

ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ
МІЖНАРОДНОГО ГУМАНІТАРНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
ЦИКЛОВА КОМІСІЯ ЗІ СПЕЦІАЛЬНОСТІ ДИЗАЙН



«ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ»
Голова циклової комісії

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА
ДО ВИПУСКНОЇ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ
ФАХОВОГО МОЛОДШОГО БАКАЛАВРА

ДИЗАЙН МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ ТУРИСТИЧНОГО
ПРИЗНАЧЕННЯ ПО МІСТУ ОДЕСА

Виконала: _____ Варшавська Ярослава Євгеніївна
(підпис)

Керівник: _____ Петухова Тетяна Анатоліївна
(підпис)

Рецензент: _____ Чмелик Ірина Василівна
(підпис)

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. Історико-теоретичні аспекти створення дизайну мобільного застосунку	5
1.1 Перший сенсорний телефон.....	5
1.2 Історія виникнення мобільних застосунків.....	10
1.3 Мобільний додаток та його взаємодія з індустрією туризму.....	12
1.4 Еволюція мобільних операційних систем та їх конкурентів. Історія розвитку.....	19
РОЗДІЛ 2. Дизайн застосунків туристичного призначення	22
2.1. Цільова аудиторія туристичного застосунку.....	22
2.2 Як виникла ідея створення саме дизайну застосунку.....	23
2.3 Відмінності в розробці дизайну для Android та IOS.....	23
2.4 Роль мобільних додатків у сучасному житті.....	24
ВИСНОВКИ	30
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	31

ВСТУП

Актуальність проблеми: Мобільні додатки стали необхідною складовою сучасного життя. Завдяки великій конкуренції на ринку цих цифрових продуктів відчувається актуальність та необхідність таких застосунків як у минулому, так і у майбутньому. З урахуванням великого вибору для користувачів, розробка новітніх застосунків і їх дизайн вимагає більш глибокого дослідження і підготовки. Це сприяє привабленню нових клієнтів через позитивні рекомендації та відгуки.

Об'єктом дослідження в даній роботі є дизайн мобільного застосунку, включаючи зовнішні й внутрішні складові.

Предметом дослідження є особливості та технічний підхід до дизайну мобільного застосунку, включаючи проектування користувацького інтерфейсу, фірмовий стиль та адаптацію для різних пристроїв.

Метою дослідження є процес розробки дизайн-проекту мобільного застосунку туристичного призначення, а також визначення основних принципів і засад, що лежать в його основі.

Методи дослідження:

1. Підбір та докладний аналіз аналогів: Оцінка існуючих мобільних застосунків туристичного призначення для визначення їхніх сильних і слабких сторін, особливостей дизайну і функціоналу.

2. Дослідження тенденцій впливу дизайну на комерційний успіх та популярність: Аналіз того, як певні типи дизайну (інтерфейсні рішення, колірна палітра, структура і навігація) впливають на сприйняття та задоволення користувачів, а також на комерційний успіх застосунку.

3. Аналіз ефективності графічних прийомів: Вивчення та оцінка того, які графічні елементи і прийоми (іконки, фони, шрифти тощо) найефективніше працюють у мобільних додатках для туристів, зокрема їх вплив на зручність використання та естетичний вигляд.

Провідні завдання: Дослідження передбачає аналіз фахової літератури та референсів у сфері дизайну мобільних застосунків, оцінку можливостей

програм UI та UX для візуального оформлення мобільного застосунку, збір актуальних даних про користувацький інтерфейс, формулювання концепції застосунку.

Далі передбачається створення ескізів у графічному ілюстраторі, відпрацювання архітектури та навігації в застосунку, розробка дизайн-пропозицій прототипів: мокапів і клікабельних прототипів. Прототипи будуть піддані тестуванню для оцінки їх ефективності. На основі ескізів буде створений повний і робочий дизайн застосунку для подальшої реалізації.

Також, практичне значення цього дослідження полягає у можливості застосування розробленого дизайн-проекту в реальних умовах.

РОЗДІЛ 1. Теоретична частина

1.1 Перший сенсорний телефон

У сучасному світі, особливо в двадцять першому столітті, телефон став необхідним атрибутом життя для кожної людини, оскільки ми перебуваємо в епоху новітніх технологій. Сьогодні ми не уявляємо своє життя без цього пристрою, хоча раніше він не існував у магазинах або просто "на природі". Стільниковий телефон є засобом передачі різноманітної інформації на відстані, зокрема:

1. **Голосова інформація:** Це основна функція стільникового телефону, що забезпечує здійснення голосових дзвінків між користувачами.

2. **Текстова інформація:** Включає текстові повідомлення, такі як SMS і миттєві повідомлення через різні месенджери, наприклад, Viber, Telegram, WhatsApp та інші.

3. **Мультимедійна інформація:** Ця функція дозволяє передавати фотографії, аудіофайли, відео через MMS та Інтернет.

4. **Інтернет-дані:** Стільникові телефони використовуються для доступу в Інтернет, що дозволяє передавати різноманітну інформацію, таку як електронна пошта, веб-сторінки, соціальні мережі та інші онлайн-сервіси.

5. **Геолокаційні дані:** Функція передачі інформації про місцезнаходження користувача за допомогою GPS або інших служб, пов'язаних з геолокацією.

6. **Дані додатків:** Мобільні додатки використовують стільниковий телефон для передачі та отримання різних типів файлів, наприклад, фінансова інформація, новини, ігровий контент.

Смартфони принесли багато переваг у сучасному житті. Вони забезпечують постійний зв'язок з родиною та друзями, а також можливість безготівкових розрахунків будь-де. Важливі документи, які раніше потребували паперової форми, тепер можуть бути збережені у спеціальних додатках.

Смартфони також надають доступ до різноманітних програм, що забезпечують захист від небезпеки та нагадують про важливі справи. Вони дозволяють здійснювати відеодзвінки з будь-якої точки світу, а також швидко знаходити шлях завдяки GPS.

Для багатьох вони є не лише комунікаційними засобами, але й особистими тренерами, книгами, будильниками та фотоапаратами. Телефони відіграють важливу роль у спрощенні повсякденного життя і є одним із найбільш важливих винаходів людства (рис.1).

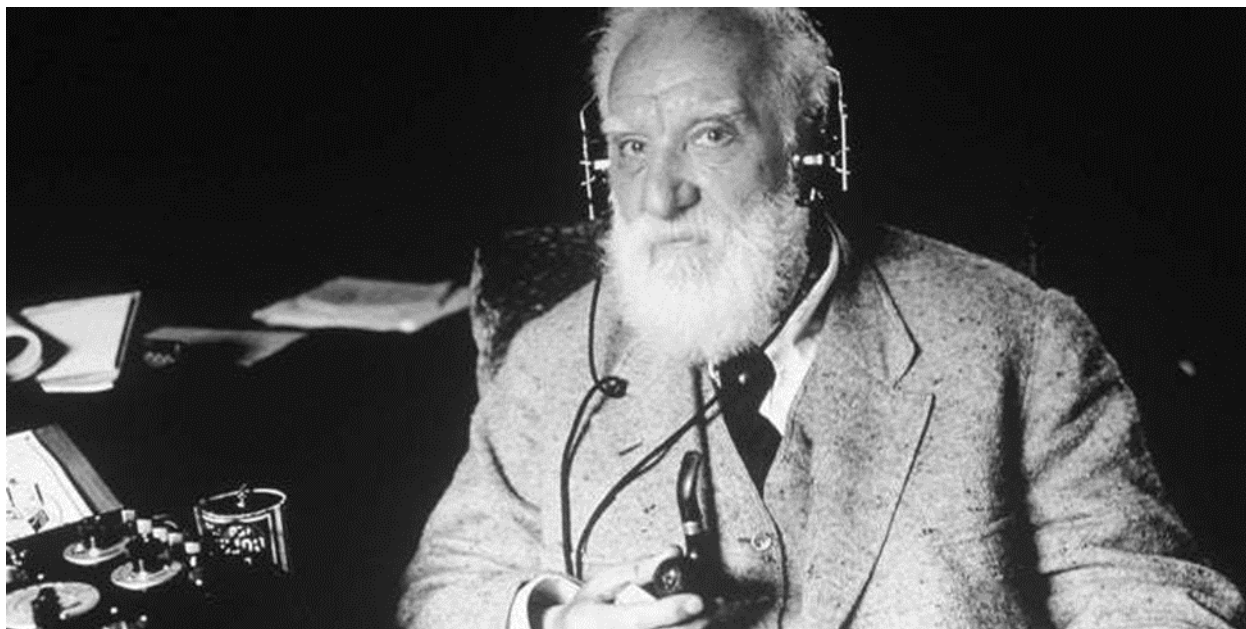


Рис. 1. Винахідник першого телефону, хто придумав «мобільник»

Александр Белл, вважаючись «батьком» телефону, був інженером, що працював з глухими людьми і займався їхнім навчанням говорінню. Він вже з вісімнадцятирічного віку мріяв про ідею передачі людських голосів за допомогою пристрою. У 1876 році він подав свою заявку на патент, в якій виклав всі свої ідеї. Його заявку прийняли до розгляду, і всього за рік Белл заснував свою першу в світі телефонну компанію "The Bell Telephone Company". День народження цього далекого родича сучасних смартфонів — 7 березня 1876 року. Смартфони пережили багато сцен сліз щастя і горя, розмов

і сварок, але перша фраза, яку почув цей пристрій від свого винахідника Белла, була: "Містер Ватсон, йдіть сюди, ви мені потрібні".

Александр Грахам Белл, видатна постать, яка внесла значний вклад у наше майбутнє, був винахідником не лише телефону. Серед його інших винаходів і досягнень також є:

1. Графофон: Це пристрій для запису звуку, який використовував воскові циліндри для збереження аудіозаписів. Винахід відіграв значну роль у розвитку та збереженні аудіофайлів.

2. Металошукач: Александр Белл винайшов перший металошукач, який використовувався для пошуку куль та інших металевих предметів, залишених у тілі людини або тварини.

3. Аероплан: Хоча він не винайшов перший літак, Белл активно працював над розвитком авіаційних технологій і мав значний вплив на їхній розвиток.

4. Оптичні пристрої: Він також працював над розробкою оптичних пристроїв, таких як фотометри та інші, які мали застосування у науці та техніці.

5. Вакуумна трубка: Белл винайшов одну з перших версій вакуумної трубки, яка була важливою для розвитку електроніки і радіо.

Описаний пристрій є раннім прототипом телефону, який Александр Грахам Белл винайшов під час своїх досліджень з удосконалення телеграфу. Цей прототип складався з невеликої шкіряної мембрани, до центру якої була прикріплена пружина. Над мембраною розміщувався малий сигнальний ріжок, а також було кілька дротів та електрична батарейка.

Однак у цьому пристрої було кілька значних недоліків:

1. Обмежена дистанція передачі: Він працював лише на відстані до трьохсот метрів.

2. Спотворений звук: Звук, який передавався через цей пристрій, був дуже спотворений.

3. Однопрохідність операторів: Операції здійснювалися послідовно, чергуючись.

4. Відсутність дзвінка: Для виклику потрібно було використовувати свисток через трубку.

У порівнянні з сучасними смартфонами, які дозволяють безпосередньо спілкуватися з абонентом в будь-якій точці світу за допомогою лише кількох натискань на сенсорному екрані, винахід Александра Белла виглядає дуже обмеженим і несучим значні технічні обмеження. (рис.2) Відкриття Белла стало випадковим результатом його наукових досліджень і відкрило шлях до подальшого розвитку телекомунікаційних технологій, які ми використовуємо сьогодні.



Рис.2. Модель перших телефонів

Початковою метою було створення телеграфу, який міг передавати одночасно більше п'яти повідомлень, що було значно зручніше, ніж передавати їх по одному чи по два. Александр створив декілька частинок, настроївши їх під різні частоти, але в процесі виникла непередбачена

проблема — одна з пластин застрягла. Його асистент почав голосно висловлювати своє незадоволення, оскільки все йшло не за планом. Александр перебував в іншому приміщенні, але почув слабкий звук невдоволення ситуацією, що виникла у помічника.

Після удосконалення свого винаходу він представив його перед живою аудиторією. Демонстрація пристрою, що передавав людську мову, стала світовою сенсацією. Офіційний винахідник став надзвичайно багатим. Перший телефон важив приблизно 30-40 кілограм без блоку живлення, і в 1870-х вага зменшилась до 17 кілограмів.

1.2 Історія виникнення мобільних застосунків

Мартін Купер — відома особистість, яка зробила значний внесок у світ технологій, працюючи у компанії «Motorola». Він створив перший у світі малогабаритний портативний мобільний телефон, хоча компанія спеціалізувалась на переносних радіостанціях і не мала досвіду у виробництві телефонів. Мартін прийшов до висновку, що створення невеликого мобільного телефону є реальною задачею (рис.3)



Рис. 3. Перші мобільні телефони

Він витратив понад рік на те, щоб реалізувати свою ідею. Після цього він представив світові пристрій вагою понад півтора кілограма, оснащений 10 цифровими клавішами, зеленою кнопкою виклику та червоною кнопкою відмови.

Щодо акумулятора, він значно покращився і міг витримати безупинну телефонну розмову до 35 хвилин. Для заряджання телефону потрібно було витратити до 10 годин.

Однак, ще потрібно було визначитись з феноменальністю цього винаходу. Проведене на даху п'ятдесятиповерхової будівлі тестування, де була перша у світі навчальна станція, дозволило Мартіну Куперу зателефонувати до начальника компанії «Bell Laboratories».

Цей технологічний прорив відкрив нові можливості та області застосування мобільного телефону, що сприяло його популяризації серед широких мас. Усі компанії, що займалися радіоінженерією, зрозуміли, що це початок великого світового прибуткового бізнесу.

Розпочалася жорстка конкуренція, оскільки більше не йшлося лише про комфорт, а про великі гроші.

У 1983 році стартували продажі першого мобільного телефону в США під назвою «Dynatac 8000X». Вага цього пристрою складала 793 грами, а вартість становила 3995 доларів.

У 1996 році компанія Motorola вдосконалила свій продукт і випустила на ринок телефон з розкладним корпусом та вбудованим дисплеєм і клавішами під назвою «Motorola StarTAC», який отримав популярність на світових ринках.

Багато компаній, таких як Sony Ericsson, IBM, Segem, Nokia, Panasonic, Siemens, Sharp, підхопили цю тенденцію.

У 1997 році компанія Siemens випустила перший мобільний телефон з кольоровим екраном, а в 1999 році був випущений телефон з підтримкою подвійної сім-карти.

У 2000 році на ринок вийшов телефон із підтримкою інтернет-з'єднання. Щороку вдосконалення цих пристроїв шокували все більше і більше.

Працівники цих компаній розуміли, що новіші моделі мобільних телефонів приносять їм більший прибуток, тому продовжували інвестувати у розвиток та вдосконалення технологій.

Фото перших сенсорних телефонів до ери iPhone (рис.4-1)



Рис. 4. IBM Simon, 1994



Рис. 5. Sharp PMC-1, 1998 рік



Рис. 6. Ericsson R380, 2000 рік



Рис. 7. Siemens SX45, 2002



Рис. 8. Philips 550/755, 2004



Рис. 9. Neonode N1, 2004



Рис. 10. ASUS P525, 2006



Рис. 11. LG Prada, 2007

1.3 Мобільний додаток та його взаємодія з індустрією туризму

1. У 1993 році корпорація IBM, відома своєю комп'ютерною технікою, розробила та представила світові перший сенсорний телефон. Цей пристрій можна було керувати лише за допомогою стилуса і він об'єднував в собі функції пейджера, факсу, блокнота, контактів, клавіатури та електронної пошти. Було випущено близько двох тисяч таких телефонів за ціною 900 доларів.

2. У 1997 році вийшов пристрій Sharp PMC-1, який був спрямований на вузький ринок і не здобув широкої популярності.

3. Перший пристрій, який зазвичай називають смартфоном, став Ericsson R380. Цей пристрій мав можливість перетворитися з клавіатурного варіанту на смартфон, відкинувши клавіатуру, яка закривала сенсорний

дисплей. Однак він мав недоліки, такі як відсутність підтримки програм і висока ціна.

4. У 2002 році був представлений Siemens SX45, який був кишеньковим комп'ютером з GPS модулем. Цей пристрій працював на мобільній операційній системі Pocket PC 2000, першій мобільній версії Windows. Однак в ньому були недоліки, такі як відсутність мікрофону для дзвінків, необхідність використання додаткової гарнітури та знижений рівень звуку.

5. В 2004 році був випущений Philips 550/755, який мав сенсорний дисплей, проте його дисплей був дуже малий. Використовуючи стилус, можна було переміщатись по меню, переглядати фотографії, малювати та підписувати зображення.

6. Шведська компанія Neocode зробила фурор в Європі з випуском Neocode N1. Цей пристрій керувався дотиком пальця і мав розміри трохи більше банківської карти. Він працював на спеціальній версії Windows і мав 17 інфрачервоних датчиків на екрані, що виконували функцію натискання.

7. У перші роки нульових років найпопулярнішими смартфонами були ті, що працювали на операційній системі Windows Mobile. Один з найвідоміших представників цього періоду — ASUS P525.

8. У 2007 році вийшов перший мобільний телефон з сенсорним екраном, випущений корейською компанією LG під назвою LG Prada. Ця модель випередила iPhone на місяць, але не здобула такого успіху на ринку.

На конференції Macworld у Сан-Франциско 9 січня 2007 року Стів Джобс представив світові перший iPhone 2G (рис. 12), який вразив публіку своїм інноваційним дизайном і функціональністю. основні характеристики та вигляд першого iPhone були такими:

1. Дизайн: iPhone 2G мав іконічний дизайн з плавними, заокругленими краями і металевим корпусом. Він був компактним і важив приблизно 135 грамів.

2. Дисплей: Цей iPhone оснащений 3,5-дюймовим мультитач екраном з роздільною здатністю 320x480 пікселів. Сенсорний екран дозволяв

користувачам взаємодіяти з пристроєм без використання стилуса, що було революційним у мобільній технології.

3. Клавіатура: iPhone 2G відмовився від фізичної клавіатури, замість цього використовуючи віртуальну клавіатуру, яка з'являлась на екрані при необхідності. Це значно спростило набір тексту та інші операції.

4. Функції: Перший iPhone підтримував телефонні функції, інтернет-перегляд, мультимедійні можливості через iTunes, а також з'єднання через Wi-Fi та Bluetooth.

5. Камера: У першому iPhone була вбудована 2-мегапіксельна камера, що дозволяла знімати фотографії.

6. ОС: Він працював на операційній системі iPhone OS (пізніше перейменованій на iOS), яка забезпечувала плавну роботу із зручним інтерфейсом.

Перший iPhone 2G був не лише телефоном, але й інноваційним пристроєм, який поєднав у собі функції телефону, мультимедійного пристрою, інтернет-планшета і багато іншого. Його вплив на ринок мобільних технологій був надзвичайно значущим, відкривши новий етап в розвитку смартфонів.



Рис. 12. iPhone 2G

Після випуску оригінального iPhone 2G, через півроку на ринку з'явилися моделі iPhone 3G та iPhone 3GS. Вони відрізнялись від попереднього покоління зміненою задньою панеллю телефону та вдосконаленнями:

1. iPhone 3G:

- Вдосконалений швидкісний 3G модем для швидкішого інтернет-з'єднання.
- Введення App Store, де користувачі могли завантажувати різноманітні додатки.

2. iPhone 3GS (рис.13):

- Покращена камера з можливістю запису відео.
- Оновлене програмне та апаратне забезпечення для підвищеної продуктивності.



Рис. 13. iPhone 3G

Через ще один рік, у 2010 році, з'явилися моделі iPhone 4 (рис.14) та iPhone 4S, які відрізнялись великими змінами в дизайні, включаючи корпус, покритий склом:

- iPhone 4:
- Вдосконалене програмне та апаратне забезпечення.
- Пам'ять збільшилась до 512 ГБ.

- Поява голосового помічника «Siri».
- iPhone 4S:
- Покращена камера з можливістю запису відео в HD.
- З'явився голосовий помічник «Siri».



Рис. 14. iPhone 4

У моделі iPhone 5 (рис.15), яка вийшла пізніше, знову відбулась зміна дизайну з корпусом з алюмінію, більшим екраном та 1 ГБ оперативної пам'яті. В iPhone 5S з'явився Touch ID на кнопці Home та нові кольорові варіанти корпусу.



Рис. iPhone 5

У 2015 році були випущені iPhone 6 (рис.16) і 6s, а також модифікації Plus, які хоч і не вражали якісним ривком, але були успішним кроком вперед для компанії.

Оновлення включали збільшення обсягу оперативної пам'яті до 2 ГБ та впровадження технології 3D Touch. Ці новинки стали підґрунтям для нових рекордів у продажах, зокрема, було продано 13 мільйонів гаджетів.



Рис. iPhone 6

У iPhone 7 та 7 Plus, які вийшли пізніше, було відмінено звичний роз'єм для навушників, додана водонепроникність та стереодинаміки. Ці моделі залишаються популярними й сьогодні завдяки високій якості та стильному дизайну, що задовольняють усі потреби користувачів.

Попередні моделі iPhone поступово прогресували, спонукаючи Apple до постійного розвитку. Однак модель «вісімка» стала великим розчаруванням як для користувачів, так і для компанії самої.

Багато клієнтів очікували радикально новий дизайн і повноцінну нову модель з інноваційними технологіями. Натомість вони отримали фактично оновлену версію «сімки» з покращеною апаратною частиною та мінімальними змінами в дизайні. Реакція експертів ринку мобільних телефонів була неоднозначною.

Незважаючи на це, розробники Apple залишалися впевненими у своїй стратегії, оскільки вони працювали над повністю новою і захопливою моделлю iPhone X. (рис. 17)

У 2017 році Apple вразила світ сенсаційною новинкою, яка завоювала серця багатьох. Це був абсолютно новий дизайн, відмова від популярної кнопки Touch ID на користь Face ID, виїмка для датчиків та фронтальної камери, а також постійна подвійна камера. Цей смартфон встановив тренд для всіх виробників по всьому світу. Обговорення змін в дизайні iPhone до цього моменту не мало аналогів.



Рис. 17. iPhone X

Моделі iPhone XS, XR та XS Max були настільки схожі між собою, що iPhone X довелося витягнути з продажу, щоб користувачі могли зосередитися на нових, більш дорогих моделях.

У версії «яблучного телефону» одинадцятого покоління значних змін не відбулося. Цікавий вигляд задньої панелі з круглими камерами став плюсом для цієї моделі, а також була додана потужніша камера.



Рис. iPhone XI

1.4 Еволюція мобільних операційних систем та їх конкурентів.

Історія розвитку

Історія розвитку мобільних операційних систем, таких як Android і IOS, свідчить про постійну еволюцію і впровадження нововведень. Окрім цього, існують інші мобільні операційні системи, які не лише конкурують з Android і IOS, але й пропонують свої унікальні можливості. Наприклад, операційні системи Windows Phone і BlackBerry OS відкривають альтернативу для користувачів, які шукають щось відмінне.

Всі ці фактори свідчать про те, що мобільні операційні системи постійно розвиваються і надають користувачам все більше можливостей і вибору.

Виникнення та перші кроки

Еволюція мобільних операційних систем, таких як Android і IOS, розпочалася із виникненням перших мобільних телефонів із операційними системами. На початку цього століття, коли мобільні телефони стали все більш популярними, виникла потреба у операційних системах, які забезпечували б функціональність та зручне управління цими пристроями.

Перші операційні системи для мобільних телефонів дозволяли виконувати базові функції, такі як дзвінки і повідомлення. Проте, з появою все потужніших процесорів і збільшенням обсягу пам'яті з'явилися нові можливості.

Спочатку ці операційні системи були доступні лише для обмеженої кількості пристроїв і мали свої власні характеристики та функціонал. Однак з часом розробники почали працювати над універсальними операційними системами, які можна було б використовувати на різних пристроях.

Таким чином, еволюція мобільних операційних систем почалася з виникнення простих програм для мобільних телефонів і поступово перейшла до створення універсальних операційних систем, таких як Android і IOS. Ці системи забезпечують розширений функціонал і забезпечують комфортне користування мобільними пристроями.

Поява Android і зміна картини.

Поява Android у 2008 році відзначилася як значний крок у розвитку мобільних операційних систем. Android не лише став прямим конкурентом IOS, а й змінив стратегічну картину на ринку мобільних платформ.

Раніше мобільні операційні системи були обмеженими і не забезпечували користувачам широких можливостей. Android відкрив нові перспективи, ставши першою відкритою платформою, яка дозволяла розробникам створювати додатки для мобільних пристроїв. Це сприяло активному розвитку екосистеми додатків та поширенню функціоналу смартфонів і планшетів. Еволюція Android триває і досі, і ця система не лише завоювала популярність, але й значно змінила спосіб, яким користувачі взаємодіють з мобільними пристроями. Завдяки Android ми можемо насолоджуватися широким спектром додатків і сервісів, які роблять наше життя комфортнішим і цікавішим.

Поява IOS і революція в мобільних операційних системах.

IOS відзначається декількома ключовими особливостями, які зробили його таким величезним проривом в історії мобільних операційних систем:

1. Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс: Однією з найбільших переваг IOS є його інтуїтивно зрозумілий інтерфейс. Apple зробила акцент на простоті та легкості використання, що дозволяє користувачам швидко орієнтуватися в системі навіть без попереднього досвіду.

2. Екосистема Apple: IOS інтегрується в широку екосистему продуктів Apple, включаючи Mac, iPad, Apple Watch та інші. Це забезпечує користувачам безшовну роботу між пристроями, синхронізацію даних та доступ до спільних сервісів, що підвищує зручність використання.

3. App Store: App Store є централізованою платформою для завантаження додатків, ігор та сервісів. Велика кількість доступних додатків робить IOS привабливим для користувачів, які шукають різноманітність і функціональність.

4. Оптимізація для апаратних засобів: Apple контролює як апаратну, так і програмну частину своїх пристроїв, що дозволяє їй створювати оптимізовані операційні системи для конкретних пристроїв. Це забезпечує високу швидкість роботи, ефективне управління енергопотребою і стабільність системи.

IOS справді відрізняється високою безпекою, що є однією з ключових особливостей цієї мобільної операційної системи. Apple приділяє велику увагу захисту даних користувачів і системи від зловмисників, що дозволяє забезпечити високий рівень приватності та безпеки.

З появою IOS на ринок мобільні операційні системи отримали новий стандарт якості і функціональності. IOS встановив високі прагнення до ергономіки, дизайну та продуктивності, що стало стимулом для інших розробників платформ прагнути досягти подібного рівня успіху.

Реакція ринку на IOS спонукала інших виробників операційних систем до постійного вдосконалення своїх продуктів, що сприяло загальному підвищенню якості і рівня конкуренції в галузі мобільних технологій. Навіть у змінному світі мобільних технологій, IOS залишається однією з найпопулярніших мобільних операційних систем у світі. Кожним новим релізом Apple вводить нові функції, покращує продуктивність і забезпечує користувачам неповторний досвід використання своїх пристроїв.

РОЗДІЛ 2. Дизайн застосунків туристичного призначення

2.1. Цільова аудиторія туристичного застосунку

Мобільний додаток є програмним забезпеченням, спеціально призначеним для роботи на мобільних пристроях. Його можна встановити безкоштовно або за встановлену плату. Кожен додаток має конкретну функціональну спрямованість і призначений для використання користувачами залежно від їх професійних потреб (наприклад, бізнес-додатки), способу життя та тривалості відпустки (такі як туристичні додатки) або особистих вподобань (наприклад, ігрові додатки).

Ринок мобільних додатків є дуже різноманітним і інтерактивним, забезпечуючи конкретну інформацію у форматі, який легко відображається на мобільних пристроях. До ери підключення мобільних пристроїв до Інтернету розробка мобільних застосунків в основному зводилася до створення невеликих каталогів для зберігання номерів телефонів. Важливість можливості зберігання значної кількості номерів, пов'язаних з реальними іменами, швидко стала очевидною. На той момент мобільні телефони були схожі на телефонні книги. Поки розробники працювали над розширенням технічних можливостей пристроїв, вони також включали прості ігри для розваги. Ці ігри були на початковому етапі свого розвитку і управлялися за допомогою клавіш, а не джойстика.

Різноманітні ігри вже тоді користувалися значною популярністю, але це не були єдиною функцією, що робила телефони корисними. Перші мобільні пристрої також включали калькулятори, контактні списки та календарі. Таким чином, мобільні телефони почали заміщувати персональні комп'ютери в повсякденних справах.

У перший етап розвитку мобільних додатків у 1998 році була створена технологія WAP (Wireless Application Protocol), що означає бездротовий протокол додатків. Ця технологія з'єднала мобільні пристрої з Інтернетом. Перший телефон з WAP-браузером був Nokia 7100.

У 1999 році був випущений Nokia 7100, і в цей же час з'явилися компанії, що спеціалізуються на розробці продуктів для мобільних пристроїв. Технологія WAP (Wireless Application Protocol) надала можливість користувачам не лише грати в ігри, а й читати новини, використовувати електронну пошту, завантажувати карти і навіть бронювати квитки прямо з мобільного телефону. Для цього були створені спеціальні WAP-сайти з адаптованою розміткою для мобільних екранів. Ці сайти мали просту структуру з текстом і посиланнями, майже без зображень.

2.2 Як виникла ідея створення саме дизайну застосунку

Основним обмеженням технології WAP були низька швидкість передачі даних і суцільний протокол даних, який при використанні може призводити до пропущених вхідних дзвінків у процесі завантаження сторінок.

Оплата за WAP-з'єднання залежала від обсягу переданого трафіку і була досить високою. Наступною значущою віхою в історії розвитку мобільних додатків стало створення операційної системи Symbian та Java-додатків. Операційна система Symbian була розроблена у 2001 році компанією Nokia спільно з Sony Ericsson, Motorola і Samsung. Однак вона не змогла закріпитися на ринку через проблему несумісності додатків із новими версіями операційної системи, що вимагало доопрацювання кожного додатку під нові версії.

Java, розроблена компанією Sun Microsystems, стала іншою ключовою платформою для мобільних додатків. У телефонах з підтримкою Java було доступно кілька вбудованих програм, таких як годинник, календар та кілька ігор. Користувачі могли також завантажувати інші додатки, що робило мобільні пристрої більш персоналізованими. Java використовувалася на різних платформах — від об'єктів і мобільних телефонів у нижньому цільовому сегменті до корпоративних серверів і суперкомп'ютерів у вищому цільовому сегменті.

У 2008 році Apple представила App Store, що стало каталізатором розвитку мобільної програмної індустрії. У перший день роботи на ринку з'явилося 500 програм. На момент запуску в App Store було доступно понад 800 різних додатків, з яких понад 200 пропонувалися безкоштовно, а понад 90% коштували менше 10 доларів.

Відповідь на розробку Apple у 2008 році, Google запустила Android Market для завантаження додатків та ігор для нової операційної системи Android. Підтримка платних додатків була додана у 2009 році у США і Великобританії. У 2012 році Google об'єднав свої розробки (Android Market, Google Music, Google Books) в одну платформу під назвою Google Play. Усі покупки в Google Play базуються на хмарних технологіях, що означає, що користувачі не мають перейматися втратою завантаженого файлу.

2.3 Відмінності в розробці дизайну для Android та IOS

На момент запуску в березні 2012 року, на платформі було доступно 450 000 програм і ігор для Android. Еволюція мобільних додатків від простого WAP-браузера до платформ App Store та Google Play значно змінила їхнє значення, перетворивши на потужне бізнес-середовище.

Це твердження обґрунтовується декількома ключовими показниками:

1. Зростання обсягів завантажень мобільних додатків: У 2017 році було завантажено 178,1 млрд одиниць мобільних додатків, що зросло до 205,4

млрд у 2018 році і прогнозується досягти 258,2 млрд у 2022 році. Це свідчить про зростаючий попит на мобільні додатки серед користувачів.

2. Домінантність Samsung і Apple: Samsung і Apple займають значні ринкові позиції з частками 27% і 24% відповідно. Це вказує на широке поширення їхніх смартфонів серед користувачів, що підтримує популярність і використання мобільних додатків на цих платформах.

3. Вплив китайських фірм: Китайські виробники, такі як Oppo, Xiaomi, Huawei, стають суттєвими учасниками не лише на внутрішньому ринку, але й на глобальній арені. Їхні смартфони із встановленими магазинами додатків активно використовуються користувачами.

4. Зростання доходів від завантажень: Доходи від завантажень мобільних додатків щорічно зростають, що є основним показником ефективності цього ринку. Це свідчить про зростаючу комерційну привабливість мобільних платформ для розробників.

Домінуючу частку прибутку в досліджуваному періоді займають ігрові додатки, які забирають від 76% до 78% від загальних доходів. У 2018 році на світовому ринку споживачі витратили 92,1 млрд доларів на додатки. За прогнозами, у 2021 році обсяг доходів від завантажень мобільних додатків зросте до 139,6 млрд доларів США. На платформі Apple App Store ігри займають найбільшу частку серед категорій програм – 24,86%. На другому місці знаходяться бізнес-додатки з часткою 9,77%. Додатки для подорожей займають сьоме місце з часткою 3,9%.

2.4 Роль мобільних додатків у сучасному житті

Туристичні додатки відіграють важливу роль у забезпеченні інформацією для подорожуючих різного рівня складності. Оновлення даних в режимі онлайн є особливо цінними для сучасних туристів, оскільки це дозволяє їм коригувати плани поїздок відповідно до їхніх особистих потреб і уподобань. Мобільні програми для подорожей є сьомою найпопулярнішою категорією за даними eMarketer, і близько 60% користувачів смартфонів

віддають перевагу використанню туристичних програм для планування свого дозвілля.

У європейських країнах майже 60% транзакцій здійснюються через мобільні версії сайтів або додатки смартфонів. Сучасні мобільні додатки, призначені для планшетів і смартфонів, виступають інноваційним інструментом для стимулювання внутрішнього туризму і просування інвестиційних проектів. Основні переваги мобільних додатків для подорожей включають здатність до комунікації між брендом і користувачем, економічну вигоду та зручність використання. Вони дозволяють користувачам з легкістю планувати свої подорожі, знаходити інформацію і координувати різні аспекти своєї подорожі безпосередньо через свої мобільні пристрої.

Сучасні мобільні додатки для подорожей можуть виконувати різноманітні функції в залежності від конкретних потреб компаній і їхніх бізнес-пріоритетів. Вони можуть служити ефективним інструментом для привернення нових клієнтів або зручним сервісом для роботи з існуючою клієнтською базою. Сьогодні мобільний телефон став невід'ємним атрибутом подорожі, поряд з паспортом, кредитною картою та одягом. Він дозволяє подорожуючим не лише зв'язуватися зі світом, а й зручно керувати всіма аспектами відпочинку через спеціалізовані додатки. Це може охоплювати від планування маршрутів і бронювання готелів до отримання інформації про місцеві визначні пам'ятки і ресторани.

Туристична галузь є однією з найбільш швидко розвиваючихся галузей в глобальній економіці. Світова індустрія туризму включає широкий спектр послуг, від готелів, курортів, казино і транспорту (поїзди, автобуси, літаки, круїзні лайнери) до туроператорів і онлайн-сервісів бронювання. Останні роки відзначаються стрімким впровадженням комп'ютерів і супутніх технологій у наше повсякденне життя. Сьогодні важко уявити подорож без персонального смартфона або планшета. Сучасні мобільні додатки дозволяють кожному користувачу за кілька кліків забронювати номер у готелі, придбати квиток, спланувати маршрут подорожі, дізнатися про

місцеві визначні пам'ятки та навіть спілкуватися з місцевими мешканцями на їхній мові за допомогою інтерактивних перекладачів.

Актуальність використання мобільних додатків в туристичній галузі обумовлена низкою проблем, які стикаються недосвідчені туристи. Використання відповідних програм може значно полегшити їх перебування за кордоном або у невідомому місці. Однією з ключових проблем є необхідність знаходження потрібної інформації та послуг, таких як бронювання готелів, купівля квитків, планування маршрутів і ознайомлення з місцевими визначними пам'ятками. Відповідні мобільні додатки надають зручний і швидкий доступ до цих сервісів, що робить подорожі більш безпечними і комфортними. У сучасному світі користувачі часто використовують програми, які здаються звичайними, але насправді вони розвиваються у складних сценаріях. Проте успіх мобільних додатків залежить не лише від ідеї, але і від грамотної реалізації та продуманої стратегії просування. Лише завдяки цій комплексній підходу мобільна програма може досягти великих результатів. У науковій роботі О. Вишневської виявлено головні напрями використання мобільних додатків у туризмі, що включають перетворення туризму в прибуткову галузь національної економіки через створення високотехнологічної індустрії, збільшення туристичного потенціалу регіонів, раціональне використання культурно-історичних та природно-рекреаційних ресурсів, а також підвищення доступності туристських ресурсів для всіх шарів населення та покращення ефективності взаємодії. У 2016 році у всьому світі було завантажено понад 150 мільярдів додатків, з яких 20% припадають на програми у сфері туризму. Ці додатки включають перекладачі, бронювання готелів, придбання квитків, путівники, пошук попутників, прокат автомобілів і картографічні сервіси. Сервіси порівняльного типу, як Tickets.ua, вже зарекомендували себе як корисні та зручні інструменти. З їх допомогою можна швидко перевірити вартість квитків на обрані дати на сайтах авіакомпаній та агентств-посередників і знайти оптимальний варіант за

найнижчою ціною. Мобільні додатки у цій сфері показують подібні результати до настільних версій, відрізняючись переважно інтерфейсом. Після вибору рейсу можна перейти на сайт агента і придбати квиток.

Також варто відзначити популярного квиткового агента AnyWayAnyDay (AWAD), через мобільний додаток якого можна забронювати і купити квиток на літак, а також забронювати готель. При плануванні міжнародного рейсу можна скористатися такими міжнародними пошуковими системами, як Momondo або Kayak.

У мобільному додатку перевізника зручніше знаходити і забронювати квиток, переглядати бронювання, отримувати інформацію про акції та новини, реєструватися на рейс, отримувати оновлення про затримки і перевіряти статус в бонусній програмі.

Найпопулярніші додатки у «Кий Авіа», S7 і «МАУ». Додаток AppInTheAir входить до топ-100 найкращих додатків для туризму. Він надає корисну інформацію про авіарейси, включаючи поради щодо здачі багажу та відстеження рейсу (з нагадуваннями про час прибуття в аеропорт, реєстрацію та посадку), а також корисні рекомендації щодо аеропортів відправлення і прибуття (місця для харчування, безкоштовний Wi-Fi, рекомендації щодо таксі тощо). Тим, хто подорожує самостійно і шукає готелі по всьому світу, в тому числі в містах України, рекомендується використовувати такі популярні зарубіжні оператори, як Booking.com, HotelReservationService, Hotels.com та Expedia.com.

Туристам, які цікавляться освітою життя в інших містах і планують значно зекономити на житлі, рекомендується завантажити мобільний додаток для короткострокової оренди житла по всьому світу – Airbnb. Тут можна знайти вишукані дизайнерські або затишні квартири та кімнати за кілька кліків. Для зручності спілкування та розуміння місцевого життя під час закордонних поїздок рекомендується використовувати додаток Google Translate. Цей інструмент перекладає слова та фрази, використовуючи веб-

сервіси, і дозволяє «спілкуватися голосом» на будь-якій мові світу просто через смартфон. Аналогічні можливості доступні і у Пошуку Google.

Для отримання передбачення погоди в певному регіоні або країні можна скористатися додатком від Gismeteo. Актуальні курси валют надає найпопулярніший у світі додаток XE Currency. Для організації поїздки корисними будуть такі сервіси:

1. Tripit: Цей сервіс дозволяє вислати підтвердження бронювання і автоматично створити маршрут поїздки. Також можна отримати поради від досвідчених мандрівників.

2. Foodspotting: Цей додаток допомагає знаходити кафе і ресторани неподалік від вашого місцезнаходження.

У грудні 2016 року я провів опитування серед студентів Харківського гуманітарного університету «Народна українська академія» на тему «Популярні мобільні додатки під час подорожей і поїздок». Аналізуючи отримані анкети студентів, виділено наступні явні фаворити серед додатків:

1. 80% аудиторії визначили додаток Google Maps як один із найзручніших і простих у використанні. Цей продукт компанії Google постійно оновлюється та доповнюється новими функціями, що робить його практично незамінним для туристичних подорожей. Google Maps дозволяє легко планувати туристичні маршрути будь-якої складності і зручно вибирати вид транспорту для переміщення до пункту призначення, що особливо важливо для бюджетних туристів, забезпечуючи при цьому високий рівень точності та надійності.

2. Booking.com є мобільним додатком, який є мобільною версією відомого веб-сайту для бронювання готелів. Цей додаток набув широкої популярності серед туристів і любителів подорожей, завдяки зручному і швидкому бронюванню за вигідними цінами в будь-якому куточку світу. Booking.com має в базі даних інформацію про майже півмільйона готелів по всьому світу, що робить його одним з найбільших ресурсів у галузі туризму на сьогоднішній день.

3. Advisor дозволяє кожній людині запланувати ідеальну подорож за допомогою мільйонів відгуків від інших мандрівників. Цей додаток допомагає знайти найкращі варіанти для відпочинку, і за результатами опитування 15% студентів підтвердили, що Advisor відповідає їх очікуванням, не отримавши жодного негативного відгуку.

4. Foursquare на початковому етапі був створений як додаток для чекінів, але з часом перетворився на відмінного гіда по різноманітних закладах. Використовуючи географічні дані, він автоматично вказує користувачеві на найближчі об'єкти, такі як готелі, бари, магазини, ресторани та інші важливі місця. Проте, одним з негативних аспектів є залежність цього додатка від доступу до Інтернету.

ВИСНОВКИ

Еволюція і технічний прогрес значно впливають на туризм та організацію екскурсій. З'являються унікальні мультимедійні путівники для мобільних телефонів, які працюють через Інтернет. В туристичній сфері наявні різноманітні мобільні додатки, серед найпоширеніших з яких можна відзначити Google Maps, Booking.com, Advisor, Foursquare, BagOnBelt та інші. При використанні мобільних додатків для пошуку інформації про місцезнаходження або житло на короткий термін, існують як переваги, так і недоліки. Основні переваги включають спрощення комунікації з брендом, економічні вигоди та зручність використання. Проте також існують недоліки: зниження продуктивності при збільшенні бази користувачів, можливі помилки в роботі програми через велику кількість даних, надмірна кількість реклами та проблеми з безпекою даних. Розв'язання цих проблем передбачає впровадження комплексу заходів для поліпшення функціональності і безпеки мобільних додатків, що сприятиме їхньому подальшому розвитку в цій сфері.

Мобільні операційні системи є критично важливою складовою сучасних смартфонів і планшетів, що забезпечують роботу всіх додатків та функціональність пристроїв. Історія розвитку цих операційних систем почалася давно і продовжується до наших днів. На сьогоднішній день на

ринку існує багато різних операційних систем, але найбільш популярними є Android і iOS.

Android - це мобільна операційна система, яку розробила компанія Google. Вона була випущена у 2008 році і швидко стала найпопулярнішою у світі. Android відомий своїм відкритим кодом, що дозволяє розробникам вносити зміни та адаптації за їхніми потребами. Це сприяє швидкому розвитку та поширенню великої кількості додатків і сервісів для користувачів.

IOS - це операційна система, що була розроблена компанією Apple і вперше випущена у 2007 році. Вона є прямим конкурентом для Android. Операційна система IOS відома своєю стабільністю та високим рівнем безпеки. IOS забезпечує користувачам широкі можливості і дозволяє використовувати різноманітні сервіси та додатки.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
2. Tidwell, J. (2010). *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*. O'Reilly Media.
3. Nielsen, J., & Budiu, R. (2013). *Mobile Usability*. Nielsen Norman Group.
4. Goodwin, K. (2009). *Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services*. Wiley.
5. Clark, J., & Clark, L. (2016). *Designing Mobile Interfaces: Patterns for Interaction Design*. O'Reilly Media.
6. Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*. New Riders.
7. Holzschlag, M. E. (2007). *Designing for Accessibility: A Practical Guide for Designing Accessible Web Sites*. New Riders.
8. Löwgren, J., & Stolterman, E. (2004). *Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology*. MIT Press.

9. Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. Wiley.
10. Laakso, M., & Hakulinen, J. (Eds.). (2008). Mobile Usability: How Nokia Changed the Face of the Mobile Phone. McGraw-Hill Education.
11. Leavitt, M. O. (2006). Mobile Phone Design: Principles and Practice. CRC Press.
12. Saffer, D. (2009). Designing Gestural Interfaces: Touchscreens and Interactive Devices. O'Reilly Media.
13. Mobile Design Pattern Gallery: UI Patterns for Smartphone Apps" by Theresa Neil
14. Designing Mobile Interfaces: Patterns for Interaction Design" by Steven Hooper and Eric Berkman
15. Online Courses and Tutorials: Веб-сайти та платформи, такі як Coursera, Udemy, i Lynda.com.

Ім'я користувача:
Анна Серединко

Дата перевірки:
27.06.2024 13:49:49 EEST

Дата звіту:
27.06.2024 14:27:50 EEST

ID перевірки:
1016390972

Тип перевірки:
Doc vs Internet + Library

ID користувача:
100001433

Назва документа: фк 022 Варшавська Я.Є

Кількість сторінок: 25 Кількість слів: 5426 Кількість символів: 40078 Розмір файлу: 49.37 KB ID файлу: 1016204024

1.95% Схожість

Найбільша схожість: 0.98% з Інтернет-джерелом (<https://social-science.uu.edu.ua/article/1419>)

1.95% Джерела з Інтернету 39

Сторінка 27

Не знайдено джерел з Бібліотеки

0% Цитат

Вилучення цитат вимкнене

Вилучення списку бібліографічних посилань вимкнене

0% Вилучень

Немає вилучених джерел

Модифікації

Виявлено модифікації тексту. Детальна інформація доступна в онлайн-звіті.

Замінені символи 1