувачів.

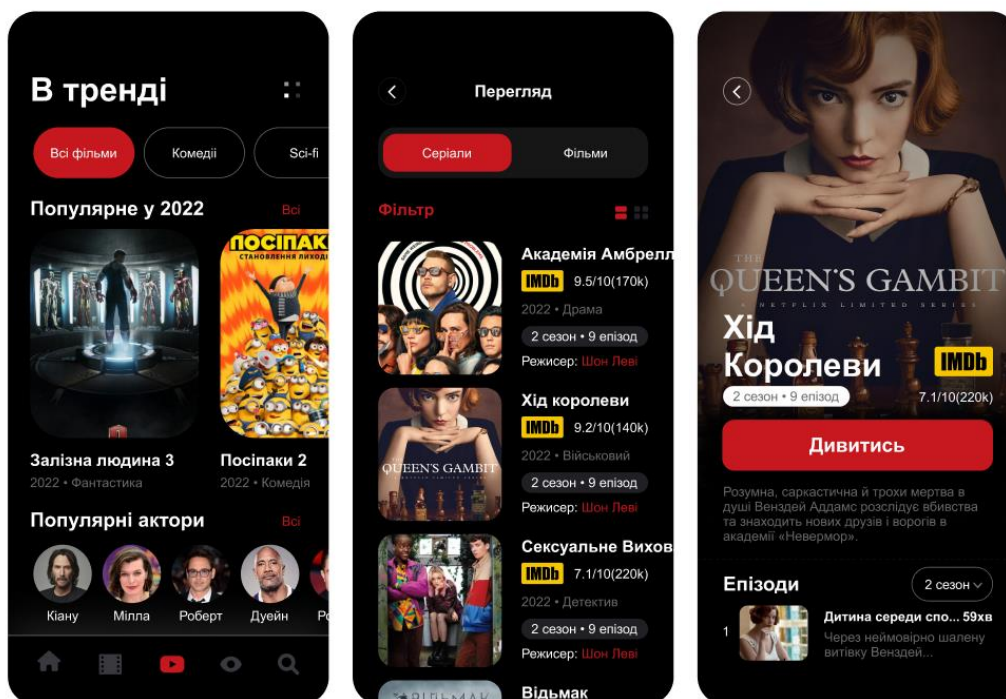


Рис. 2 — Мобільний додаток стрімінгового сервісу

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Norman, D. A. The Design of Everyday Things // New York, NY: Basic Books. 2021, P. 21-34.
2. Brown, D.. Communicating Design: Developing // Web Site Documentation for Design and Planning. New York, NY: Wiley. 2018, P. 43-55.
3. Tidwell, J.. Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design // Sebastopol, CA: O'Reilly Media. 2021, P. 101-120.