

*Мільська Катерина Олександрівна
(наук. керівник – д-р екон. наук, професор Анісімова О. М.)
Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця*

ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕРФЕЙСУ ВЗАЄМОДІЇ З КОРИСТУВАЧЕМ У СИСТЕМАХ ІЗ НАДАННЯ ПОСЛУГ

Будь-яке завдання з побудови інтерфейсу варто починати з дослідження, адже здебільшого ми хочемо, щоб нашим інтерфейсом користувалися. Для початку потрібно визначитися зі сферою і середовищем, в якій буде існувати дизайн. Незалежно від специфіки сфери надання послуг (медицина, автосервіс, барбершоп, тату салон тощо) потрібен онлайн запис, сторінки послуг, особистий кабінет, програма лояльності, чат-бот або messenger. Важливо визначити: які дії буде здійснювати користувач і, як наслідок, які екрани потрібно відтворити, як масштабувати дизайн. Підсумком етапу дослідження повинна стати карта шляхів користувачів.

Якісно зроблене дослідження дасть змогу оцінити обсяг і вартість робіт. Карта шляхів використовується не тільки дизайнером, а й проєкт-менеджером. Карта допоможе визначити функціонал і написати ТЗ розробникам [1].

Малювання блоків майбутнього інтерфейсу на папері – допомагає дизайнеру почати думати самостійно і відкласти перегляд ресурсів з дизайну. Необхідно використовувати один або два призначених для користувача сценарії з карти шляхів користувача. Цього зазвичай достатньо, щоб показати і затвердити концепт [2].

На етапі побудови прототипів паралельно може бути наступний етап: створення екранів інтерфейсу з візуальною складовою. На цьому етапі робиться не тільки продумана архітектура та весь функціонал, а й візуальна складова: сітка, композиція, адаптивність і гнучкість обраного рішення, вигляд на різних пристроях, кольори та шрифти. Основне завдання – зробити актуальне оформлення, яке б хотілося купити і використовувати, водночас не забувати про користувацький досвід. Затвердження концепту часто призводить до правок. Тому важливо узгоджувати свою роботу ще на етапі прототипу, а робочий концепт, якщо є така можливість, краще протестувати.

Залежно від масштабу проєкту і кількості необхідних макетів, доцільно використовувати дизайн-систему. Це путівник з вигляду усіх компонентів, кольорів, шрифтів, різні стани тих самих кнопок, полів вводу чи тексту. Створивши умови для відображення елементів, що повторюються, робота стає більш продуктивною. Такий комплексний підхід спрощує процес при розробці. Треба зауважити, що дизайн-системи доречно робити для розробників, коли є великий проєкт на багато сторінок / екранів. В іншому ж разі розробка такого документа тільки забиратиме час [3].

Цей документ потрібен для того, щоб усі елементи виглядали однаково. Якщо його не використовувати, у вашому інтерфейсі можуть бути різні кнопки і стилі. Так само варто звернути увагу на іконки. Іконки, кнопки, поля для вводу тощо однакового стилю – запорука правильного користувацького досвіду.

Процес проєктування інтерфейсу повинен орієнтуватися на користувача. Інтерфейс повинен взаємодіяти з користувачем його «мовою», бути логічним і послідовним. В інтерфейсі мають бути довідкові засоби, які допомагають користувачам під час роботи з системою, і засоби відновлення після помилок [4].

Існує кілька стилів взаємодії з програмними системами: безпосереднє маніпулювання, системне меню, заповнення форми, командні мови і природна мова.

Для відображення тенденцій числових даних і їх приблизних значень варто використовувати графічні уявлення. Числове уявлення повинне застосовуватися тільки тоді, коли необхідно відобразити точні значення даних.

Кольори в інтерфейсі користувача повинні використовуватися обережно і послідовно. Розробники повинні завжди пам'ятати, що багато хто не розрізняє кольори [5].

Жоден із цих нескладних методів оцінки, призначеного для користувача інтерфейсу, не є надійним і не гарантує вирішення всіх проблем інтерфейсу. Водночас перед випуском системи ці методи можна застосувати в групі добровольців, не витрачаючи значних засобів. У такий спосіб виявляється і виправляється більшість проблем в інтерфейсі користувача.

Повідомлення про помилки не повинні містити звинувачень в адресу користувача. Вони повинні пропонувати варіанти виправлення помилки і забезпечувати зв'язок із довідковою системою.

У документації користувача має бути довідка для початкуючих і досвідчених користувачів. Для системного адміністратора повинні бути окремі документи [6].

Правильно спроектований інтерфейс користувача украй важливий для успішної роботи системи. Складний у застосуванні інтерфейс, як мінімум, призводить до помилок користувача. Іноді вони просто відмовляються працювати з програмною системою, не дивлячись на її функціональні можливості. Якщо інформація подається плутано або непослідовно, користувачі можуть зрозуміти її неправильно, внаслідок чого їх подальші дії можуть привести до пошкодження даних або навіть до збою в роботі системи.

Список використаних джерел

1. Аронов В. Р. Дизайн в культуре XX века. 1945–1990. М., 2013.
2. Бхаскаран Л. Дизайн и время. СПб. : Арт-родник, 2009.
3. Власов В. Г. Теоретико-методологические концепции искусства и терминология дизайна. СПб. : СПГУТД, 2009.
4. Воронов Н. В. Суть дизайна. 56 тезисов русской версии понимания дизайна. М. : Издательство Грантъ, 2002.
5. Глазычев В. Л. О дизайне. Очерки по теории и практике дизайна на Западе. М. : Искусство, 1970. 191 с.
6. Глазычев В. Л. Дизайн как он есть. М. : Европа, 2006. 340 с.

