

РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ TRAbLi

КВЯТКОВСЬКА П.І., ХИНЕВИЧ Р.В.

(pikakdili@gmail.com, h.ruslana.v@gmail.com)

Київський національний університет технологій та дизайну

Тези висвітлюють проблеми розробки мобільного додатку для підлітків. Сучасні підлітки стикаються з проблемами, які виникають через відсутність необхідних практичних навичок для самостійного вирішення життєвих ситуацій, таких як фінансова грамотність, управління часом, побутові завдання та комунікація, що часто залишаються поза межами шкільної програми. Розроблено дизайн-концепцію мобільного додатку TrAbLi, який надає можливість отримати корисну та актуальну пораду підліткам.

З кожним роком все більше підлітків стикається з життєвими викликами, для вирішення яких бракує шкільної підготовки. Відсутність необхідних практичних знань ускладнює їхню адаптацію до дорослого життя. Мобільний додаток TrAbLi створений для того, щоб допомогти підліткам набути навичок вирішення таких проблем, а також надавати експертну підтримку у доступному форматі.

Метою дослідження є дизайн-розробка мобільного додатку TrAbLi (true about life) на основі вивчення сучасного стану освітніх застосунків. Додаток допомагатиме підліткам 10-18 років у вирішенні повсякденних життєвих проблем за допомогою онлайн-консультацій від фахівців, статей та відеоуроків, а також передбачає інтеграцію елементів гейміфікації для підвищення зацікавленості користувачів.

Дизайн-розробка мобільного додатку TrAbLi включала кілька основних етапів: аналіз референсів, створення wireframes, дизайну та прототипу. Важливою складовою цього процесу було вивчення прикладів успішних освітніх додатків, орієнтованих на підлітків. Був зроблений акцент на уникнення типових помилок в дизайні інтерфейсів, що допомогло розробити інтуїтивно зрозумілий інтерфейс для підліткової аудиторії.

Для успіху мобільного додатку важливо, щоб він був легким у використанні та зрозумілим для всіх користувачів. Це означає, що кожен елемент інтерфейсу має бути легко доступним і логічно розташованим, щоб навіть нові користувачі могли без зусиль орієнтуватися в додатку. Програма повинна бути структурована так, щоб мінімізувати кількість дій, необхідних для досягнення бажаного результату. Відсутність складних або заплутаних функцій сприяє тому, що користувач швидко адаптується і з легкістю виконує основні завдання [1]. Зокрема, інтерфейс TrAbLi не перевантажений зайвими елементами, що могло б ускладнити взаємодію. Це забезпечило легке й доступне використання додатку підлітками, що є ключовим аспектом ефективного UX/UI дизайну.

Під час розробки дизайну додатка, який виконувався в програмі Figma, було проаналізовано веб-сайти, такі як Behance, Dribbble та Pinterest, щоб знайти дизайн-референси (приклади). Визначено сучасні тенденції в дизайні, включаючи трендові кольори, шрифти та розміщення елементів, що допомогло б краще зрозуміти побажання клієнта. Було створено мудборд, який став основою для подальших ескізів. Головними кольорами були обрані світло-зелено-блакитні відтінки, які створюють відчуття спокою та умиротворення, а також використано ніжно-яскраві кольори веселки для акцентування різних елементів та представлення діаграм з даними. Заокруглений читабельний шрифт був підібраний для підліткової аудиторії, щоб підкреслити дружній характер додатку. До дизайну також включено фотографії та відео з реального життя, а іконки сприяють кращій взаємодії з користувачем (рис. 2). Після затвердження фінального дизайну, виконувалась робота над прототипом: тестувалися переходи між сторінками, вигляд полів для введення при натисканні та поведінка кнопок.

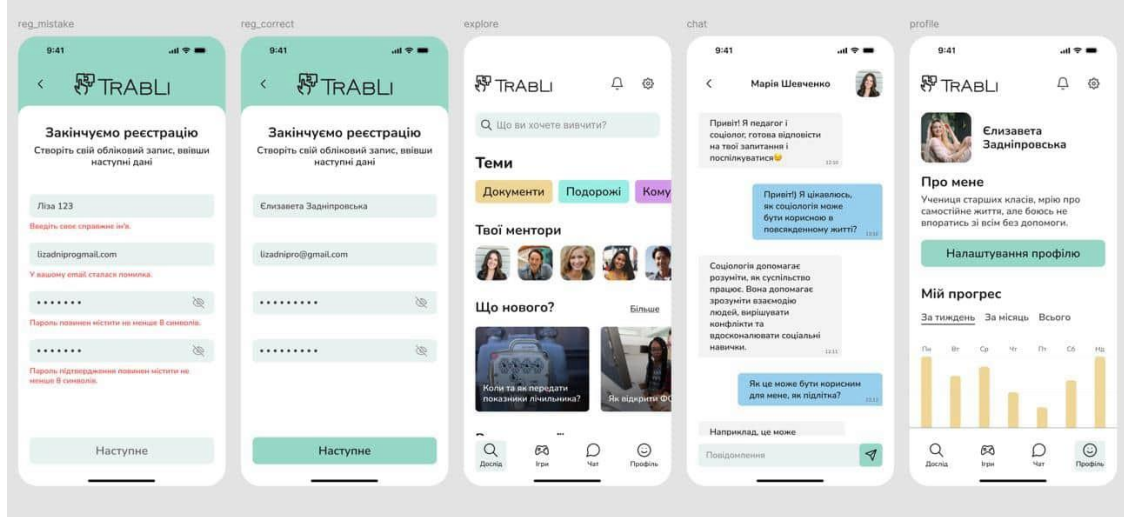


Рис. 1. Дизайн додатка TrAbLi

Окрім цього, було зосереджено увагу на потребах цільової аудиторії, що є вирішальним фактором для створення ефективного дизайну. У своїй статті Жолубак Л.І. та Мечус Х.В. зазначають: «...інструментарій гейміфікації надає можливість навчатися у активній формі, що створює емоційно комфортне середовище для здобуття нових знань та навичок» [2]. Перш за все, для успішної розробки інтерфейсу необхідно глибоко зрозуміти, як мислить користувач і які його потреби. Це досягається шляхом створення детального профілю уявного користувача, який представляє собою типову аудиторію додатку. Цей «персонаж» має певне ім'я, вік, соціальний статус, звички, а також чітко визначені потреби й інтереси. На основі цього профілю створюються сценарії взаємодії, що відображають, як саме користувач буде взаємодіяти з додатком на кожному етапі його використання. Вказані дії дозволяють передбачити можливі труднощі й забезпечити максимально комфортний досвід для клієнтів [3]. Завдяки таким елементам як досягнення, рівні та нагороди, додаток TrAbLi стає не лише корисним, але й цікавим для користувачів (рис. 2).

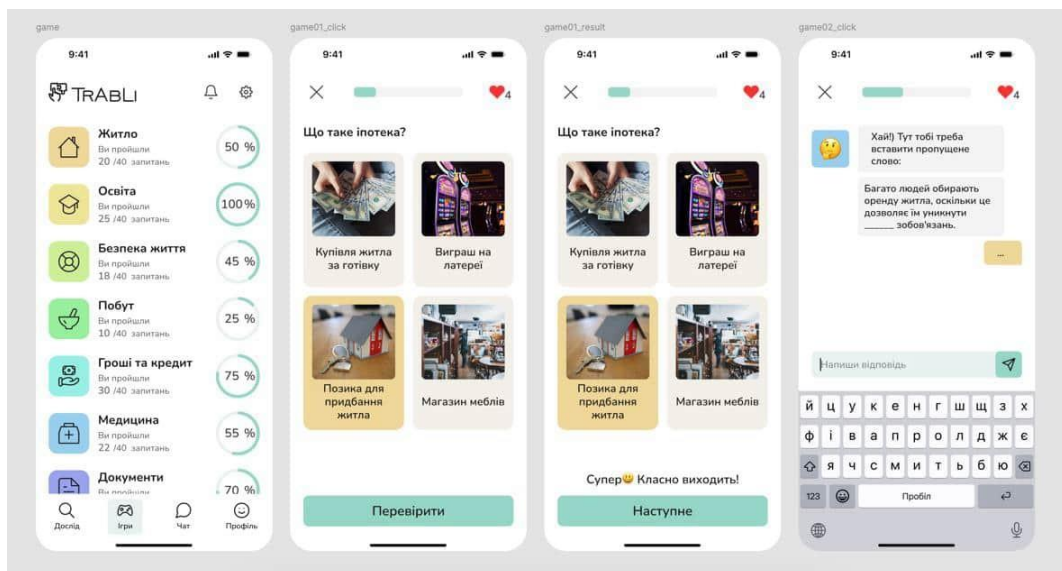


Рис. 2. Гейміфікація додатку TrAbLi

Розробка мобільного додатку TrAbLi для підлітків є важливою ініціативою, яка спрямована на вирішення однієї з найактуальніших проблем сучасної молоді – відсутності практичних життєвих навичок необхідних для успішної адаптації до дорослого життя. Цей додаток не тільки допомагає підліткам у засвоєнні знань, які не охоплюються шкільною програмою, але й надає цінну експертну підтримку у доступному та зручному форматі. Завдяки структурованим статтям, відеоурокам і консультаціям від фахівців, користувачі можуть швидко знайти відповіді на важливі

питання і отримати корисні поради. Використання елементів гейміфікації сприяє залученню підлітків до активної участі у процесі навчання. В результаті додаток не лише забезпечує користувачів корисними знаннями, але й формує в них позитивне ставлення до навчання як до цікавого і захоплюючого процесу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. А. Король, Я. Ходзінська. «Мобільний додаток з використанням UI/UX дизайну засобами мультимедійного дизайну у програмі Figma», у *Актуальні проблеми сучасного дизайну: збірник матеріалів V Міжнародної науково-практичної конференції*, м. Київ, 27 квітня 2023 року. Т. 1. Київ : КНУТД, 2023, с. 352-354. Дата звернення: 7 верес. 2024. [Онлайн]. Доступно: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24671/1/APSD_2023_V1_P352-354.pdf
2. Л.В. Жолубак, Х.В. Мечус, О.О. Смирн. –Гейміфікація як інструмент підвищення мотивації студента до навчання, у *Збірник матеріалів Десятої Міжнародної наукової конференції студентів та молодих вчених «Сучасні інформаційні технології - 2020» «Modern Information Technology - 2020»*, м. Одеса, МОН України, 14-15 травня 2020 р.; Одес. Нац. політех. ун-т; Ін-т комп'ют. систем. – Одеса: Наука і техніка, 2020, с. 220-221. Дата звернення: 8 верес. 2024. [Онлайн] Доступно: <https://sci.ldubgd.edu.ua/bitstream/123456789/6854/3/MIT2020%2BОдеса-студ.pdf>
3. О.М. Липова та М. В. Люта, «Особливості розробки інтерфейсу веб-додатків», у *Сучасні електромеханічні та інформаційні системи: монографія*, за заг. ред. І. В. Панасюка, Київ: КНУТД, 2021, с. 112-117. Дата звернення: 8 верес. 2024. [Онлайн] Доступно: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19938/1/SEIS_mono_2021_P112-117.pdf