

## **5-LABORATORIYA ISHI**

### **TEXNIK TOPSHIRIQQA KO'RA MOBIL ILOVA DIZAYNINI ISHLAB CHIQISH.**

***Ishdan maqsad:*** Texnik topshiriqqa ko'ra mobil ilova dizaynini ishlab chiqish.

#### **NAZARIY QISM**

##### **UX-dizayn**

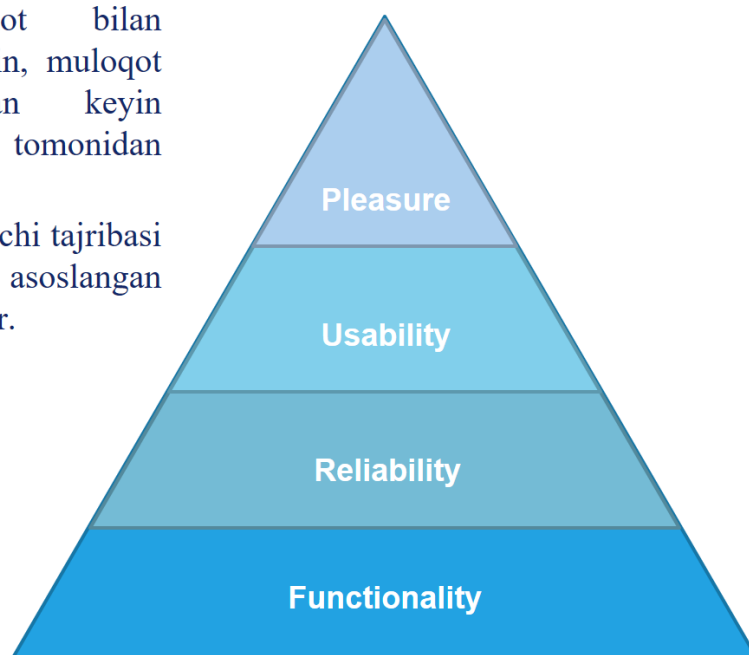
**(user experience design)**

##### **Piramida talablar**

- ❖ Mahsulot talablarini piramida darajalariga ko'ra joylashtirilishi:
- ❖ Mahsulot to'liq funksionallikka ega bo'lishi kerak
- ❖ Mahsulot foydalanish uchun qulay bo'lishi kerak (mavjudligi)
- ❖ Mahsulot bilan ishlashdan foydalanuvchi hissiy zavq olishi kerak
- ❖ Mahsulot ishonchli ishlashi kerak

##### **UX-dizayn piramidasi**

- ❖ UX dizayni-mahsulot bilan muloqot qilishdan oldin, muloqot vaqtida va undan keyin foydalanuvchi tomonidan egallanadigan tajriba,
- ❖ UX dizayni foydalanuvchi tajribasi va xulq-atvoriga asoslangan interfeysni loyihalashdir.



UX (angl. user experience) so'zma-so'z "foydalanuvchi tajribasi"degan ma'noni anglatadi. Kengroq ma'noda, bu sayt yoki dastur bilan o'zaro aloqada foydalanuvchi olgan barcha tajribalar haqida tushunchadir. UX-dizayn funktsiyalari, mahsulotning moslashuvchanligi va foydalanuvchilarga qanday his-tuyg'ular keltirishi uchun mas'uldir. Interfeys qanchalik aniq bo'lsa, foydalanuvchi natijani olish va maqsadli harakatni amalga oshirish osonroq bo'ladi.

Buyruq satri o'rniga oynalarni ishlatish g'oyasi 1984 yilgacha mavjud bo'lgan, ammo grafik interfeysni birinchi Apple dizaynerlari ommaviy ravishda taqdim etgan.

UX-dizayner (eng. user experience designer)-foydalanuvchilarning ehtiyojlarini o'rganadigan, interfeysning mantiqiy sxemalarini tuzadigan, maqsadli auditoriyada prototiplarni sinovdan o'tkazadigan va UI dizaynerlari uchun texnik topshiriqni tuzadigan dizayner.

### **UI dizayn**

**UI** (*angl. user interface*) "foydalanuvchi interfeysi"deb tarjima qilinadi.

UI dizayni-foydalanuvchi tajribasi va maqsadli auditoriyani o'rganish asosida ishlab chiqilgan prototipni ko'rish jarayoni.

UI dizayni- interfeysning grafik qismida ishlashni o'z ichiga oladi: animatsiya, rasm, tugmalar, menyular, skanerlar, fotosuratlar va shriftlar.

**UI-dizayner** interfeysdagi ob'ektlarning rang palitrasi va joylashuvini belgilaydi: ochiladigan menyu to'g'ri ishlayaptimi yoki yo'qmi, "buyurtma" tugmasini bosish qulaymi, shaklni to'ldirish osonmi, smartfondan matn yaxshi o'qiladimi, bu yoki boshqa harakatlar uchun sayt qanday xabarni beradi kabi muammolarni hal qiladi

UI-dizaynerning asosiy vazifasi foydalanuvchini mahsulotni qanday ishlatishni tez va stresssiz tushunishga yordam berishdir: veb — sayt, dastur, dastur, to'lov terminali, mikroto'lqinli pech yoki masofadan boshqarish pulti. Buning uchun dizayner interfeysning asosiy talablarga javob berishiga ishonch hosil qiladi.

UX / UI dizayni Sifat talablari:

- ❖ Ravshanlik
- ❖ Qisqartirish
- ❖ Tanib olish
- ❖ Javobberish
- ❖ Doimiylik
- ❖ Estetika
- ❖ Samaradorlik
- ❖ Xushyoqish

### **LABORATORIYA ISHINI TOPSHIRISH TARTIBI:**

1. Ushbu mavzu bo'yicha ma'ruza darsida, laboratoriya ishining nazariy ko'rsatmalar qismida, shuningdek tavsiya etilgan adabiyotlarda ko'rilgan

mavzu ma'lumotlarini yaqindan o'rganib, o'zlashtirib, nazorat savollariga javob berishga tayyor bo'ling.

2. Topshiriq sifatida har bir talaba o'zining taklif etayotgan loyihasining sxemasini shakllantiradi.