

УДК 004.5

## ВЛИЯНИЕ UI/UX НА ВОСПРИЯТИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ И ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИНТЕРФЕЙСА

*Григорович А.О., Воронович С.А.*

*Учреждение образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники» филиал «Минский радиотехнический колледж»,  
г. Минск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель: Сальникова Е.А. – преподаватель первой категории, магистр*

**Аннотация.** В данной статье раскрыта важность и влияние UI/UX проектирования на пользователя и бизнес. Рассмотрены паттерны UI/UX проектирования и почему их стоит использовать, категории пользователей интерфейсов, их характеристики и виды целевой аудитории, различие UI и UX.

**Ключевые слова:** интерфейс, дизайн, проектирование, паттерны, UI, UX, целевая аудитория.

**Введение.** Хороший интерфейс очень важен для удобства и эффективности работы пользователя с программным обеспечением, сайтом, приложением или устройством.

Во-первых, хороший интерфейс позволяет пользователю быстро ориентироваться и находить необходимые функции, не тратя много времени на поиск. Это повышает производительность работы пользователя и уменьшает вероятность ошибок.

Во-вторых, качественный интерфейс сделает использование продукта более приятным для пользователя, что может повысить его удовлетворенность и лояльность к продукту. Это важно для удержания пользователей и привлечения новых.

В-третьих, дружелюбный интерфейс может уменьшить необходимость в обучении пользователей, так как он интуитивно понятен и не требует специальных знаний. Это может сэкономить время и деньги на обучении.

В-четвертых, интерфейс может дополнительно защитить продукт от конкуренции, так как удобство использования может быть ключевым фактором, по которому пользователи выбирают продукты. Кроме того, интерфейс может повысить уровень доверия пользователя к продукту. Если интерфейс выглядит профессионально и аккуратно, пользователь скорее доверит продукту и будет чувствовать себя увереннее в его использовании [1].

Правильное использование цветов, шрифтов и конфигураций интерфейса может помочь лучше взаимодействовать с продуктом. Если интерфейс хорошо спроектирован и проработан на этапе разработки, это может помочь избежать ошибок и необходимости в дорогостоящих изменениях и доработках в будущем.

**Основная часть.** Проектированием интерфейсов занимается UI/UX дизайнер. Важно различать UI и UX, потому что каждый из этих аспектов имеет свою специфическую роль в создании удобного и эффективного интерфейса для пользователя. Несмотря на то, что они тесно взаимосвязаны, они отличаются друг от друга по целям, задачам и методам работы.

UI (user interface) отвечает за визуальную составляющую интерфейса и включает в себя такие элементы, как цветовая гамма, типографика, иконки и другие графические элементы. Он помогает создавать хороший дизайн, который будет привлекать внимание пользователей и обеспечивать легкость восприятия информации

UX (user experience) же отвечает за взаимодействие пользователя с интерфейсом и оценивает, насколько легко и эффективно пользователь может использовать приложение или сайт. Это включает в себя анализ потребностей пользователя, создание простой и интуитивной навигации, обеспечение доступности и удобства использования и т.д. [2].

Если не различать UI и UX и не уделять внимания обоим аспектам, это может привести к тому, что интерфейс будет непривлекательным или сложным в использовании, что может негативно повлиять на удовлетворенность пользователей и в конечном итоге отразиться на

эффективности продукта. Поэтому, чтобы создать качественный и удобный интерфейс, важно учитывать и UI, и UX и делать это отдельно.

Понимание целевой аудитории может помочь создать интерфейс, который привлечет внимание и убедит аудиторию использовать продукты или услуги.

Целевая аудитория – это группа людей, которая потенциально может заинтересоваться продуктом или услугами, которые предлагают. В зависимости от тематики и целей интерфейса, целевая аудитория может быть разной. Существует несколько категорий целевой аудитории, которые могут быть актуальны для разных типов интерфейсов:

Потребители – это люди, которые заинтересованы в покупке продукта или услуги. Это могут быть, например, интернет-магазины или сайты, предлагающие услуги такие, как ремонт техники, медицинские услуги и т. д.

Пользователи – это люди, которые используют сайт для получения информации или решения определенной задачи. Например, это могут быть новостные сайты, блоги, сайты с образовательным контентом, википедии и т. д.

Бизнес – это представители компаний, которые ищут взаимовыгодные деловые контакты, рекламируют свои продукты или услуги. Например, это могут быть сайты бизнес-консультантов или биржи труда.

Это лишь некоторые категории целевой аудитории, их можно расширять и детализировать в зависимости от целей и тематики интерфейса.

Также при анализе целевой аудитории для будущего интерфейса стоит учитывать характеристики пользователей:

- демографические характеристики: возраст, пол, место жительства, образование, доход;
- интересы и поведение: хобби, увлечения, социальные сети, частота использования Интернета;
- профессиональные характеристики: отрасль, должность, уровень знаний;
- географические характеристики: географическое положение, язык, культурные особенности;
- психологические характеристики: личность, ценности, убеждения, стиль жизни [3].

Поведение пользователей на сайтах описываются несколькими простыми моделями и паттернами. Они срабатывают сами, четко и слаженно. Мозг когда-то запомнил оптимальный порядок действий и теперь автоматически применяет их при необходимости. Этот механизм нужен, чтобы предотвратить «перегрев» от принятия слишком большого количества решений за короткое время. Поведение пользователей во время просмотра страниц сайта описывается тремя наиболее типичными моделями: F-паттерном и Z-паттерном.

UI/UX паттерны проектирования – это устоявшиеся подходы к проектированию пользовательского интерфейса и опыта пользователя, которые используются для создания эффективных, удобных и интуитивно понятных интерфейсов.

**F паттерн** заложен в человека с момента освоения навыка чтения. В странах Европы люди читают слева направо, сверху вниз и так же это восприятие работает при работе с контентом. Пользователь не разглядывает страницу и не изучает каждую ее деталь, он сканирует ее полностью. Было изучено, как взгляд пользователя движется по странице и это напоминает букву F.

F-паттерн является важным в дизайне, так как паттерн помогает определить, как размещать элементы интерфейса и контент на странице, чтобы они были более заметными и эффективными в привлечении внимания пользователей. Например, ключевые элементы страницы должны располагаться на первой линии F-образной формы, чтобы быть более заметными при сканировании страницы пользователями. Однако, стоит отметить, что F-паттерн не является универсальным и может быть нарушен в зависимости от содержимого страницы или особенностей аудитории. Поэтому важно тестировать и анализировать поведение пользователей, чтобы определить оптимальный дизайн интерфейса [4].

Следующий это Z-паттерн – своеобразное зигзагообразное движение глаз. Дизайн Z-паттерна задает маршрут, по которому человеческий глаз перемещается при просмотре

страницы слева направо, сверху вниз. Ключевые элементы страницы могут быть размещены в верхней левой части страницы, на первой линии Z-образной формы, чтобы они были первыми, что пользователь увидит при сканировании страницы. Как и в случае с F-паттерном, Z-паттерн не является универсальным и может быть нарушен в зависимости от содержимого страницы или особенностей аудитории. Поэтому важно тестировать и анализировать поведение пользователей, чтобы определить оптимальный дизайн интерфейса [5].

**Заключение.** Благодаря исследованию стала видна прямая взаимосвязь UI/UX дизайна с эффективностью интерфейса для пользователя, а также с эффективностью прибыли для бизнеса, для которого создается тот или иной интерфейс. Хорошая проработка внешнего вида, выявление целевой аудитории, знание и применение UI/UX паттернов, насмотренность успешных интерфейсов – залог дружелюбного и приятного взаимодействия с пользователем. С другой стороны, плохо спроектированный интерфейс с непонятной навигацией и нерациональным размещением элементов может привести к негативному опыту использования продукта, что может оттолкнуть пользователей и снизить эффективность интерфейса. Поэтому, создание UI/UX, которые обеспечивают оптимальный пользовательский опыт, является важным фактором для достижения успеха в разработке продуктов и услуг, которые используются пользователем.

### Список литературы

1. *Computer design* [Электронный ресурс] / Раздел сайта *GeeksforGeeks*, – Режим доступа : <https://www.geeksforgeeks.org/computer-design/>. – Дата доступа : 10.03.2023.
2. *Дизайн интерфейсов* [Электронный ресурс] / Раздел сайта *Wikipedia*, – Режим доступа : [https://ru.wikipedia.org/wiki/Дизайн\\_интерфейсов](https://ru.wikipedia.org/wiki/Дизайн_интерфейсов). – Дата доступа : 01.03.2023.
3. *Виды пользовательских паттернов* [Электронный ресурс], – Режим доступа : <https://www.vsavm.by/knigi/kniga3/1060.html>. – Дата доступа : 28.02.2023.
4. *Сожги свое портфолио* [Электронный ресурс], – Режим доступа : <https://www.renderforest.com/ru/blog>. – Дата доступа : 31.02.2023.
5. *Профессия продуктового дизайнера* [Электронный ресурс], – Режим доступа : <https://ru.education-wiki.com/7369285-what-is>. – Дата доступа : 15.03.2023.

UDC 004.5

## IMPACT OF UI/UX ON USER PERCEPTION AND INTERFACE EFFICIENCY

*Grigorovich A.O., Voronovich S.A.*

*Educational institution "Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics"  
branch "Minsk Radio Engineering College", Minsk, Republic of Belarus*

*Scientific supervisor Salnikova E.A. – teacher of the first category, master*

**Annotation.** This article describes the importance and influence of UI/UX design on users and business. We will describe the patterns of UI/UX design and why they are worth using, the categories of interface users, their characteristics and types of target audience, the difference between UI and UX.

**Keywords:** interface, design, design, patterns, UI, UX, target audience