

ються і забезпечують швидкий обмін інформацією між комунікантами. Проте українська мова потребує збагачення новими ідіомами, які будуть мати помітний вплив інноваційного розвитку.

Д. Медведєва

Науковий керівник – к.т.н, асист. М. М. Логойда

СТВОРЕННЯ СИСТЕМНОГО ПРОДУКТУ: ВІД ЗАДУМУ ДО ПРОТОТИПУ ВИСОКОЇ ДЕТАЛІЗАЦІЇ

Вступ. Відомий американський дизайнер інтерфейсів Пол Ренд зазначив, що проектування інтерфейсів – це не просто компонування, організація і навіть редагування, проектувати – означає надавати цінність і сенс, вносити ясність, спрощувати та пояснювати, привертати увагу, переконувати, мотивувати і, навіть, розважати.

З метою створення вдалого інтерфейсу системного продукту було сформовано основні етапи реалізації UX/UI дизайну.

Основна частина. «User Experience» або «UX» в перекладі з англійської означає "користувацький досвід". Це практика розроблення продуктів, у якій акцент робиться на якості загального досвіду та супутньому задоволенні. «User Interface» або «UI» в перекладі з англійської означає "інтерфейс користувача". Це графічний макет продукту, що складається з кнопок, тексту, зображень, повзунків, полів для введення тексту та всіх інших елементів, з якими взаємодіє користувач. Існує багато різних шляхів проектування інтерфейсів. Дослідивши інструменти та методики, було сформовано наступні основні етапи:

Визначення персони користувача. Персони користувачів – це вигадані персонажі, які створюються на основі досліджень, щоб представити різні типи користувачів. Персони – це не просто люди, вони відображають реальну поведінку цільового користувача, настроїв, набір навичок, мотивацію та цілі в межах продукту.

Персона користувача зазвичай включає наступні ключові відомості: вигадане ім'я; назва посади та основні зобов'язання; демографічні дані (вік, освіта, етнічна приналежність та сімейний стан); цілі та завдання, які вони бажають виконати за допомогою продукту; фізичне, соціальне та технологічне середовище; цитата, яка підсумовує те, що найбільш важливо для персонажа.

Розробка Customer Journey Map (CJM). CJM – це візуалізація шляху клієнта. Вона відображає етапи, які проходить користувач і які емоції при цьому відчуває, точки взаємодії з продуктом і складності, які не

дозволяють йому досягати своїх цілей. Не існує єдиного алгоритму побудови СІМ, однак, існують основні її компоненти: портрет клієнта; етапи, які проходить користувач під час взаємодії з продуктом; цілі споживача на кожному з етапів; точки дотику з продуктом; емоції, які відчуває людина на кожному з етапів; бар'єри та болі під час взаємодії; рішення, за допомогою яких можна вирішити проблеми користувачів.

Побудова User Flows діаграми. «User Flows» означає "послідовність дій користувача". User Flows діаграма – це гібрид класичної блок-схеми і елементів візуального інтерфейсу. В її основі лежить порядок дій, які повинен виконати користувач. Відсутній акцент на відчуттях користувача та на безлічі можливих рівнів рішення. Основне завдання – показати процес роботи з продуктом.

Побудова інформаційної архітектури. Інформаційна архітектура – це інформаційна основа будь-якого багаторівневого веб-ресурсу, що включає в себе два основних компоненти: ідентифікацію та визначення контенту і функціональності; ієрархію, структуру і номенклатуру, які визначають взаємовідносини між контентом і функціональністю. Інформаційна архітектура невидима для користувача і складається з електронних документів, таблиць, діаграм.

Створення UX прототипу. Прототип – це проста експериментальна модель, яка використовується для того, щоб швидко перевірити або підтвердити ідеї, дизайн-припущення та інші аспекти. Wireframe (фаєфрейм) – це початковий прототип (скелет інтерфейсу), на якому представлені усі важливі елементи користувацького інтерфейсу.

Створення прототипу низької деталізації. Такий прототип вже відрізняється від фаєфрейму. Розташування елементів опрацьовано, розміри блоків й шрифтів приблизно визначені. Елементи вирівняні один відносно одного і по сітці. Прототип низької деталізації найчастіше застосовують для остаточного затвердження розташування функціональних блоків.

Створення прототипу високої деталізації. На цьому етапі продукт має кінцевий вигляд з підібраним стилем, pixel perfect елементами, переходами та анімацією. Він також затверджується замовником, далі тестується на відповідність вимогам та передається в розробку.

Висновок. Дослідження етапів проектування інтерфейсів дозволяє визначити обов'язкові й необхідні їх елементи. Узагальнивши складові, які мають враховуватись при проектуванні користувацьких інтерфейсів, можна створити конкурентноздатний продукт, який буде відповідати наступним факторам: корисність, зручність використання, легкість в пошуку, надійність, бажаність, доступність та цінність. Невдало спроектований інтерфейс ускладнює взаємодію користувача з продуктом або повністю її унеможлиблює.