

УДК 004.5(075.8)

ИЗУЧЕНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ МОБИЛЬНОГО UX ДИЗАЙНА ПРИ ПОДГОТОВКЕ IT-СПЕЦИАЛИСТОВ

Т.П. Брусенцова, Т.В. Кишкурно

*УО «Белорусский государственный технологический университет»,
г. Минск*

Мобильная разработка – очень стремительно растущая область программирования, ведь количество мобильных устройств значительно превышает количество персональных компьютеров, и эта тенденция будет только расти. Задача, которая стоит при подготовке студентов IT- специальностей, это не только научить их разрабатывать хороший функционал, но и уметь донести его до своих потенциальных пользователей.

Разница между хорошим и плохим приложением обычно заключается в качестве пользовательского опыта (UX). Хороший UX – это то, что отличает успешные приложения от неудачных.

Создание мобильных приложений не сильно отличается от создания сайтов в плане процессов – и те, и другие относятся к цифровым продуктам.

Основное различие заключается во взаимодействии пользователя с продуктом. За компьютером мы сидим или стоим, а вот с телефоном мы можем оказаться в любой ситуации: на прогулке, занимаясь спортом, в магазине, автомобиле и так далее. Также различаются размеры устройств и период контакта. Сегодня мобильные пользователи много ожидают от приложения: быстрое время загрузки, простота использования и удовольствие от взаимодействия. Чтобы мобильное приложение было успешным, разработчик должен считать UX важным компонентом стратегии продукта.

Успех мобильного приложения определяется совокупностью факторов, самый важный из которых – пользовательский опыт в целом. При разработке мобильного приложения необходимо следить, чтобы оно было одновременно и полезным, и интуитивным. Если приложение не полезно – оно не имеет никакой ценности для пользователя, и у него не будет причины его использовать. Если приложение полезно, но требует много времени и усилий, люди просто не станут пытаться его изучить.

В отличие от привычного дизайна для мониторов с разрешением около 1024x768, приходится справляться с маленьким экраном в 320*480 и при этом стараться сохранить все богатство впечатлений от полного сайта. Полные сайты содержат много разной информации, а мобильные должны включать только жизненно необходимые функции

и информацию, необходимые в данный момент. В мобильных версиях сайтов весь приоритет должен отдаваться тому контенту, который понадобится человеку с мобильником в руках. Понимание нужд аудитории сильно влияет на проектирование сайта во всех отношениях

Для мобильных надо упрощать структуру сайта и не делать ее слишком глубокой. Человек не должен потеряться на сайте.

Можно выделить следующие отличия мобильных сайтов от десктопных:

- Мобильные сайты включают только самые важные функции и контент, которые необходимы в данный момент человеку.

- На полноценных сайтах горизонтальная навигация используется широко. Большинство всех мобильных сайтов используют вертикальную навигацию и гамбургер-меню.

- Гиперссылки являются характерной чертой интернета. На страницах мобильных сайтов их либо мало, либо вообще не встречается.

- На больших сайтах используется много графики для разных целей. Мобильные сайты не должны быть нагружены графикой и использовать ее только в навигационных целях.

- На обычных сайтах используются разные типы навигации, такие как, глобальная, доступная отовсюду; контекстуальная, которая зависит от части сайта. На мобильных сайтах контекстуальную навигацию почти не используют.

- На полных сайтах подвалы могут состоять либо из уместных для главной страницы, но не очень важных, ссылок, либо из ссылок на популярные разделы. Мобильные версии используют первый вид подвалов и стремятся к его минимизации.

- На полных сайтах используются хлебные крошки, чтобы человек мог определить где он и отслеживать свое перемещение. Крошки редко используются на мобильных сайтах из-за предпочтительной широкой и неглубокой структуры сайта.

- Пошаговые процессы на сайтах снабжены индикатором прогресса. Такие индикаторы не используются в мобильных сайтах.

- Мобильные сайты используют функции телефона, что выгодно для сайтов. Можно организовать звонок между администрацией сайта и человеком, а можно послать рекламное текстовое сообщение.

- Мобильные сайты могут использовать информацию о месте нахождения человека и оптимизировать для него результаты поисковых запросов. В таком случае человек получает более ценные данные.

Исследования использования мобильных устройств [1] показывает, что 49% людей для решения задач полагаются только на большой палец (рисунок). На рисунке ниже, диаграмма, показанная на

экране мобильного телефона, является ориентировочной схемой охвата, в которой цвета указывают, каких областей пользователь может достичь большим пальцем, чтобы взаимодействовать с экраном.

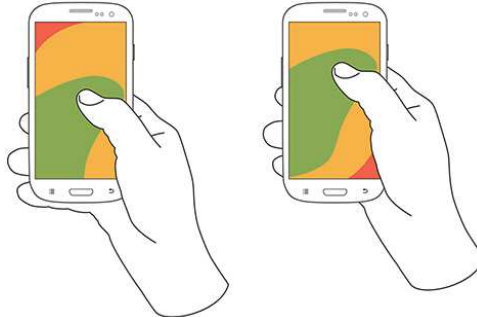


Рисунок – Принцип большого пальца

Зеленый цвет указывает на область, которой пользователь может легко достичь; желтый – область, которая требует усилия; и красный – область, требующая от пользователя изменения способа удерживания телефона. Положение рук и сцепление должны влиять на размещение элементов управления в мобильном дизайне.

В процессе разработки мобильного приложения необходимо всегда учитывать насколько внимание пользователей ограничено размером экрана, как сократить количество нажатий клавиш, и как компактнее вместить в приложение необходимые набор функций.

Смартфоны меньше компьютеров и ноутбуков, а сеансы использования приложений короткие, но частые – всё это нужно учитывать. На экране приложения должно быть минимум информации – только полезная. Пользователь должен быстро получать доступ к контенту.

Таким образом, изучение особенностей UX дизайна пользовательского интерфейса мобильных приложений играет очень важную роль в процессе подготовки IT- специалистов, ведь интерфейс является соединяющим звеном между аппаратным и программным обеспечением мобильного устройства, и фокусом пользовательского взаимодействия.

Литература

1. How Do Users Really Hold Mobile Devices? Mobile Matters. Designing for every screen. A column by Steven Hoober. February 18, 2013 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.uxmatters.com/mt/-archives/2013/02/how-do-users-really-hold-mobile-devices.php> – Дата доступа: 14.03.2021