

Coraz więcej osób na całym świecie korzysta wyłącznie z urządzeń mobilnych do przeglądania witryn internetowych. Jednakże dotarcie z mobilną treścią do szerokiego grona odbiorców jest sporym wyzwaniem dla projektantów aplikacji mobilnych na przeróżne platformy. Okazuje się, że dla użytkowników znacznie wygodniejszą i przyjaźniejszą formą od responsywnej strony WWW jest aplikacja natywna, która oczywiście musi być prawidłowo zaprojektowana. Obecnie największą popularnością cieszą się trzy systemy operacyjne na urządzeniach mobilnych, a mianowicie Android (Google), iOS (Apple) oraz Windows Phone (Microsoft). Konieczne więc staje się opracowanie aplikacji kompatybilnych ze wszystkimi systemami, które przecież się od siebie wyraźnie różnią. Z jakimi wyzwaniami muszą więc zmierzyć się projektanci aplikacji mobilnych na trzy systemy?

Wyzwanie dla profesjonalistów?

Projektowanie aplikacji na urządzenia mobilne nie jest łatwym zadaniem, a ich projekty muszą być dobrze przemyślane i precyzyjnie dopracowane, aby na końcowym etapie otrzymać produkt w pełni funkcjonalny i wygodny w użyciu. Jako, że konkurencja na rynku urządzeń mobilnych jest coraz większa, stale rośnie różnorodność ich specyfikacji. Dużym utrudnieniem jest tu z całą pewnością niewielka przestrzeń użytkowa ekranu, zróżnicowana rozdzielczość obrazu i ppi pomiędzy urządzeniami oraz ograniczenia związane ze sterowaniem urządzeń dotykaniem. Kwestią priorytetową dla projektantów jest stworzenie aplikacji dostosowanej do jak największej ilości dostępnych wymiarów i formatów. Trzeba liczyć się bowiem z tym, że dana aplikacja inaczej będzie się wyświetlać na ekranie smartfona, a inaczej na tablecie z dużą rozdzielczością. W celu dotarcia do jak największej grupy docelowej konieczne jest stworzenie optymalnego projektu, który kompatybilny na jak największej liczbie urządzeń.

Zbiór wytycznych w aplikacjach mobilnych

Zbiór wytycznych poszczególnych systemów mobilnych umożliwia zapoznanie się z zasadami, które są bazą podczas projektowania aplikacji na urządzenia mobilne dla danej platformy. Chodzi tutaj o informacje odnośnie komponentów (cechy, zastosowanie) oraz interakcje użytkowników z danym systemem i wykorzystywane elementy graficzne (ikony, czcionki). Bardzo pomocnymi informacjami są także nawyki oraz wyuczone i intuicyjne zachowania użytkowników korzystających z poszczególnych systemów. Zamiast tworzyć nowe komponenty czy zmieniać funkcje, znacznie korzystniejsze jest postawienie na opcje, do których użytkownicy są przyzwyczajeni.

Zaprojektowanie User Experience



Wysoki poziom User Experience tworzonych rozwiązań interaktywnych jest niezwykle ważny, gdyż kluczem do sukcesu jest zapoznanie się z indywidualnymi potrzebami i wymaganiami przyszłych użytkowników i na podstawie tych informacji zaprojektowanie użytecznych interfejsów użytkownika stron i aplikacji mobilnych. Wyzwaniem dla projektanta jest więc zrozumienie i przeanalizowanie potrzeb przyszłych użytkowników. Musi on znać nie tylko zasady i narzędzia do tworzenia prototypów aplikacji mobilnych o różnym poziomie dokładności, ale także metody testowania użyteczności i tworzenia raportów. W przypadku trzech różnych systemów wymagane jest stworzenie trzech wersji makiety funkcjonalnej i projektu graficznego, które będą dostosowane do wymagań poszczególnych technologii. Ponadto ich funkcje i elementy muszą być intuicyjne. Dodatkowym wyzwaniem jest zachowanie spójności pomiędzy wszystkimi wersjami.

Indywidualnie czy według przyjętych zasad?

Wyzwaniem dla projektanta aplikacji mobilnych jest także to, czy ma się on kierować nowoczesną wizją w celu osiągnięcia satysfakcjonującego efektu końcowego pomimo odejścia od utartych schematów i założeń czy też może stworzyć aplikację według narzuconych zasad, które mogą znacząco go ograniczyć. W przypadku uzyskania spójności pomiędzy trzema różnymi systemami konieczne jest wprowadzenie innowacyjnych zmian, odbiegających znacząco od ustalonych reguł. Na uwadze trzeba mieć jednak to, że nawet niewielka zmiana w grafice czy funkcjonalności, która nie będzie zgodna z wytycznymi, wydłuży proces projektowania i uczyni go bardziej złożonym.

