

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЛЬВІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА
Факультет прикладної математики та інформатики
Кафедра програмування



ЛАБОРАТОРНА РОБОТА № 8

Виконала:
студентка групи ПМОм-11
Кравець Ольга

Перевірив:
Яцик І. М.

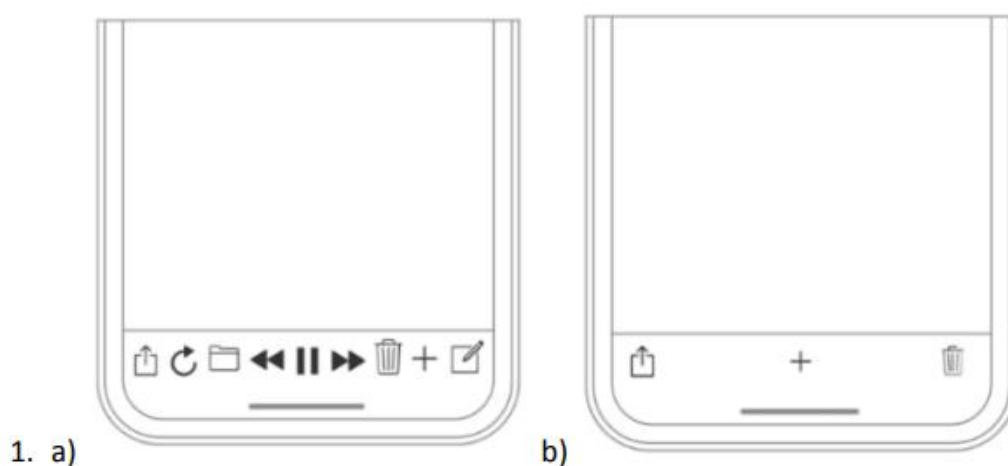
Львів 2024

Тема: Розробка прототипів програмного забезпечення на основі знайдених помилок ергономіки та рекомендацій до інтерфейсу користувача (iOS, Android)

Мета: Навчитись аналізувати програмне забезпечення (iOS, Android) згідно до вимог ергономіки, надати рекомендації щодо покращення інтерфейсу користувача, розробити прототип сайту згідно вимог.

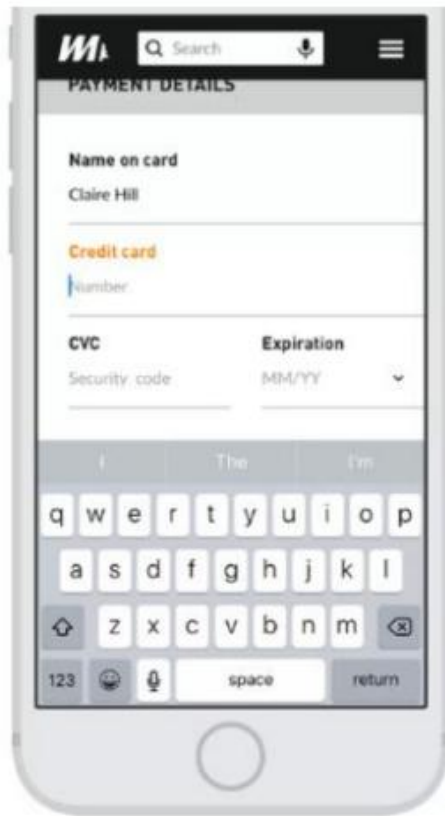
Хід роботи

Проаналізувала набори варіантів на правильність. Вибрала оптимальніший варіант з точки зору ергономіки.

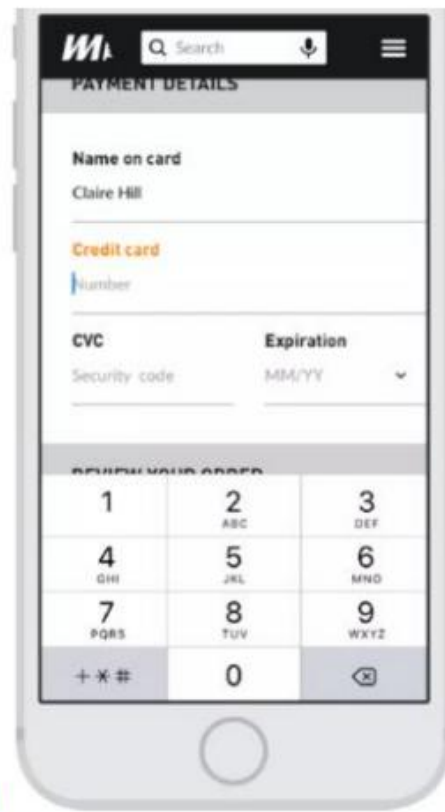


Оптимальний варіант: b

Іконки швидше сприймаються та економлять місце на екрані. Візуальні образи легше запам'ятовуються, що спрощує навігацію. Але треба використовувати знайомі і зрозумілі іконки.



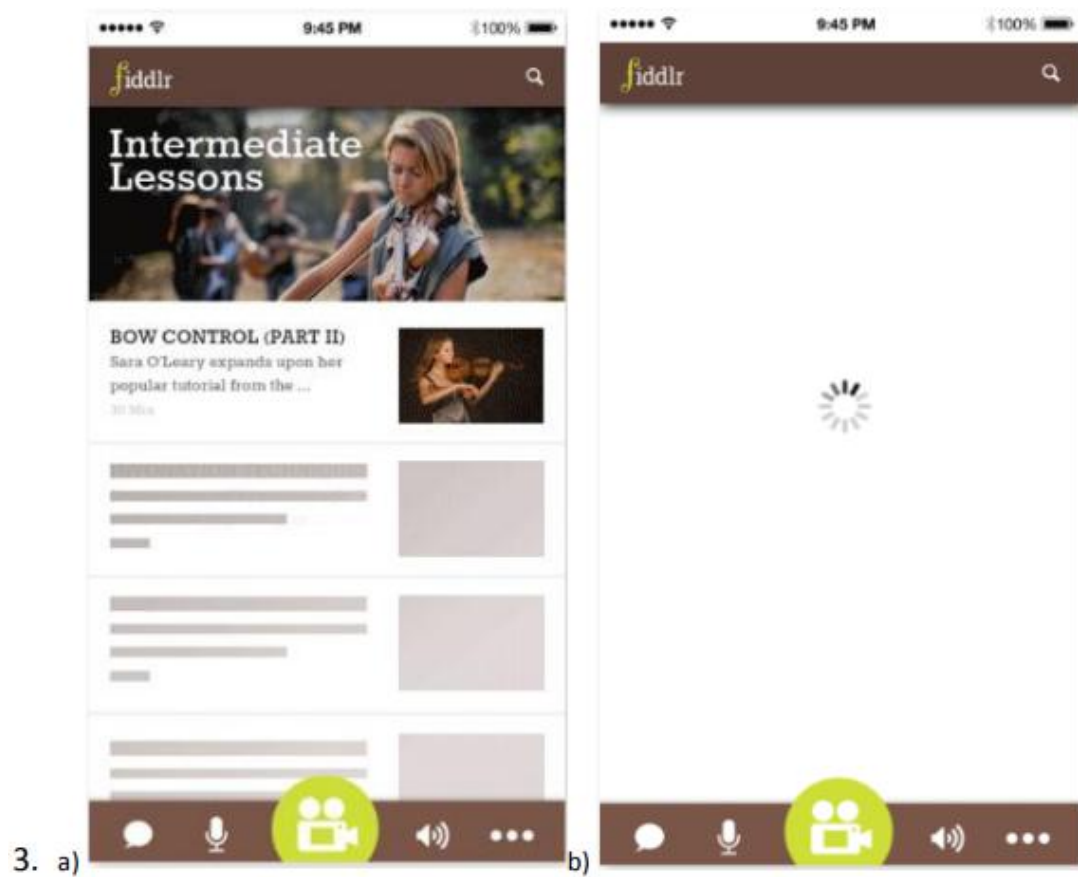
2. a)



b)

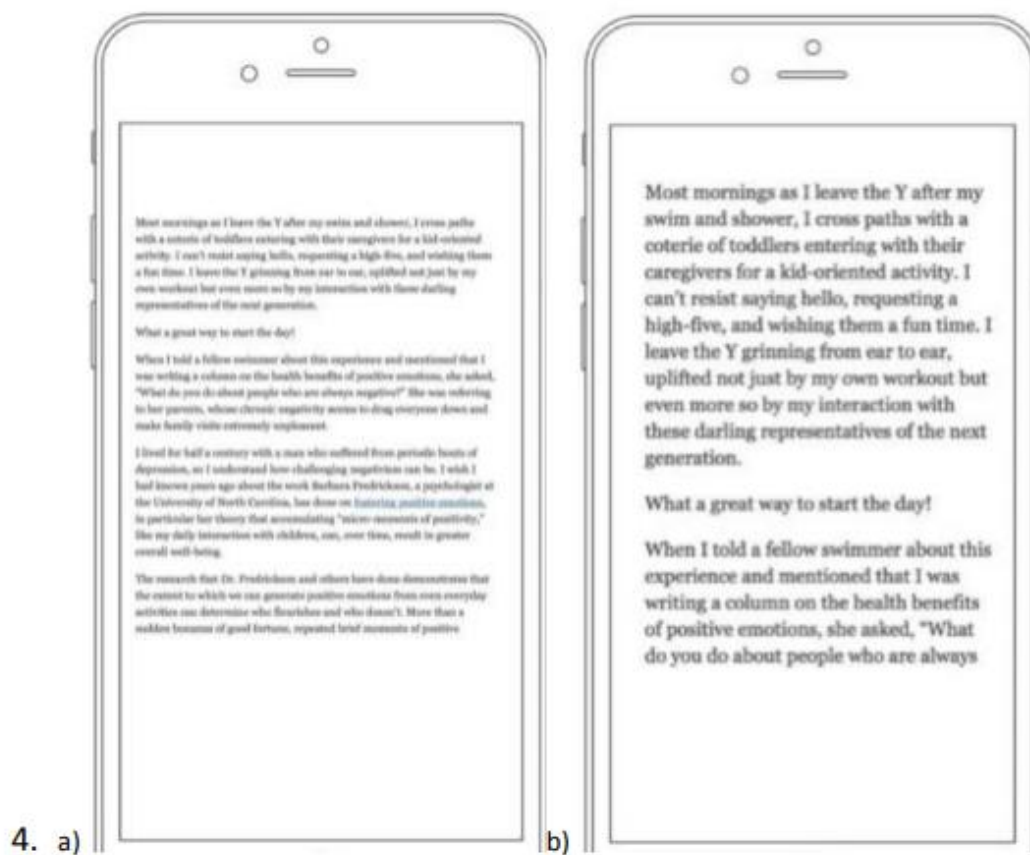
Оптимальний варіант: b

Автоматичні підказки та обмежений ввід зменшують кількість помилок. При введенні номера картки обмеження лише до цифр полегшує процес і запобігає помилкам.



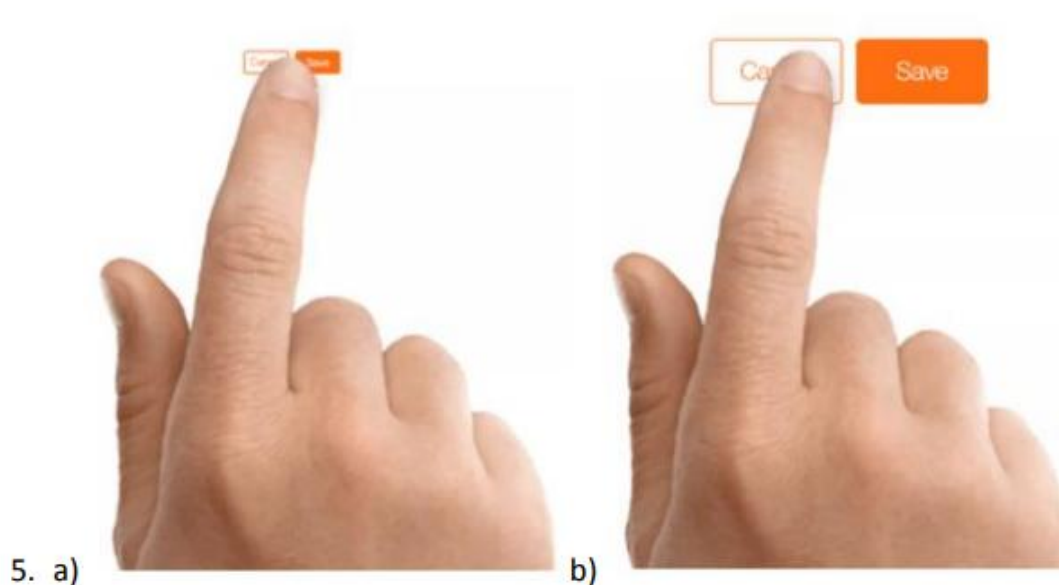
Оптимальний варіант: а

Умови мобільного інтернету часто бувають нестабільними. Поступове підвантаження зменшує час очікування та підвищує зручність.



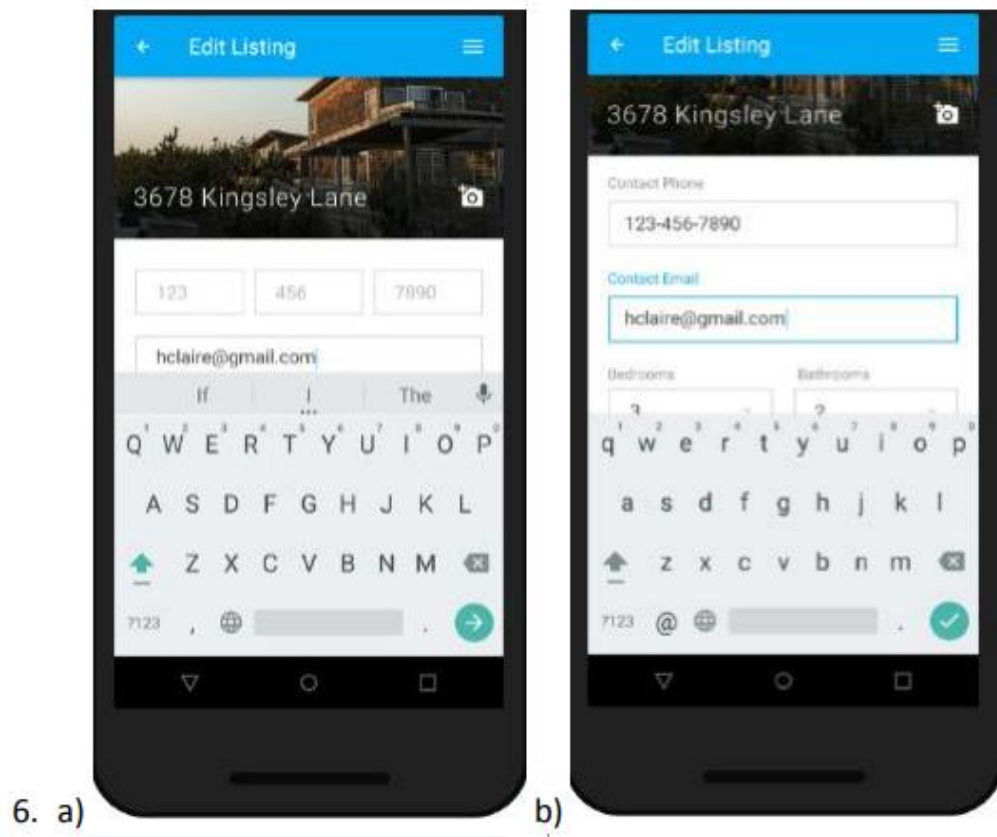
Оптимальний варіант: b

На невеликих екранах мобільних пристроїв великий шрифт покращує читабельність. Проте занадто великий шрифт зменшує кількість інформації на екрані.



Оптимальний варіант: b

На сенсорних екранах користувачі натискають пальцями. Великі кнопки зменшують ризик помилкових натискань.



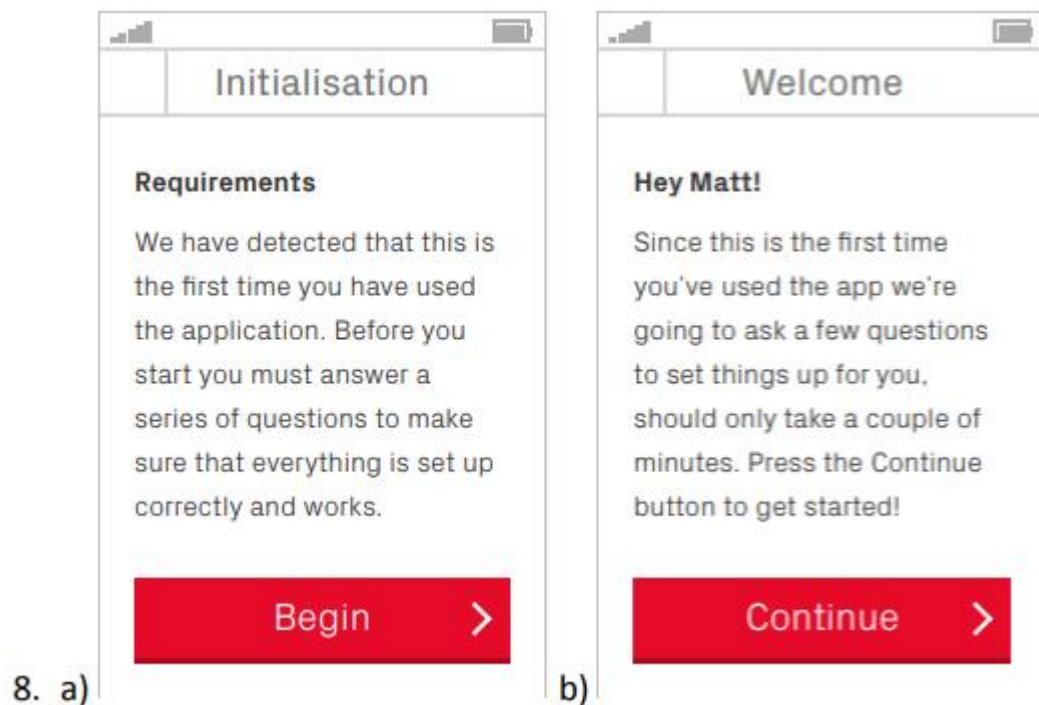
Оптимальний варіант: b

Автоматичний перехід зменшує кількість дій і полегшує заповнення форми.



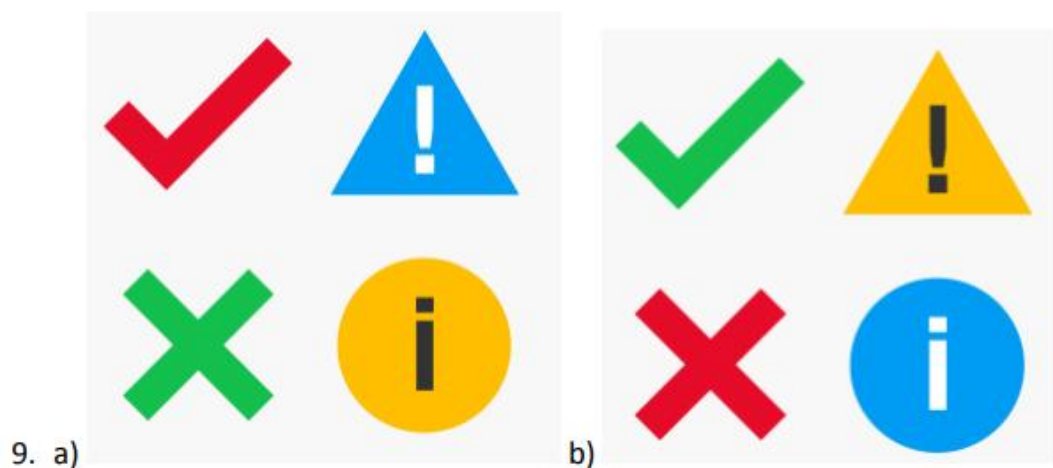
Оптимальний варіант: b

Динамічні індикатори інформують користувача про хід завантаження та зменшують стрес.



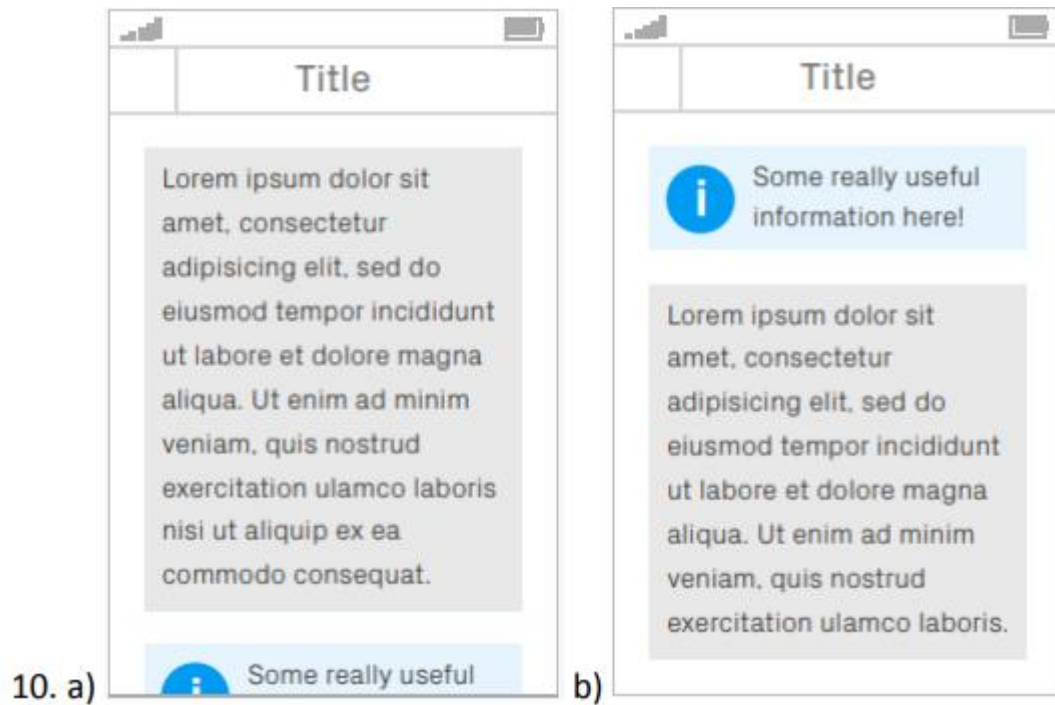
Оптимальний варіант: b

Простий початок мотивує користувачів залишитися. Велика анкета може викликати роздратування.



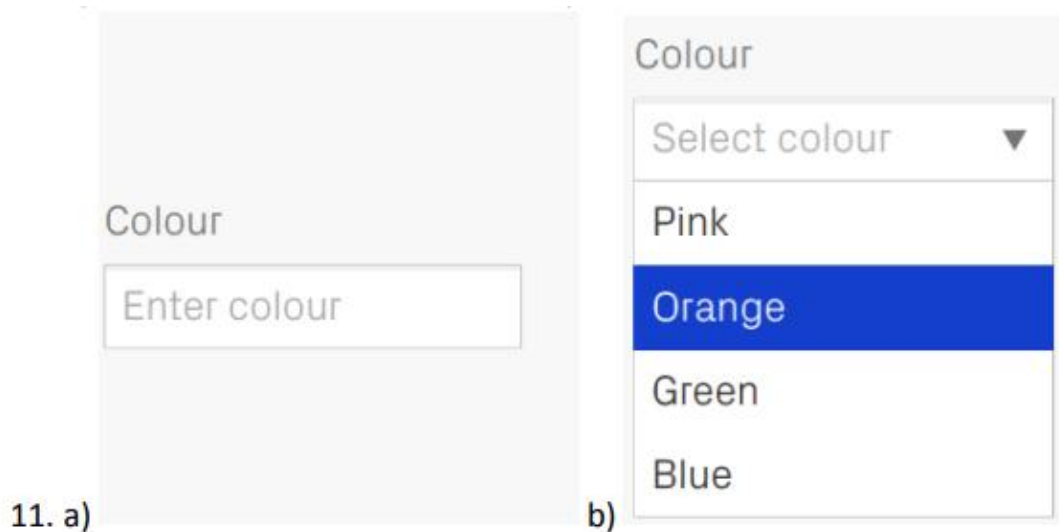
Оптимальний варіант: b

Галочка зазвичай асоціюється із завершенням чи успіхом, тоді як хрестик може ввести в оману.



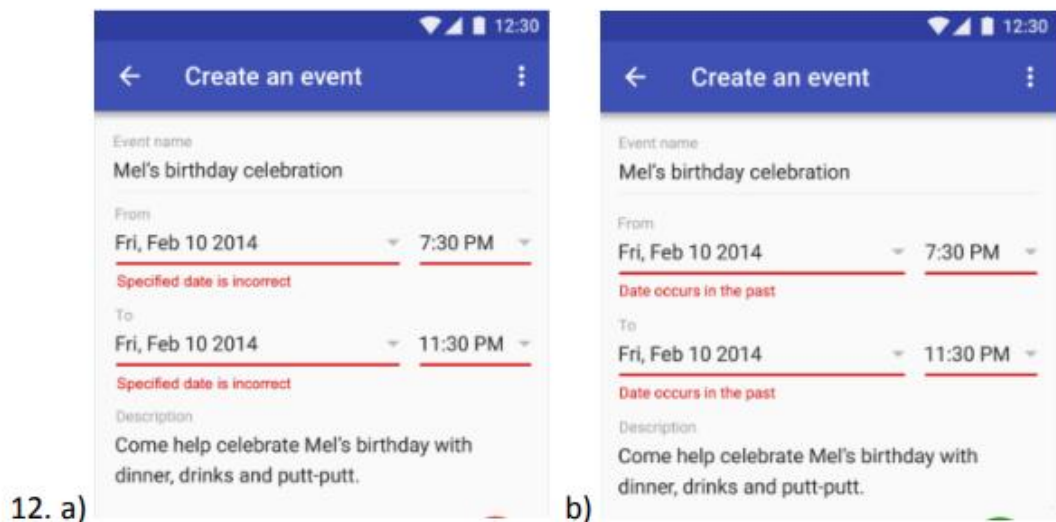
Оптимальний варіант: b

Миттєві повідомлення дозволяють швидко виправляти помилки без зайвих дій.



Оптимальний варіант: b

Вибір із варіантів зменшує ймовірність помилок та спрощує заповнення.



Оптимальний варіант: b

Чіткі повідомлення допомагають користувачеві зрозуміти помилку та швидко її виправити.

Висновки: у цій лабораторній роботі я проаналізувала приклади хорошого та поганого дизайну інтерфейсів мобільних додатків. Грамотний вибір елементів дизайну та ергономічні рішення значно підвищують зручність використання додатків.

Основні принципи:

- a) прості інтерфейси без перевантаження зайвою інформацією;
- b) великий шрифт і зрозумілі іконки;
- c) використання підказок і динамічного інформування користувачів;
- d) великий простір між клікабельними елементами для зручної навігації.

Застосування цих принципів забезпечує позитивний досвід для користувача та зменшує кількість помилок при роботі з додатками.

Список використаних джерел:

1. [Посібник із дизайну мобільних додатків під iOS та Android.
Основні відмінності платформ](#)
2. [Android UI/UX: Інструменти, принципи та рекомендації](#)
3. [Створення дизайну інтерфейсу мобільного додатка](#)