МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Дрозд Єлизавета Станіславівна

ДИЗАЙН МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ “ARTLINE”

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.
_____ Є. С. Дрозд

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
старший викладач

Харків–2023

ЗМІСТ

ЗМІСТ 3

ВСТУП 5

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 7

1.1. Дизайн концепція “Nature Morte” 7

1.2. Дизайн концепція “Virtual Museum” 8

1.3. Редизайн концепція “Art Exhibition of Hieronymus Bosch”.. 9

1.4. Дизайн концепція “Kombu – Art, Design & Culture Magazine” 10

1.5. Мобільний застосунок “Artly”. 11

1.6. Освітній сервіс “Coursera” 12

1.7. Louvre Official Website. 13

1.8. Мобільний застосунок “Daily Art” 13

1.9. Освітня веб-платформа “Daily Art Magazine”. 14

1.10. Офіційний веб сайт Флорентійської галереї мистецтв “La Gallerie Degli Uffizi” 15

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ 16

2.1. Концепція роботи та структура дизайну мобільного застосунку “Art Line” 16

2.2. Стилістичний концепція мобільного застосунку “Art Line”. 16

2.3. Технічні характеристики та особливості 18

2.4. Звукове рішення 18

ВИСНОВКИ 19

ЛІТЕРАТУРА 20

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 21

ДОДАТОК ІІ. ПЕРСОНИ ТА ЇХ ШЛЯХ У ЗАСТОСУНКУ 32

ДОДАТОК ІІІ. ВАРФРЕЙМИ 33

ВСТУП

На зараз існує проблема недостатньої кількості освітніх онлайн-платформ в сфері опанування мистецтва та вивчення мистецтвознавства, навіть при шаленому попиті на них в останні роки. Такий попит на навчання в режимі онлайн, особливо з використанням різноманітних мобільних застосунків, викликаний багатьма факторами. Тотальна диджиталізація охопила майже всі сфери життя сучасної людини, в тому числі і освіту. Така цифровізація викликана розвитком новітніх технологій, та поширенням серед широких мас людей смартфонів та інших пристроїв, які, власне, і дозволяють їм користуватись різноманітними освітніми застосунками та платформами. Карантин під час пандемії COVID–19 приніс за собою обмеження пересування та заходи самоізоляції, коли люди стали сильно обмежені у відвідуванні освітніх заходів, художніх виставок і музеїв. Крім того, більшість людей втратили можливість отримувати повноцінну освіту через непристосованість вишів та інших освітніх просторів до нових умов. Саме в цей час попитна спеціальні освітні онлайн програми вийшов на принципово новий рівень.

В Україні одним з найважливіших і найбільш трагічних факторів, що вплинули на попит на дистанційне навчання, а отже, і попит на відповідні освітні онлайн-платформи – стала війна, розв’язана Росією проти України в 2022 році. Під час війни більшість студентів, або просто охочих до навчання людей, нажаль, опинились у ситуації, що вочевидь, унеможливлює продовження навчання і розвитку в звичному форматі: відвідування лекцій в ВНЗ, або незалежних освітніх хабах; відвідування музеїв та галерей, художніх виставок тощо.

Створення концепції дизайну для мобільного застосунку з ціллю вивчення мистецтвознавства є вкрай актуальним для людей, що цікавляться мистецтвом на непрофесійному рівні, або навіть для студентів художніх навчальних закладів в якості допоміжного інструменту. Саме тому

безперечною є *актуальність* ідеї цього проекту через причини і обставини описані вище, а саме:

— вихід навчання на більш сучасний рівень;

— карантинні заходи;

— воєнний стан.

Існування такого застосунку могло б значно полегшити навчання студентам творчих вузів та додати нових інструментів в арсенал викладачів для більш цікавої та зручної подачі інформації. Більше того, такий застосунок міг би значно підвищити рівень ерудованості та культурного розвитку населення шляхом долучення людей до вивчення мистецтва легким і приємним дизайном та зручним інтерфейсом, адже мистецтво відіграє дуже важливу роль у розвитку окремої людини та людства вцілому.

Основною особливістю нашого проекту є його *новизна* та оригінальність. Наразі на ринку освітніх мобільних застосунків і веб-сайтів є продуктидля вивчення майже будь-якої теми майже у будь-якій сфері, але немає жодного мобільного застосунку, або навіть веб-застосунку, який допомагав би охочиму вивченні мистецтва за допомогою курсів, лекцій та статей, що були б зібрані на одному сервісі, і щоб це була саме освітня платформа а не напіврозважальна програма в форматі легкої гри. Є лише невелика кількість окремих освітніх курсів, пов’язаних з мистецтвом та культурою, розміщених на загальних освітніх платформах на кшталт “Coursera”, але жодної окремої художньо-освітньої мобільної платформи нами знайдено не було.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Перед початком роботи над дипломною запискою ми провели доволі велике дослідження прямих і непрямих аналогів, маючи за ціль зрозуміти підхід світових галерей та лідерів в сфері онлайн-навчання до створення своїх застосунків та веб-сайтів, щоб врахувати переваги та недоліки їх продуктів у нашому проекті.

1.1. Дизайн концепція "Nature Morte". Дизайн концепція мобільного застосунку, який виконує функції художньої онлайн галереї[1]. Як пишуть самі автори роботи, одеська студія дизайну "Halo Lab": «Це застосунок для дослідження найвидатніших творів світового мистецтва»[2].

Стилістичне рішення даного проекту варте уваги як дизайнерів, так і користувачів. Перше, на що слід звернути увагу – це крупна виразна типографіка, а також обмежена, але виразна палітра не надто яскравих, природніх відтінків і кольорів, які дуже вдало передаюсь тематику цієї роботи та обраний авторами напрямок. Все це, безперечно, асоціює інтерфейс "Nature Morte" з музеями, галереями та класичним мистецтвом, тим самим допомагаючи користувачеві налаштуватись на необхідний лад і поринути в дослідження додатку.

Фрагменти дизайну інтерфейсу та архітектури застосунку, які ми бачимо в презентації проекту "Nature Morte" створюють враження мінімалістичного дизайну та вдалого UX дослідження і тестування протягом роботи, що робить досвід користувача легким і невимушеним, допомагаючи орієнтуватись в продукті та знаходити потрібні розділи. Видно, що автори "Nature Morte" під час роботи над своїм продуктом опирались на досвід таких гігантів ринку мобільних застосунків як "Instagram" та "Snapchat" в побудові деяких із представлених розділів. Такий підхід є найбільш

[1]https://www.behance.net/gallery/155082799/Nature-Morte

[2]https://www.behance.net/gallery/155082799/Nature-Morte

вдалим, адже використання вже протестованих і при цьому успішних схем у продуктовому та UI/UX дизайні значно підвищує ймовірність успіху створюваного продукту за рахунок того, що користувач не має витрачати час на ознайомлення з новими схемами роботи з застосунком, а має лише насолоджуватись легкістю взаємодії та отримувати цікаву інформацію в зручному вигляді. Це називається законом Якоба (Jacob Nielsen– генеральний директор Nielsen Norman Group, фахівець зі зручності інтерфейсів), який звучить приблизно так: «Користувачі проводять більшу частину свого часу в інших програмах. Тому вони хочуть, щоб ваша програма працювала подібно до інших, які вони вже знають». “Nature Morte” є прямим аналогом нашої дипломної роботи[6].

1.2. Дизайн концепція “Virtual Museum”. Дизайн концепція веб-сайту- онлайн галереї, створена дизайнеркою Лідією Лєднік (Мюнхен, Німеччина)[3]. Ось, що пише про свій проект сама авторка: «”Virtual Museum” – це концепція порталу, що надає можливість насолоджуватись мистецтвом будь-де і будь-коли, не виходячи з дому»[4].

Цікава і незвична сітка, за якою побудований інтерфейс створює незвичне враження поличок, по яких розставлений матеріал виставки. Палітра, яка складається з відтінків сірого і лише одного кольору задає роботі благородного та спокійного характеру без зайвого колірного мерехтіння. Шрифтове рішення проекту підтримує стриманий настрій роботи. Але при всьому цьому мінімалістичні геометричні деталі та графічні елементи додають роботі життя, врівноважуючи тим самим обмеженість палітри та шрифтових стилів.

Виставка наповнена описами життя і творчості митців, цікавими фактами про їх картини, та, власне, самими зображеннями картин. Окремо

[3]https://www.behance.net/gallery/150933853/VIRTUAL-MUSEUM-website?tracking_source=search_projects%7Cart+website

[4]https://www.behance.net/gallery/150933853/VIRTUAL-MUSEUM-website?tracking_source=search_projects%7Cart+website

хочемо зазначити, що грамотна робота з текстом, яку з ми вами бачимо в цій роботі, робить читання інформації задоволенням для користувача, а не випробуванням на терплячість. “Virtual Museum” є непрямим аналогом в нашому дослідженні щодо дипломного проекту, бо не є освітньою платформою, а лише виконує функції веб галереї.

1.3. Редизайн концепція “Art Exhibition of Hieronymus Bosch”. Редизайн концепція веб-сайту присвяченому виставці творчості Ієроніма Босха в Будапешті[5]. Ось, що пише про свою роботу авторка Жанна Ковріго– «Виставка Музею образотворчого мистецтва в Будапешті, яка відкриється 9 квітня 2022 року, демонструє мистецтво нідерландського майстра Ієроніма Босха (приблизно 1450–1516), який створив одні з найвпливовіших і найемблематичніших для розуміння художніх витворів у європейському живописі. Очікується, що будапештська виставка, на якій представлено близько дев’яноста робіт, стане не лише найповнішою виставкою робіт Босха в Центральній Європі, але й однією з найвизначніших виставок Босха в міжнародному музейному світі за останні п’ятдесят років»[6].

Проект пронизаний найкращими творами Босха і вдало поєднує в своєму інтерфейсі роботи майстра та сучасний UI/UX[7] дизайн. Сама по собі ідея поєднання в дизайні сучасних творчих прийомів та технологій з живописом пізнього середньовіччя – доволі смілива та цікава ідея, яка, як ми бачимо, народила дуже незвичну роботу в сфері дизайну користувацьких інтерфейсів. Виважена тепла кольорова палітра і цікавий витончений шрифт чудово поєднуються з картинами великого митця в неочікуваному міксі часів і культур, що само по собі має не інакше як філософське підгрунтя та ідею того, як в одне можуть зливатись сучасне і вічне.

[5]https://www.behance.net/gallery/153265613/Art-Exhibition-of-Hieronymus-Bosch-Redesign-soncept?tracking_source=search_projects%7Cart+website

[6]https://www.behance.net/gallery/153265613/Art-Exhibition-of-Hieronymus-Bosch-Redesign-soncept?tracking_source=search_projects%7Cart+website

[7] User Interface&User Experience design – дизайн користувацького інтерфейсу і користувацького досвіду.

Основна ціль і призначення даного сайту – сподобатись користувачеві настільки, щоб він забажав купити білет на виставку Босха і відвідати її, ціль сайту закохати користувача в деталі, в мистецтво і запевнити прийти та подивитись на творчість Босха особисто. Я впевнена, що дизайн цього сайту впорається з поставленою задачею на 100%, тому що після перегляду однієї лише презентації з'являється бажання відвідати представлену виставку. Є непрямим аналогом, а лише дає натхнення в питаннях підбору шрифтів та колірної палітри.

1.4. Дизайн концепція "Kombu – Art, Design & Culture Magazine". Редизайн концепція художнього онлайн журналу[8]. Ось, що пишуть про цей проект автори Рональд Гієзен(Ronald Gijezen), Роберт Шефман (Robert Shefman) та Роб Сміттенаар (Rob Smittenaar) – «"Kombu"– це всесвітній центр мистецтва та культури, найінноваційніші практики сучасності в арт-дизайні та фотографії»[9].

Поєднання яскравих фарб і стриманого користувацького дизайну створює просто неймовірний ефект. Неочікувана шрифтова пара, стримані кольори інтерфейсу – все це дозволяє користувачеві зосередитись на наповненні журналу та заглибитись у живопис. "Kombu" – це яскравий приклад точного розуміння композиції в проекті. Проект, дизайн якого на перший погляд може здаватись художнім хаосом, насправді знаходиться в гармонії, де кожен елемент дизайну узгоджений з усіма іншими, знаходячись на своєму місці. Особливо цю особливість "Kombu" видно, на представленій в презентації, сторінці «Галерея», на якій ми бачимо картинки різного розміру, різні шрифти, положення підписів – все це, попри незвичний для веб-дизайну вигляд, гармонійне та виважене. Такий підхід до дизайну онлайн журналу ми вважаємо дуже цікавим, тому, що передбачаємо

[8]https://www.behance.net/gallery/116696659/Kombu-Art-Design-Culture-Magazine?tracking_source=search_projects%7Cart+website&

[9]https://www.behance.net/gallery/116696659/Kombu-Art-Design-Culture-Magazine?tracking_source=search_projects%7Cart+website&

зацікавленість користувачів не тільки у представлених на сайті витворах світового мистецтва, а і в дизайні самого сайту, що теж є своєрідним витвором мистецтва.

Варто зазанчити, що і презентація онлайн журналу “Kombu” наповнена прекрасними дизайн-рішеннями, а саме чудовими анімаціями та слайдами з найкращими фрагментами дизайну журналу і їх докладними описами. Дизайн “Kombu” не є прямим аналогом, а слугує одним з основних джерел натхнення.

1.5. Мобільний застосунок “Artly”. Додаток спрямований на вивчення історії мистецтва, як пишуть про своє творіння розробники “Artly” – «”Artly” допоможе вам вивчити історію мистецтва від Ренесансу до Сучасного мистецтва, навчить розрізняти художні прийоми та допоможе впізнавати найвидатніші витвори мистецтва» [10].

“Artly” є одним з прямих аналогів нашого проекту. Саме “Artly” уособлює в собі найбільше особливостей та ознак, які ми хочемо бачити в нашому дипломному проекті, а саме:

— формат мобільного застосунку;

— характер освітнього сервісу;

— спрямованість на вивчення саме мистецтвознавства та усього, що пов’язано з мистецтвом.

Ці риси ми беремо як основу, до якої додали багато своїх ідей, різноманітні дизайн рішення, що були створення під впливом інших сервісів та додатків, функціональні рішення, зібрані в результаті аналізу найвідоміших освітніх онлайн сервісів. “Artly” можна назвати цікавою ідеєю, яку ми і взяли за основу, але ж цей застосунок не можна назвати досконалим ні по частині дизайну інтерфейсу, ні по набору функціональних рішень. В застосунку “Artly”, вочевидь, не вистачає статей з історії

[10] https://artly.world

мистецтва, біографій митців, розширених, описів представлених витворів мистецтва, цікавих фактів, відеолекцій тощо.

1.6. Освітній сервіс “Coursera”. Технологічна компанія, що працює в галузі освіти; заснована професорами інформатики Ендрю Ін та Дафною Коллер зі Стенфордського Університету у квітні 2012 року[11]. «Найкращий Стартап 2012 року» за версією сайту TechCrunch. Переможець Премії Веббі[12] 2014 року в галузі освіти (приз журі та приз глядацьких симпатій)[5].

Coursera пропонує своїм користувачам сотні безкоштовних онлайн-курсів з різних дисциплін, у разі успішного закінчення яких користувач отримує сертифікат про закінчення курсу. Coursera співпрацює з університетами з різних країн світу для викладання курсів цих навчальних закладів онлайн. Наразі пропонуються курси в наступних галузях: інженерія, гуманітарні науки, медицина, біологія, суспільні науки, математика, бізнес, інформатика та інші. Наразі кількість студентів на сайті перевищила 10 мільйонів осіб.

Основна ідея сервісу полягає в тому, що найкращі вузи світу у співпраці з “Coursera” діляться з користувачами безкоштовними курсами з різних тем. Курси найчастіше включають в себе відео лекції від викладачів, документи з корисною інформацією, та домашні завдання з пройденого матеріалу. Кожен курс зазвичай ділиться на підрозділи.

“Coursera” стала ще одним прямим аналогом нашого дипломного проекту. Сервіс має як веб версію так і мобільний застосунок. Із застосунку сервісу “Coursera” ми взяли наявність онлайн лекцій на платформі, ідею співпраці освітнього продукту з викладачами найвідоміших і найкращих вищих навчальних закладів.

---

[11] https://www.coursera.org

[12] Премія Веббі (англ. Webby Awards) — нагорода, якою Міжнародна академія комп'ютерних мистецтв і наук щорічно нагороджує найкращі вебсайти, інтернет-реклама, мережеві відеоролики, сервіси і сайти для мобільних телефонів. Премію Веббі засновано в 1996 році.

1.7. Louvre Official Website. Офіційний сайт Лувру став одним із непрямих аналогів за своїм мінімалістичним стилем, наявністю статей про витвори мистецтва та наявністю описів деяких майбутніх заходів в стінах музею[13].

Авжеж найвидатнішому музею не вистачає свого освітнього застосунку, особливо в часи, коли люди майже не можуть дозволити собі відвідати виставки особисто через карантинні обмеження. Перевагами офіційного сайту Лувру можна без сумнівів назвати мінімалістичний дизайн, дуже вдалу роботу з текстом на сайті з використанням вишуканого шрифту, зрозумілу та приємну навігацію і відсутність зайвих деталей. Також на сайті ми можемо помітити дрібні, але такі важливі в дизайні деталі: Приємну плавну анімацію частин інтерфейсу, яка допомагає користувачеві зрозуміти навігацію і робить її більш інтуїтивною, анімаційні прийоми при скролі[14] сторінок, характерні для дизайну користувацьких інтерфейсів.

1.8. Мобільний застосунок “Daily Art”. Третій з прямих аналогів. Основна особливість цього застосунку – це поступове вивчення витворів мистецтва по одному в день[15]. Ідея полягає в тому, що щоб стати обізнаним в сфері мистецтва не обов’язково поглинати дуже багато інформації одразу, достатньо проглядати хоча б по одному витвору щодня. Після завантаження користувач має обирати в застосунку час, в який щодня буде отримувати нагадування про урок в додатку і після цього починає навчання.

Застосунок має досить простий вигляд і архітектуру:

— особистий кабінет користувача;

— розділ «Сьогоднішній шедевр», який складається з зображення картини, історії створення та опису, загальної інформації (рік написання,

[13] https://www.louvre.fr/en

[14] Прокрутка, прокручування, сленг. скролінг (англ. Scrolling) — форма подання інформації, при якій вміст (текст, зображення) рухається у вертикальному або горизонтальному напрямку. Таким чином, прокрутка не змінює вміст, але пересуває «камеру».

[15] https://www.getdailyart.com/ru/

автор, назва, матеріали та назва музею, в якому картина зберігається даний витвір мистецтва) та можливості додати картину в обране або поділитися посиланням із друзями;

— Розділ «Архів, пошук та обране», який містить підкатегорію з переліком картин «Роботи», підкатегорію з переліком митців «Художники», підкатегорію з переліком музеїв «Музеї», підкатегорію зі збереженими картинами «Обране» та пошук.

Перевагами застосунку “Daily Art” є наявність досить розгорнутих описів картин та хороша ідея про створення підрозділів з переліком музеїв, митців та картин, а також наявності на сторінці картини інформації про музей, в якому вона знаходиться і можливості додати картину в обране. Головний недолік додатку “Daily Art” – це надто примітивний дизайн інтерфейсу, який, відверто кажучи, відштовхує як дизайнерів, так і користувачів від цього застосунку. Також недоліком можна назвати не дуже продуману архітектуру інтерфейсу і елементи навігації.

1.9. Освітня веб-платформа “Daily Art Magazine”. Сайт складається з трьох основних підрозділів[16]:

— історії – окремі статті про витвори мистецтва, історію мистецтва або митців. Розділ має безліч підкатегорій за видом мистецтва, стильовим напрямком, епохою тощо;

— магазин – назва розділу каже сама за себе, бо це дійсно магазин з мерчем[17], що має оформлення в вигляді найвидатніших витворів світового мистецтва;

— курси – розділ, який переводить користувача на окремий веб сайт “Daily Art Courses” на якому можна придбати курси з історії мистецтва.

[16] https://www.dailyartmagazine.com

[17] «мерч» (merch) — це розмовне скорочення від англійського merchandise, що означає «товар». Зараз так називають будь-яку продукцію з символікою організації або відомої персони, яку розповсюджує сам власник цієї символіки або в безпосередній асоціації з ним.

Основними недоліками сервісу є відсутність відео лекцій на самому сайті журналу, відсутність мобільного застосунку журналу та перевантаженість дизайну дрібними деталями, яка дещо ускладнює орієнтування в інтерфейсі. Перевагами можна вважати приголомшливу кількість різноманітних статей з мистецтвознавства, історії створення багатьох витворів мистецтва та біографії митців.

Дочірній проект журналу – “Daily Art Courses” теж вартий уваги, адже містить в собі велику кількість курсів з мистецтвознавства. Нажаль, “Daily Art Courses” повторює в собі недоліки журналу що до відсутності мобільного додатку та обмеженості функцій.

1.10. Офіційний веб сайт Флорентійської галереї мистецтв “La Gallerie Degli Uffizi”. Офіційний веб сайт однієї з найбільш значущих художніх галерей світу вражає досконалістю інтерфейсу, мінімалістичним дизайном та наповненістю величезною кількістю освітніх роликів та статей[18]. На цьому сайті можна дізнатись про все, що стосується галереї Уфіци: події, новини, квітки, статті, як потрапити і з чого почати дослідження витворів мистецтва, розташованих в галереї, можна дізнатись про дитячу програму в стінах галереї та купити журнали. Нажаль, славетна галерея не має. ні освітніх курсів під своїм патронатом, ні мобільного додатку.

Дизайн сайту виконаний в мінімалістичному стилі з використанням лаконічних елементів навігації. Гарне враження від використання сайту підкріплюється легкими та приємними анімаціями на сайті, що супроводжують дії користувача на сайті.

[18] https://www.uffizi.it/en

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ

2.1. Концепція роботи та структура дизайну мобільного застосунку “Art Line”. Концепція проекту полягає у тому, щоб звернути увагу передової дизайнерської спільноти на проблему недостатньої кількості вітчизняних художньо-освітніх мобільних застосунків в час, коли вони особливо необхідні в нашій країні. Щоб показати важливість популяризації освіти людей в сфері культури та мистецтва ми зібрали результати деяких досліджень та думок видатних людей в сфері мистецтва, культури та психології.

Ю. Лотман пише: «Мистецтво має велике значення для включення особистості в культурний контекст, для формування системи орієнтацій у світі культурних цінностей, інтеріоризації зовнішніх культурних сенсів у внутрішній духовний світ людини. Досвіду практичного життя недостатньо, щоб людина розвинула коло своїх уявлень та інтересів найширше – саме тому мистецтво дає досвід того, що не відбулося або може відбутися. Мистецтво виступає як засіб пізнання себе в інших, як одна із форм само детермінації особистості. Відображаючи цілісність буття, мистецтво сприяє цілісності сприймання світу».

Оцінюючи роль мистецтва в процесі культурного виховання людини не можна не погодитися з думкою відомого педагога, художника, діяча культури Б. М. Неменського, який говорив, що нічого, крім мистецтва не може передати досвід почуттів багатьох людських життів. Так можна через твір мистецтва пережити приниження раба або гіркоту самітності старості, залишаючись при цьому парубком нашого часу. Саме такий вплив мистецтва й формує душу, збагачує вузький особистий досвід гігантським досвідом людства.[3]

2.2. Стилістичний концепція мобільного застосунку “Art Line”. Пошук ідеального стилістичного рішення привів нас до висновку необхідності створення простого в розумінні і використанні мобільного

інтерфейсу, який в той же час буде асоціюватися з класичним живописом, гідністю високого мистецтва та коштовністю оформлення інтер'єрів найвидатніших художніх галерей світу. В цьому пошуку ми прийшли до дизайну застосунку в темній темі[19].

Вперше темна (або чорна) тема була анонсована в системі Android 9, в операційній системі IOS – з 13 версії та в оновленнях October 2018 Update в Windows 10 для ОС Windows.

За останнє десятиліття компаніями з усього світу було проведено достатньо досліджень з приводу темного/світлого інтерфейсу. Чорна тема швидко почала набирати популярність відразу по кількох вагомих причинах. По-перше, на мобільних пристроях її використання зберігає до 20% заряду батареї, оскільки дисплеї з Amoled-та OLED-екранами потребують менше «увімкнених» пікселей. По-друге, темна тема зменшує навантаження на очі в умовах недостатнього освітлення. Наразі все частіше створюють сайти у темних тонах, важко не погодитися, що у більшості випадків вони виглядаються елегантно і креативно.

Недавнє опитування ProBlogger показало, що 47% користувачів подобаються сайти зі світлим фоном, 10% відповіли, що завжди віддавали перевагу темному оформленню і 36% вважають, що успішність використання темної теми залежить від правильно оформленого контенту. Тож вибір суб’єктивний. Також темний інтерфейс у збалансованому поєднанні з мінімалізмом додає відчуття статусу, створює емоційний зв’язок з розкішстю та достатком. [2]

Елементи дизайну в інтерфейсі, на кшталт кнопок, карток і т.д, ми зробили зі зкругленими кутами, щоб вони виглядали більш доброзичливо для користувача. Колірним акцентом нашого дизайну став помаранчевий колір, як пише Аліза Акерман в дизайнерському блозі від “Adobe”:

[19] Колірна схема «світле на темному» — також називається чорним режимом, темним режимом, темною темою, нічним режимом або режимом вимкнення світла — це колірна схема, яка використовує світлий текст, піктограми та елементи графічного інтерфейсу користувача на темному фоні

«Помаранчевий – яскравий і енергійний колір. Щастя, гра, задоволення, сила та захоплення – всі ці емоції можна додати до свого бренду або повідомлення за допомогою помаранчевого кольору. Багато технологічних брендів використовують помаранчевий колір, оскільки він передає оптимізм і юнацьку енергійність–те, що потрібно новому технологічному проекту».[1]

2.3. Технічні характеристики та особливості. Дизайн концепція мобільного застосунку “Art Line” та деякі елементи для нього виконані в найбільш сучасній програмі для проектування мобільних та веб інтерфейсів “Figma”[20], що була створена в 2012 році. Такі елементи як частина іконок інтерфейсу, логотип та головна іконка застосунку були створені в програмі “Adobe Illustrator”. Наразі дизайн застосунку має лише 22 сторінки, які потрібні для наглядної демонстрації основних особливостей додатку за рахунок подання шляху 4-х персон[21].

Анімаційна презентація додатку створена в програмі “Adobe After Effects”. Елементи дизайну були експортовані з “Figma” в “After Effects” за допомогою новітнього плагіну “AEUX”, який дозволяє швидко експортувати великі проекти без втрати якості.

2.4. Звукове рішення. ……

[20]Figma — векторний онлайн-сервіс розробки інтерфейсів та прототипування з можливістю організації спільної роботи, що розробляється однойменною компанією. Працює у двох форматах: у браузері та як клієнтський застосунок на десктопі користувача. Зберігає онлайн-версії файлів, з якими працював користувач.

[21]Персони – це образ цільової аудиторії продукту, який є об'єднаний спільними поведінковими факторами, цілями та мотивами. Базується користувацька персона на реальному дослідженні користувачів.

ВИСНОВКИ

З огляду на згадані дослідження та думки видатних діячів культури та науки, пройдений шлях досліджень значення стилістичного рішення в створенні мобільних застосунків і проблематики обраної теми можна зробити висновок: мобільний додаток “Art Line” має на меті популяризувати вітчизняні художньо-освітні додатки, що допоможуть включити особистість в культурний контекст та формувати систему орієнтацій у світі культурних цінностей. А згадуючи фактори, що суттєво вплинули на становище сучасної освіти, такі як війна, карантинні міри та розповсюдження технологій, стає очевидно, чому викладання та вивчення мистецтвознавства повинно ставати все більш сучасним та мобільним. Таким чином, розробка мобільного додатку “Art Line” можливо, стане важливим кроком у розвитку культури, мистецтва та освіти в Україні.

ЛІТЕРАТУРА

1. Акерман А. Посібник щодо значення кольорів.

URL: https://www.adobe.com/ua/creativecloud/design/discover/color-meaning.html

2. Данидейко Б. Секрети чорних тем в дизайні інтерфейсів та сайтів.

URL: https://effect-m.com/uk/chorni-temy-v-dizajni-interfejsiv-ta-sajtiv

3. Дворцева Г.В. Роль мистецтва у формуванні образу людини культури у студентської молоді

4. Жмихов Я. Користувацькі Персони

URL: https://ux.pub/zhmikhov/koristuvatski-piersoni-533p

URL: https://oaji.net/articles/2014/690-1396861947.pdf

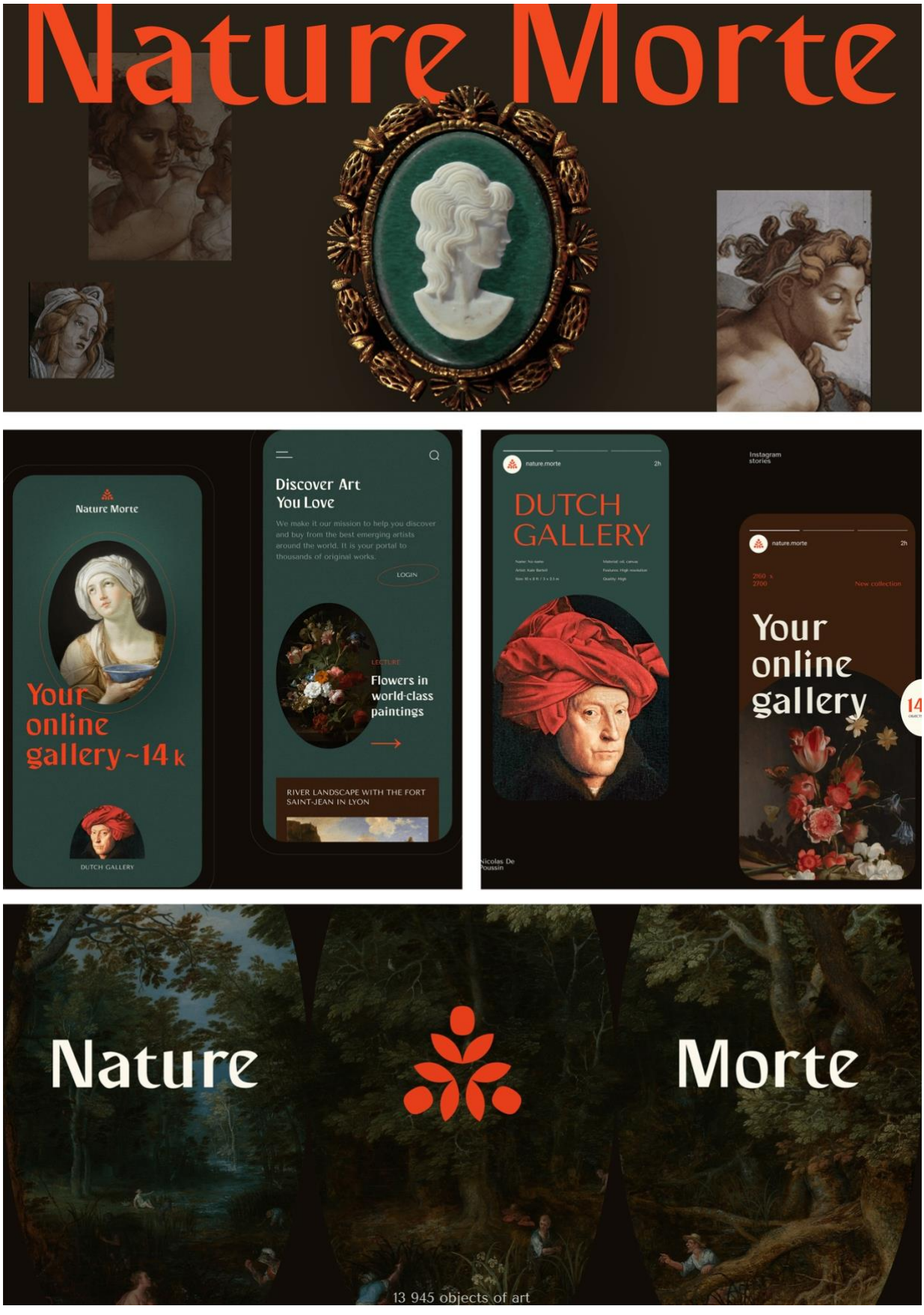
5. Нагорода Веббі (The Webbie Awwards)

URL: https://winners.webbyawards.com/2014/websites-and-mobile-sites/general-websites-and-mobile-sites/education/144773/coursera

6. Сайт “Cases”, стаття « 7 законів UI/UX дизайну»

URL: https://cases.media/article/top-7-zakoniv-u-ux-dizaini

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1. Фрагменти презентації застосунку “Nature Morte”



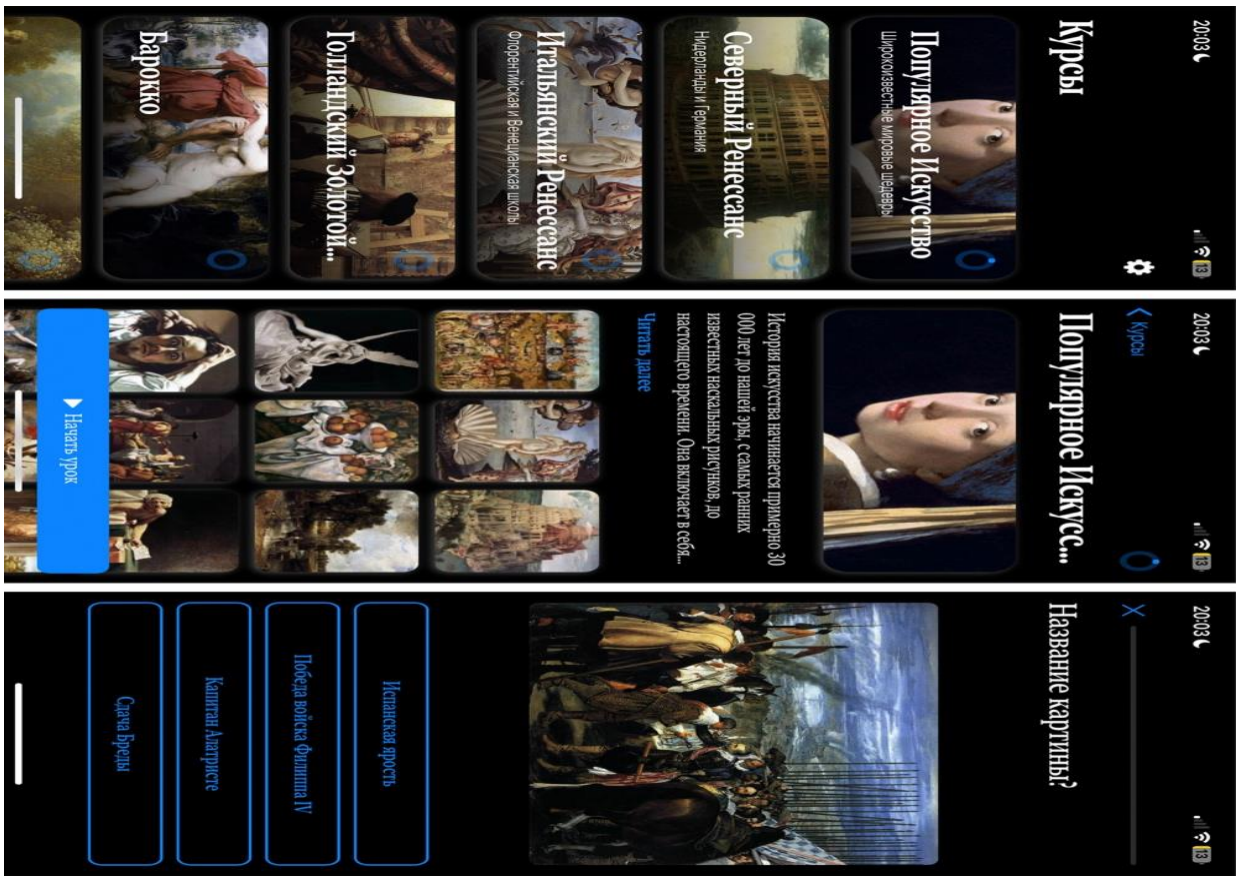
Іл. 2. Фрагменти презентації сайту “Virtual Museum”



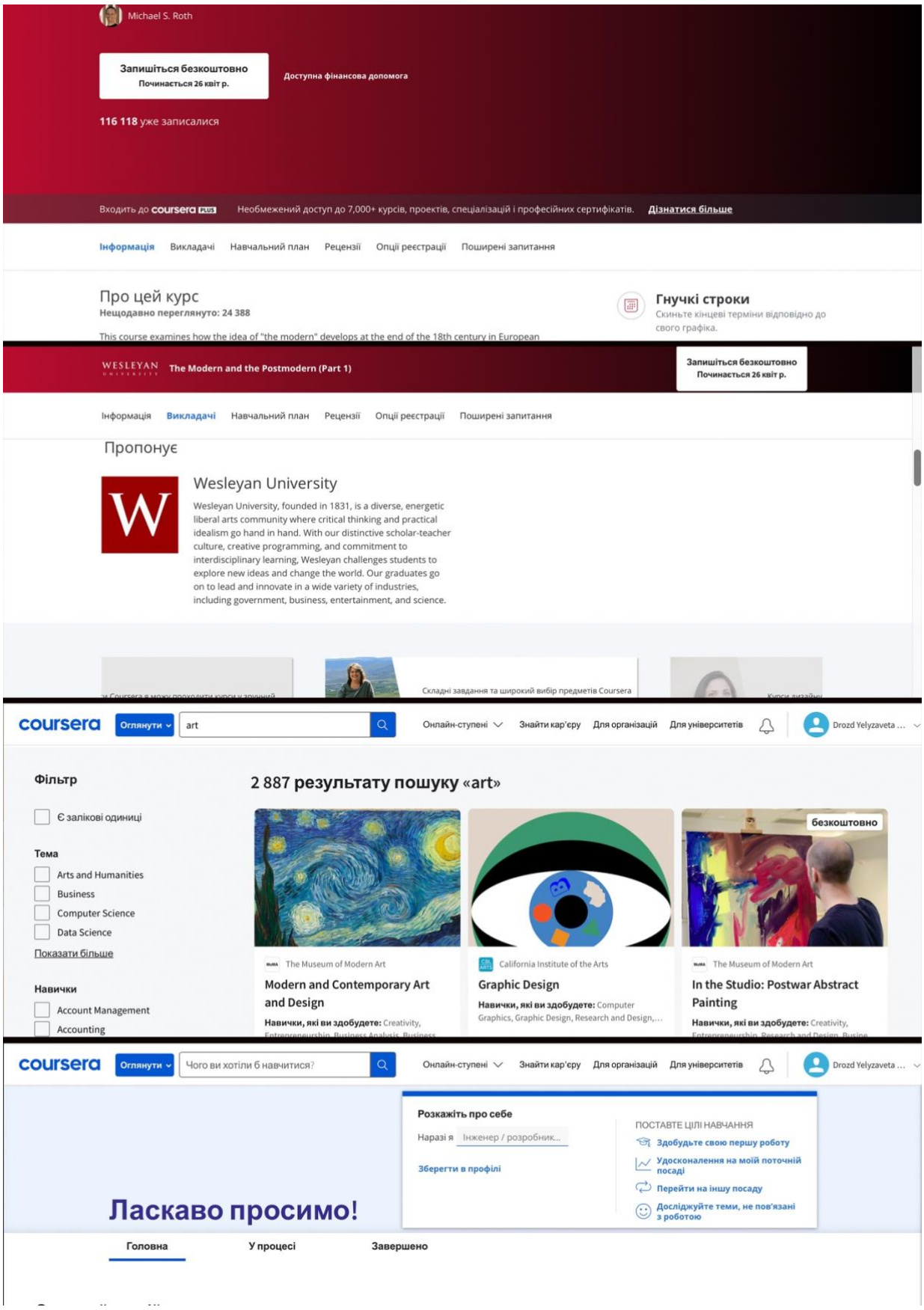
Іл. 3. Фрагменти презентації сайту “”



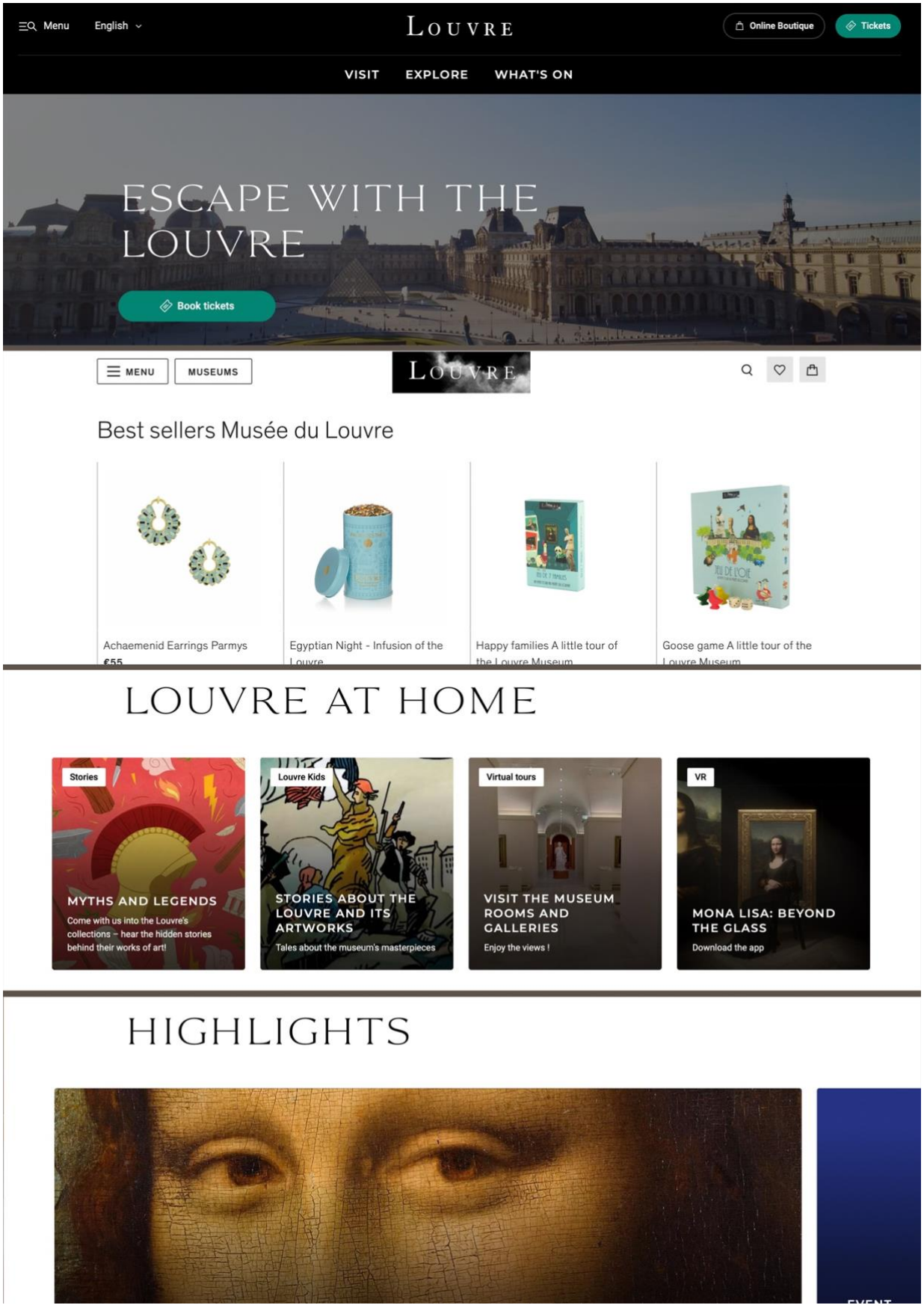
Іл. 4. Фрагменти презентації сайту “”



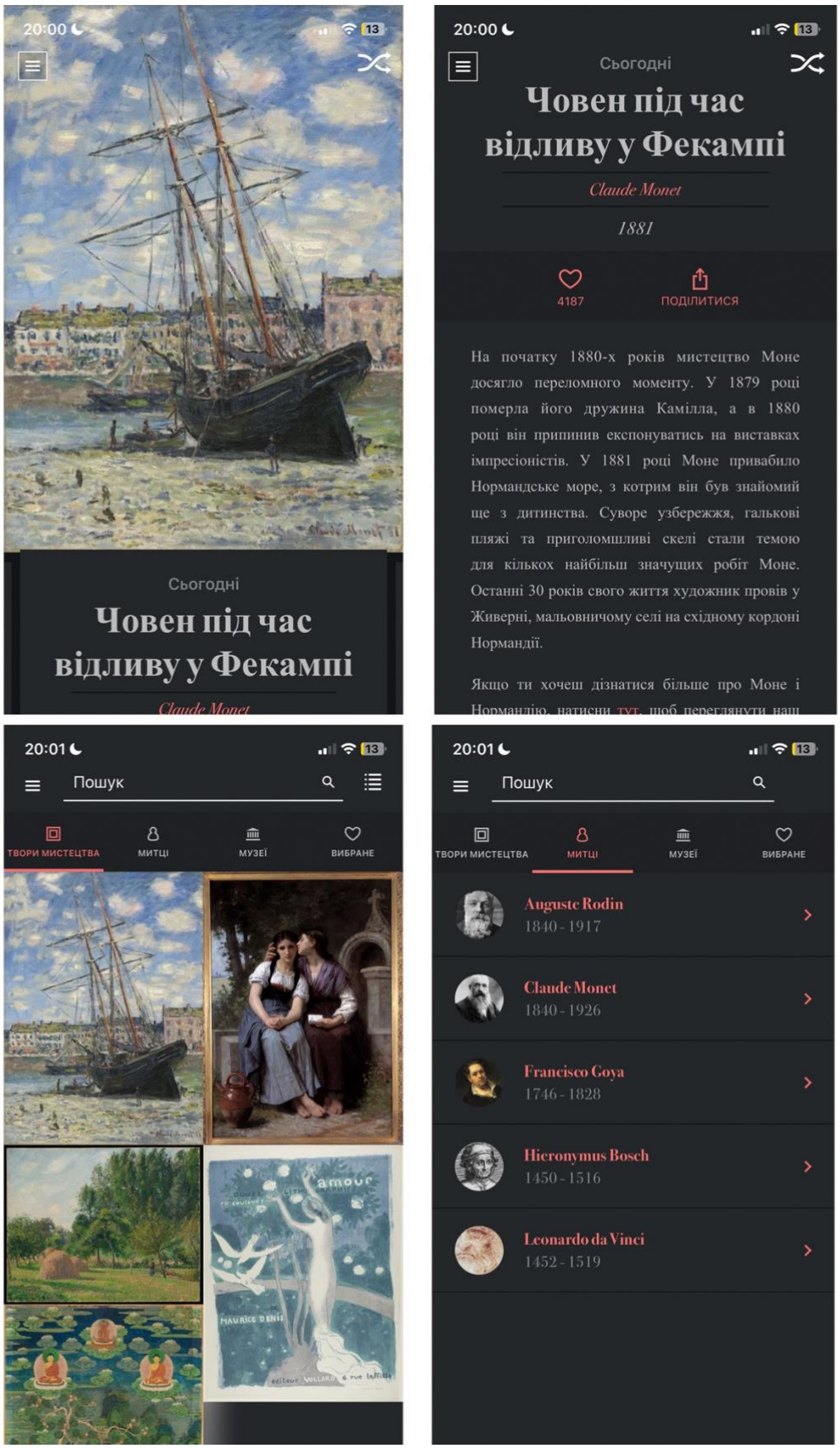
Іл. 5. Екрани застосунку “Artly”



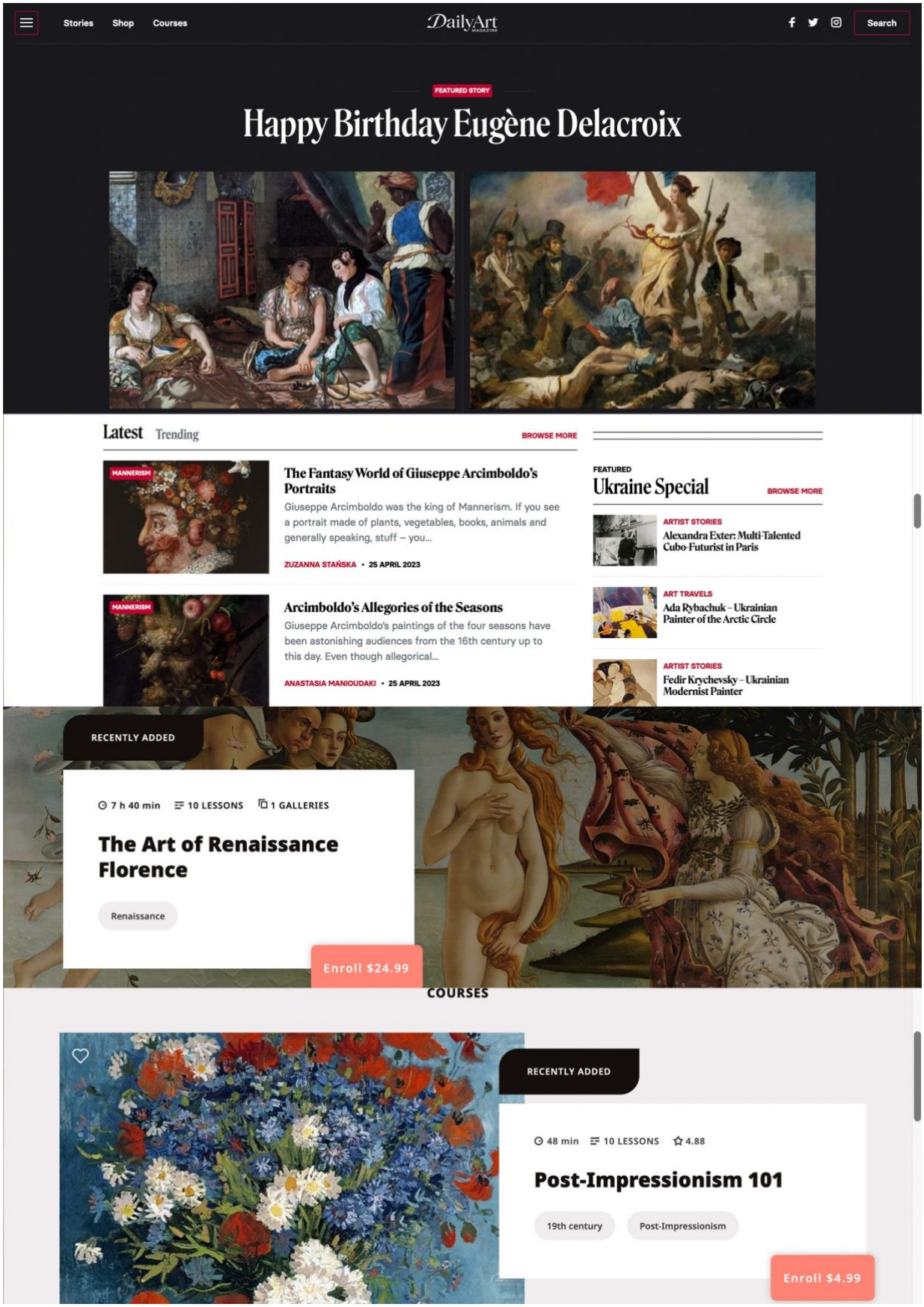
Іл. 6. Фрагменти сайту “Coursera”



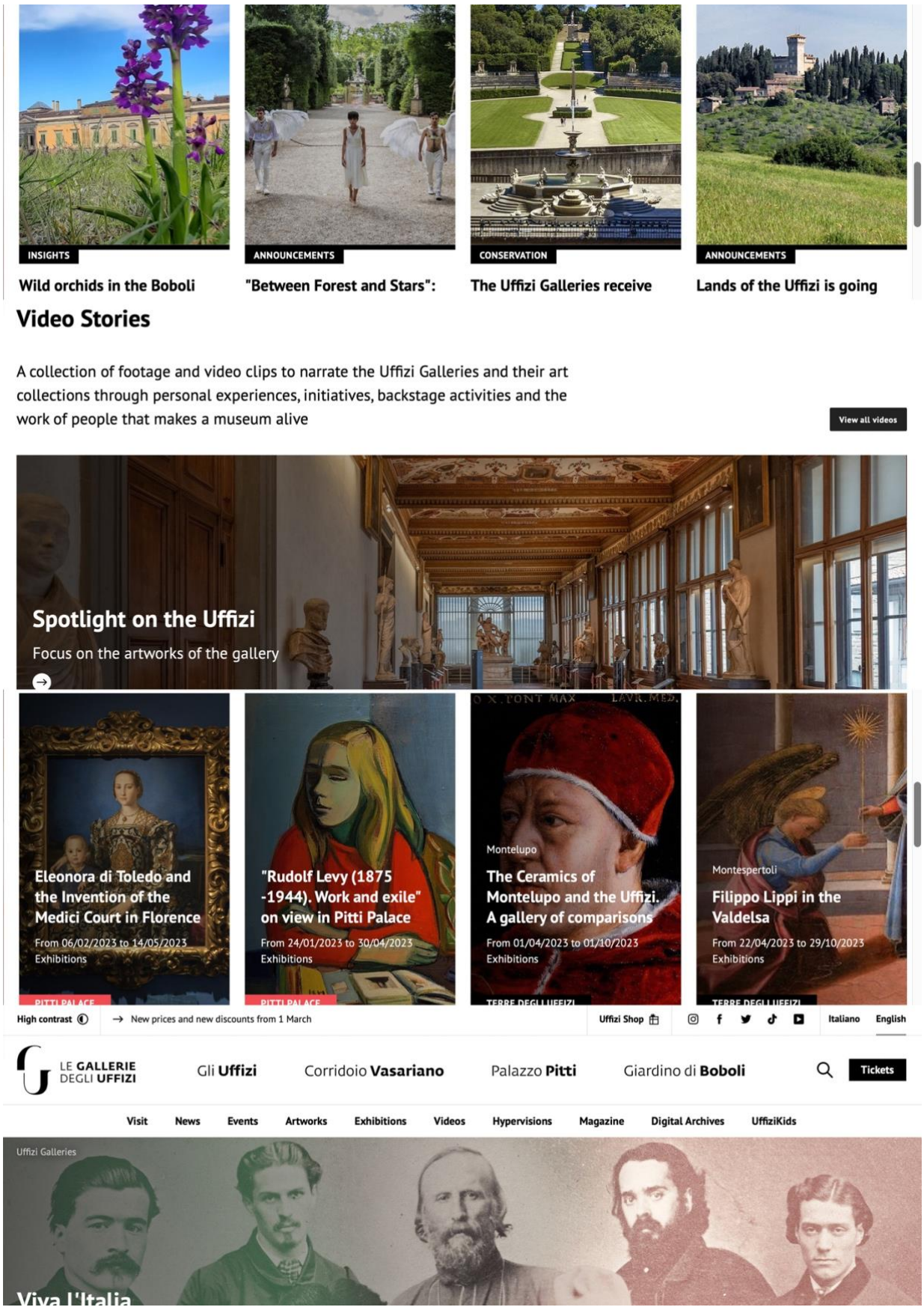
Іл. 7. Фрагменти сайту “”



Іл. 8. Екрани застосунку “Daily Art”

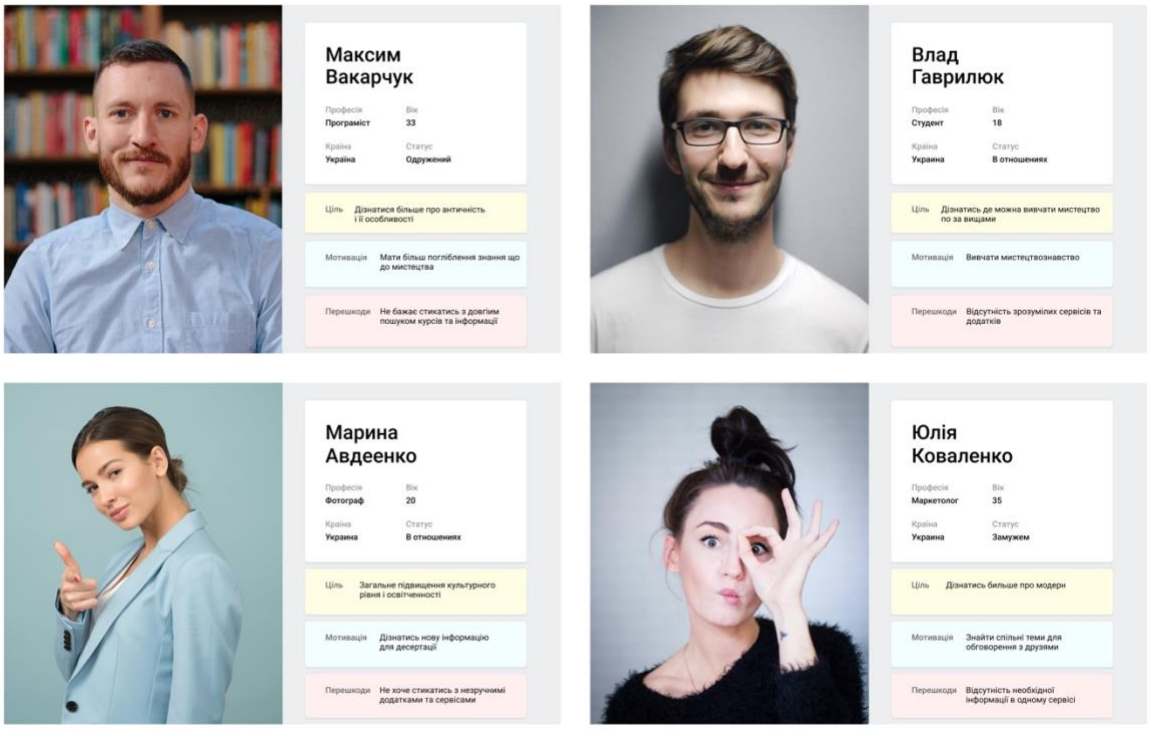


Іл. 9. Фрагменти сайту “Daily Art Magazine”



Іл. 10. Фрагменти сайту “”

ДОДАТОК ІІ. ПЕРСОНИ ТА ЇХ ШЛЯХ У ЗАСТОСУНКУ

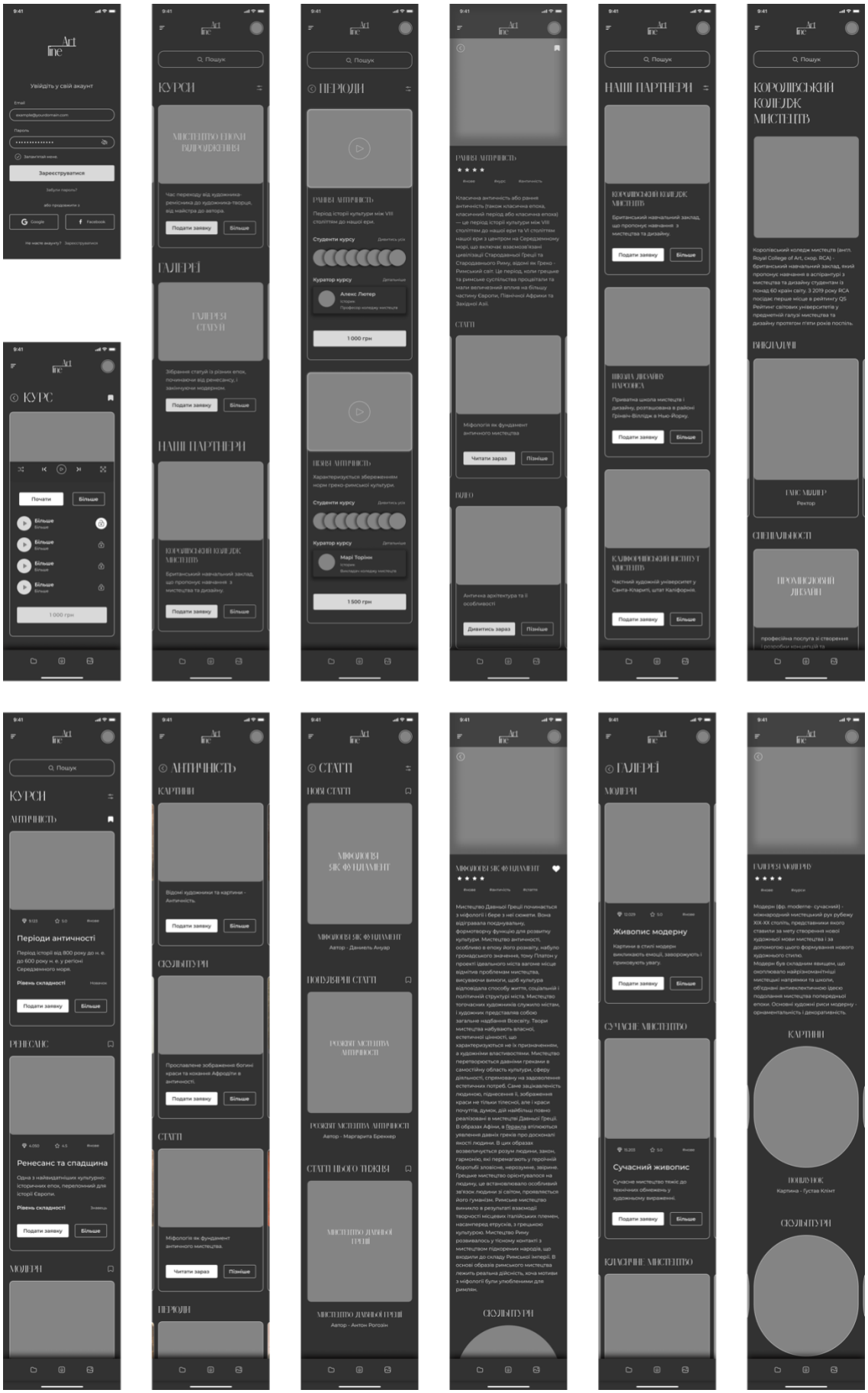


Іл. 11. Персони



Іл. 12. Шлях персон у застосунку

ДОДАТОК ІІІ. ВАРФРЕЙМИ



Іл. 13. Варфрейми