

УДК 086.8.681

© **Марія Підгурська**, магістрантка, ХНУРЕ, м. Харків, Україна, 2020 р.

Науковий керівник: Т. А. Колесникова, канд. техн. наук, доц., ХНУРЕ

РОЗРОБКА ТЕМНОЇ ТЕМИ ДЛЯ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ UX

While operating in the market for a long time, the talks and then the official launch of Android 10 and iOS 13 brought Dark theme User Interface in the limelight. Both Apple and Google have been dedicating their resources and attention to the dark mode for the past one year.



Метою даного дослідження є визначення оптимальної технології для створення темної теми для мобільних додатків з точки зору UX (User Experience). Для того, щоб досягти заданої мети, треба проаналізувати особливості створення темної теми, аналіз аналогів мобільних додатків, в яких вона присутня, визначення технології створення та оптимізація цієї технології.

Темна тема — це інтерфейс із низьким рівнем освітлення, який відображає переважно темні екрани. Вони випромінюють низький рівень світла, зберігаючи високий рівень використання. Темна тема вмикається чи вимикається за допомогою перемикачів значків. Темний інтерфейс використовує темно-сірий як основний колір поверхні компонентів. Вони зменшують напруження очей, оскільки світлий текст на темно-сірій поверхні має менше контрасту, ніж світлий текст на чорній поверхні.

Таким чином, знаходження оптимального шляху створення темної теми для мобільних додатків є досить актуальною проблемою на сьогодні.

Саме використання темної теми може нашкодити зору людини, чи навпаки — зробити її роботу із додатком естетично приємною.

УДК 004.9

© **Оксана Дехтяр**, магістрантка, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, 2020 р.

Науковий керівник: В. М. Скиба, канд. техн. наук, доц., ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського

ВСТАНОВЛЕННЯ ПРІОРИТЕТНИХ ПАРАМЕТРІВ МОБІЛЬНОГО ДОДАТКА З ДОПОВНЕНОЮ РЕАЛЬНОСТЮ

It was compared the parameters of the quality of the mobile apps with AR. Also, the most prioritized parameters were determined.

В епоху цифрового світу, нове покоління не може уявити свого життя без новітніх технологій, інтернету, гаджетів. Можливості для розвитку та навчання необмежені, інтенсивно розвиваються іммерсивні методи навчання. Одним з інтерактивних інструментів є технологія доповненої реальності.

У результаті попереднього аналізу на основі очікувань представників цільової аудиторії було відібрано орієнтовні параметри майбутнього додатку, а саме: зручність використання (З) — передбачає зручний та простий інтерфейс; якість 3D моделі (Я) — зовнішній вигляд та чіткість відтворення; адаптивність (А) — забезпечує оптимальне відображення незалежно від формату пристрою; трудомісткість виконання (Тр) — затрачений час на виробництво додатка; стабільність роботи (С) — працездатність додатка незалежно від часу та навантаження; економічність технологічного процесу (Е) — витрачені кошти на розробку, вартість мобільного додатку; інтерактивність (І) — взаємодія з користувачем, можливість впливати на сценарій.

Для визначення пріоритетних параметрів, що впливають на якість мобільного додатку з технологією доповненої реальності, було використано метод експертного оцінювання. На даних якого побудовано діаграму Парето (рис.).

Згідно діаграми визначено, що більш пріоритетними параметрами є зручність використання (З), якість 3D

