

10. Симотюк Н. Историчний аспект розвитку мистецтва оп-арту другої половини ХХ – початку ХХІ ст. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2019. Вип. 39. С. 288–300.

11. Kitaoka A. Configurational coincidence among six phenomena: a comment on van Lier and Csatho. *Perception*. 2006. № 35(6). P. 799–806.

12. Nazar Symotiuk. Saatchi Art. URL: <https://www.saatchiart.com/nazarsymotiuk> (дата звернення: 17.03.2024).

13. Vova Pydlyak. Saatchi Art. URL: <https://www.saatchiart.com/accunt/profile/1243253> (дата звернення: 17.03.2024).

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-388-3-38>

**ІНТЕРАКТИВНИЙ ДИЗАЙН ТА КОРИСТУВАЦЬКИЙ ДОСВІД:
АНАЛІЗ ТЕНДЕНЦІЙ У ВЗАЄМОДІЇ КОРИСТУВАЧА
З ПРОДУКТАМИ ТА СЕРВІСАМИ
ЧЕРЕЗ ІНТЕРФЕЙСИ ТА ВЕБ-ДОДАТКИ**

Мараховська Ксенія Дмитрівна

*старший викладач кафедри мистецтвознавства
та загальногуманітарних дисциплін
Міжнародний гуманітарний університет
м. Одеса, Україна*

Інтерактивний дизайн та користувацький досвід (UX) є ключовими аспектами сучасних продуктів та сервісів у цифровій епохі. Взаємодія користувача з продуктами та сервісами через інтерфейси та веб-додатки стає все більш важливою з точки зору задоволення потреб користувачів, забезпечення їхньої лояльності та успіху бізнесу. Цей тезис пропонує аналізувати тенденції у взаємодії користувачів з продуктами та сервісами з огляду на їхні веб-додатки та інтерфейси, а також досліджувати стратегії та методи інтерактивного дизайну, спрямовані на поліпшення користувацького досвіду.

У сучасному цифровому середовищі користувачі мають високі очікування щодо продуктів та сервісів, які вони використовують. Вони очікують не лише функціональності, але й естетики, інтуїтивності та персоналізації. З цією метою компанії звертають увагу на інтерактивний дизайн, щоб створити продукти, які не лише задовольняють потреби користувачів, а й надихатимуть та зацікавлять їх.

Аналіз тенденцій у взаємодії користувача з продуктами та сервісами через інтерфейси та веб-додатки включає в себе дослідження сучасних технологій, які впливають на UX, таких як штучний інтелект, розпізнавання мови, віртуальна та доповнена реальність. Важливо аналізувати, як ці технології впливають на способи взаємодії користувачів з продуктами та сервісами, і як вони можуть бути використані для покращення користувацького досвіду.

При аналізі взаємодії користувачів з веб-додатками та інтерфейсами, слід звертати увагу на аспекти навігації, візуального дизайну, швидкості завантаження та відповідності мобільним пристроям. При цьому необхідно враховувати різноманітність користувацьких сценаріїв та контекстів використання, щоб забезпечити оптимальний досвід для різних категорій користувачів.

Стратегії і методи інтерактивного дизайну, спрямовані на поліпшення користувацького досвіду, включають в себе етапи дослідження користувачів, створення персональних мап емпатії, проведення тестувань з користувачами та постійного вдосконалення продуктів на основі отриманих даних. Важливо також використовувати принципи дизайну, що забезпечують доступність та інклюзивність для всіх користувачів.

У цьому тезисі ми запропонували аналізувати тенденції у взаємодії користувача з продуктами та сервісами через інтерфейси та веб-додатки, а також досліджувати стратегії та методи інтерактивного дизайну для покращення користувацького досвіду. Цей аналіз може сприяти подальшому розвитку ефективних та задовільних цифрових продуктів та сервісів для різних категорій користувачів.

Інтерактивний дизайн та користувацький досвід стають все більш важливими у вирішенні ключових викликів, що стоять перед сучасними бізнесами. Відповідно до досліджень, які проводяться в цій області, задоволеність користувачів UX напряму пов'язана з їхньою лояльністю до продукту або бренду, а також з їхньою інтенцією повернутися для повторного використання або придбання. Тому, усвідомлення і поглиблене розуміння тенденцій у взаємодії користувача з продуктами та сервісами через інтерфейси та веб-додатки допомагає підвищити конкурентоспроможність та ефективність бізнесу.

Однією з найважливіших тенденцій є перехід від статичних до динамічних інтерфейсів, що сприяє активнішій взаємодії користувача з продуктом чи сервісом. Це може включати в себе використання анімації, мікроінтеракцій, а також реалізацію технологій штучного інтелекту для персоналізації контенту та пропозицій, що підвищує вовлеченість та задоволення користувача.

Дослідження також показують зростання значення мобільних пристроїв у взаємодії з користувачем, зокрема в контексті їхнього

використання для доступу до веб-додатків. Отже, розробники та дизайнери повинні активно адаптувати свої продукти до мобільного середовища, забезпечуючи зручність використання на різних типах пристроїв та розмірах екранів.

Джейкоб Нільсен у статті опублікованій в блозі компанії «Nielsen Norman Group», надавав наступне визначення зручності в контексті цифрових продуктів: «Зручність – це якість, що визначає, наскільки простим у використанні є інтерфейс» [2].

На додачу до визначення Нільсен запропонував також такі складові зручності:

1. Легкість опанування (Learnability) – тобто те, наскільки легко ваші користувачі можуть виконувати базові завдання під час першої взаємодії з продуктом.

2. Ефективність (Efficiency) – тобто те, наскільки швидко користувачі виконують в інтерфейсі задачі, опанувавши його.

3. Запам'ятовуваність (Memorability) – це те, наскільки просто користувачам буде згадати, як працювати з інтерфейсом, після тривалої перерви.

4. Робота з помилками (Errors) – як часто користувачі припускаються помилок, наскільки серйозними є ці помилки, і наскільки легко користувачі можуть з ними впоратись.

5. Задоволеність (Satisfaction) – наскільки приємним є дизайн продукту [1].

Крім того, зростає значення врахування психологічних аспектів користувацького досвіду при розробці інтерфейсів та веб-додатків. Емоційний дизайн, який враховує вплив кольорів, шрифтів, форм та інших візуальних елементів на емоційний стан користувача, стає все більш популярним серед фахівців UX.

Усі ці тенденції свідчать про те, що інтерактивний дизайн та користувацький досвід залишаються в центрі уваги сучасних технологічних розробок. Інновації у цій області вимагають не лише технічних знань, але й глибокого розуміння потреб та психології користувачів. Тільки ті продукти та сервіси, які враховують ці аспекти, зможуть успішно конкурувати на ринку та задовольняти вимоги сучасних користувачів.

Література:

1. Що таке досвід взаємодії та навіщо його досліджують. Cases. Media, 2023 р. <https://cases.media/en/article/sho-take-dosvid-vzayemodiyi-ta-navisho-iogo-doslidzhuyut>

2. Usability 101: Introduction to Usability. Jakob Nielsen 2012 р. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>