ІКОНОГРАФІКА ТА ЇЇ РОЛЬ У СПРОЩЕННІ ВЗАЄМОДІЇ КОРИСТУВАЧІВ ІЗ МОБІЛЬНИМ ЗАСТОСУНКОМ

Хорошевська І. О., *доцент, кафедра МСіТ, ХНЕУ ім. С. Кузнеця*
Агапова А. Д., *магістр 1 року навчання, кафедра МСіТ, ХНЕУ ім. С. Кузнеця*

Abstract*. The work is devoted to the role of iconography in mobile applications to improve user interaction. It examines how icons enhance navigation, reduce cognitive load, and support intuitive design. Key design principles and tools for creating effective icon sets are also outlined.*

Іконографіка (від англ. iconography) є візуальною системою, що використовує символи (іконки) для передавання інформації, навігації та взаємодії в інтерфейсі. Дизайнери іконографії займаються створенням іконок (ілюстрацій), які допомагають користувачам зорієнтуватися в інтерфейсі певного цифрового продукту. Вони забезпечують візуальну впізнаваність продукту, економлять місце і допомагають користувачам активізувати зорову м'язову пам'ять [1].

У сучасних цифрових продуктах користувач очікує швидкого доступу до функцій без потреби читати великі обсяги тексту, і саме іконографіка виконує роль компактного інформативного посередника між користувачем та інтерфейсом. Завдяки правильному візуальному дизайну, іконки дозволяють краще орієнтуватися в структурі застосунку, забезпечують зрозумілу навігацію та покращують загальний досвід взаємодії. Мозок людини обробляє візуальну інформацію інакше, ніж інші типи «даних». Зорова кора обробляє візуальні частини інформації паралельно (декілька об`єктів/процесів одночасно). Таким чином, можна швидко розпізнавати та розуміти зображення, як-от іконки [2].

Сучасні дослідження в галузі дизайну показують, що чітка, послідовна й лаконічна іконографіка значно зменшує когнітивне навантаження на користувача. Завдяки візуальним символам користувачі швидше сприймають інформацію та виконують дії інтуїтивно, не заглиблюючись у текстові інструкції. Це особливо важливо в мобільних застосунках, де екран має обмежений простір і потрібна максимальна ефективність інтерфейсу, як-от для продуктів [3 – 5]. Використання добре спроєктованих іконок сприяє кращій навігації, підвищує довіру до мобільного застосунку та покращує загальне враження від його використання.

Базові елементи створення іконок у цифровому дизайні включають низку візуальних та технічних принципів. Одним з яких є узгодженість розмірів. Іконки проєктуються в межах фіксованої сітки (зазвичай кратної 8), що дозволяє легко впроваджувати їх у дизайн-систему. Наприклад, для інтерфейсу застосовують розміри 16x16, 24x24 або 32x32 пікселі. При цьому деякі дизайнери іконографії зауважують, що при збільшенні/зменшені іконок важливо не просто використати інструмент «Трансформація», а й збільшити або зменшити кількість деталей [6].

Часто колірна палітра в інтерфейсних іконках обмежується одним кольором. Застосування кількох кольорів допустиме лише у випадках, коли іконка переходить у розряд ілюстрації. Сітка є основою чіткості – всі елементи мають бути вирівняні по пікселях. Оптичне вирівнювання допомагає балансувати

сприйняття геометричних форм, особливо кіл і квадратів. Усі іконки в межах одного застосунку повинні відповідати одному стилю (заливному, контурному тощо). Товщина ліній має бути однаковою, а внутрішні відступи не меншими за товщину обведення. Стиль іконок повинен відтворювати певний характер, мати інформаційний посил, як-от строгий/м'який, геометричний/органічний тощо.

При створенні форм використовуються базові геометричні фігури (кола, квадрати, прямокутники), що дозволяють створювати чіткі, лаконічні іконки для мобільних застосунків. Внутрішні елементи не мають перевищувати допустимі пропорції щодо загальної форми, не виходити за межі. Метафори в іконографії є дуже важливими, оскільки вони допомагають користувачам швидко зрозуміти функціональне призначення іконок, що часто використовують знайомі символи, щоб спростити взаємодію. Наприклад, іконка будинку традиційно асоціюється з домашньою або головною сторінкою. Це легко сприймається, бо люди звикли до таких асоціацій у повсякденному житті. Іншим прикладом є знак оклику, який зазвичай сигналізує про помилку або попередження. Цей символ є універсальним і широко використовуваним, тому користувачі легко розпізнають його значення. За допомогою таких метафор можна донести необхідну інформацію без зайвих слів, що робить інтерфейс мобільного застосунку інтуїтивно зрозумілим.

До основних інструментів створення іконок можна віднести Figma, Adobe Illustrator, Sketch, IconJar, NounProject [1, 7]. Figma є гарним вибором для спільної командної роботи та створення дизайну векторних іконок. Вибір Adobe Illustrator доцільний при розробленні детальних іконок з керуванням формою. Завдяки легкості, адаптованості та бібліотеки плагінів, Sketch часто обирають дизайнери UI/UX. IconJar пропонує організацію і керування бібліотекою іконок. Noun Project дозволяє використання/інтеграцію іконок з великої колекції.

Під час створення мобільних застосунків іконографіка є важливою складовою їх інформаційної архітектури. Її ефективність підтверджується в процесі прототипування, юзабіліті-тестування та аналізу поведінки користувачів.

Таким чином, іконографіка є потужним інструментом покращення користувацького досвіду, а її грамотне застосування в інтерфейсах мобільних застосунків є важливим фактором підвищення їх зручності та привабливості.

Список літератури

1. Wolf B. K. Guide to iconography design for enhancing your UX/UI abilities. https://uxcel.com/blog/beginners-guide-to-iconography.
2. Roxanne Boutin. The Psychology of Icons: Why They are so Effective. https://circumicons.com/blog/the-psychology-of-icons-why-they-are-so-effective.
3. Хорошевська, І. О. & Алєксєєва, І. Д. (2023). Створення методики розроблення дизайну мобільного додатку для стабілізації емоційного стану. *Вчені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. Серія: технічні науки*, 34(73), 5, 266-272. DOI: https://doi.org/10.32782/2663-5941/2023.5/41.
4. Хорошевська, І. О. & Мартиненко П. Е. (2023). Особливості розроблення мобільного додатку для роботи з відео та аудіо під операційну систему iOS. *Вісник Херсонського національного технічного університету*. 3(86), с.129-136. DOI: https://doi.org/10.35546/kntu2078-4481.2023.3.16.
5. Хорошевська І. О. & Лапіна, А. А. (2023). Особливості розробки інтерфейсів для мобільних ігор. *Таврійський науковий вісник. Серія: технічні науки*. 5, 92–99. DOI: https://doi.org/10.32782/tnv-tech.2023.5.10.
6. Wolf B. K. A complete guide to iconography. https://www.designsystems.com/iconography-guide/.
7. Patidar P. Crafting impactful iconography: the art of creating effective UI icons. https://www.kaarwan.com/blog/ui-ux-design/crafting-impactful-iconography-the-art-of-creating-effective-ui-icons?id=1365.