

РАЗРАБОТКА ИНТЕРФЕЙСА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ.

Мозгалева А.И., Реннит А.А.

Томский политехнический университет
mozgaleva.alena@mail.ru

Введение

Сегодня смартфоны, планшеты и прочие гаджеты стали неотъемлемой частью нашей жизни. С каждым годом мобильные технологии обретают все большую популярность и приобретают огромное количество пользователей. Количество людей, которые пользуются смартфонами и планшетами, растет, объем продаж гаджетов и скачивания мобильных приложений соответственно возрастает.

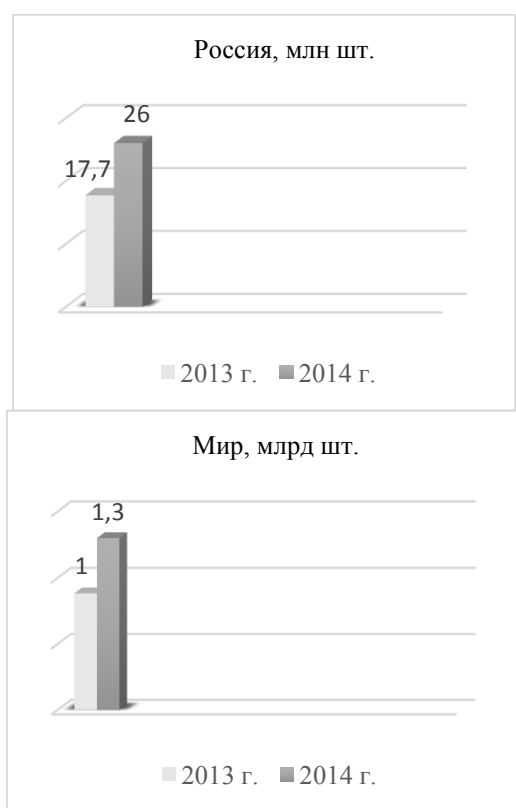


Рис. 1. Продажа смартфонов в России и мире, 2013 – 2014 гг

Владельцы мобильных устройств общаются с помощью своих мобильных телефонов, играют в игры, пользуются ими для выхода в интернет, а также большинство скачивают на них различные приложения. Люди пользуются и будут пользоваться мобильными приложениями, потому что это удобно и просто. Пользователи проявляют доверие, когда каждый день раз за разом запускают программу. Но что заставляет пользователя доверять приложению, благодаря чему одно мобильное приложение пользуется огромной популярностью, а другое аналогичное нет? На этот вопрос пытаются

ответить многие мобильные разработчики. Мы считаем, что удобство, простота, комфорт достигается с помощью графического представления программы.

В первую очередь, чтобы оценить приложение пользователи смотрят на интерфейс. Именно он может сделать программу популярной среди аналогов, поэтому интерфейс является неотъемлемой частью самого приложения.

Правила при разработке интерфейса

Перед разработкой интерфейса нужно знать некоторые правила и требования, которые необходимо соблюдать для дальнейшей реализации приложения.

Требования к дизайнеру интерфейсов:

- Владение базовыми визуальными навыками: пониманием цвета, типографики, формы и композиции;
- Умение их применять для передачи поведения и представления информации;
- Понимание принципов взаимодействия и идиом интерфейса, определяющих поведение продукта;
- Правильное расположение объектов и элементов мобильного приложения, последовательность действий;
- Логическая связь между данными и инструментами интерфейса;
- Создание отдельных окон для действий, которых очень редко выполняет программа;
- Добавление списков;
- Использование элементов управления выбором;
- Необходимо придерживаться правилу трех кликов: пользователь должен иметь возможность найти любую информацию не более чем за **3 нажатия**.

Мобильные технологии с каждым днем становятся все более популярными, поэтому разработка мобильных приложений и интерфейсов в настоящее время необходима.

Наша задача

Мы занимаемся проектированием мобильного приложения «Личный стилист». Нашей задачей является создать максимально комфортный интерфейс, который понравится пользователям.

Проектируемое мобильное приложение позволяет подбирать одежду по физическим параметрам человека, не отрываясь от экрана

телефона, предлагает определенную одежду в настоящем магазине, с возможностью добавления понравившихся вещей или нарядов в избранное.

Для выполнения задачи нам необходимо: спроектировать пользовательские истории, создать удобный и красивый интерфейс, протестировать анимации и навигаций в интерфейсе. После выполнения всех этих шагов, можно приступить к разработке и написанию кода программы.

Начиная работу над интерфейсом, нами была прописана пользовательский сценарий - руководство к действиям по созданию, оптимизации и продвижению продукта. Она позволяет дизайнеру и разработчику избежать множество проблем при выполнении своей задачи. На этапе работы со сценарием использования необходимо просмотреть всевозможные сценарии действий и выбрать наиболее правильный и удобный.

После написания и составления пользовательской истории начинается проектирование интерфейса приложения. Для создания интерфейса приложения нами была выбрана программа «Justinmind». Данный сервис позволяет дизайнерам конструировать графическую оболочку программы почти для всех видов устройств (iPhone, iPad, смартфонов и планшетов на Android, веба, и даже для Google Glass). Для каждого из предложенных устройств в приложение заложен набор шаблонов. В программу также встроены симуляторы для каждого вида устройств. «Justinmind Prototyper» может быть использована для создания прототипов и моделирования программного обеспечения без программирования, это позволяет создать интерфейс приложения без написания кода. Ниже представлены несколько изображений нашей программы.



Рис. 2. Скриншот программы



Рис. 3. Скриншот начальной страницы

Последний этап разработки дизайна – это тестирование анимации и удобства интерфейса. Необходимо проверить с различных мобильных устройств, как будет просматриваться графическая часть приложения. Для этого мы также использовали программу «Justinmind». Ниже представлен скриншот тестирования входной страницы.



Рис. 4. Скриншот тестирования работы интерфейса

- После проектирования интерфейса можно приступить к разработке самого мобильного приложения.

- В итоге, можно сказать, что перед началом написания кода программы, необходимо досконально проработать его пользовательский интерфейс. От этого зависит успех приложения и проекта в целом.

- Заключение

- Мобильные технологии быстро проникают в нашу повседневную жизнь, поэтому создание мобильных приложений, а в частности их интерфейсов, является приоритетным направлением в программировании. Нашей задачей является создать максимально комфортный интерфейс, который понравится пользователям, а в последствии перенести его на готовое приложение.

- Список использованных источников

1. Издательство “Символ-Плюс”, 2011, 623С
2. Maharry Dan, TypeScript Revealed // Издательство “Apress”, 2013, 104С
3. Скотт Б., Нейл Т. Проектирование веб-интерфейсов. – Пер. с англ. – СПб.: Символ-Плюс, 2010. 352 с.
4. URL: <http://www.be-interactive.ru/>
5. URL: <http://habrahabr.ru/company/alee/blog/117950>
6. URL: <http://www.intuit.ru/studies/courses/12643/1191/lecture/21986>