

ПРОЕКТУВАННЯ USER EXPERIENCE TA USER INTERFACE ВЕБСИСТЕМИ ДЛЯ НАУКОВОЇ РОБОТИ СПІВРОБІТНИКІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Розробка будь-якого з вебресурсів включає в себе широкий набір досліджень, спрямованих на побудову якісного, зручного у використанні продукту. Спеціалісти, що спрямовують свою роботу на пошук вдалих рішень для побудови інтерфейсу проводять низку досліджень, щоб взаємодія між користувачем та інтерфейсом відбувалася легко та зрозуміло. В залежності від типу продукту варіюються задачі, що постають перед UX-дизайнером. Проте, основною метою залишається побудова архітектури проекту, що забезпечить швидку взаємодію з продуктом.

User Experience (UX) – процес взаємодії користувача з інтерфейсом з точки зору розв'язання користувацьких задач і задач продукту. Таким чином, UX-дизайнерові необхідно постійно стежити, чи отримує користувач належну віддачу, чи вирішує інтерфейс поставлені завдання. Відвідуючи вебсайт, у користувача не повинно виникати зайвих запитань до архітектури чи інтерфейсу. Ідеальний інтерфейс – той, якого ніхто не бачить. Проектування – це можливість швидко зрозуміти правильність підходу до розробки продукту.

Основними критеріями під час проектування інтерфейсів є цілі майбутнього використання системи та кваліфікація кінцевого користувача. За кількістю цілей системи бувають багатоцільові та спеціалізовані. Багатоцільові системи можуть включати в себе кілька спеціалізованих. Для проектування інтерфейсів багатоцільових систем використовують кілька підходів до проектування інтерфейсу [1].

Метою нашого дослідження є побудова користувацького інтерфейсу системи підтримки наукової діяльності співробітників закладів вищої освіти.

Систему підтримки наукової діяльності співробітників закладів вищої освіти варто віднести до багатоцільової системи. Прямих користувачів можна розділити на групи: початківців, досвідчених користувачів та експертів. На кожному етапі взаємодії конкретна група користувачів, за умови правильної архітектури вебресурсу, отримує досвід та змінює свою приналежність до рівня групи за процесом взаємодії. Правильно спроектований інтерфейс забезпечує швидке навчання початківців та їх перехід в групу досвідчених, та передбачає спеціальні можливості для експертів.

При побудові інтерфейсу варто враховувати потреби користувача, його цілі та кінцеву мету взаємодії з вебсайтом. Вебсистема для підтримки наукової діяльності повинна бути побудована відповідно до потреб науковців.

Ключові моменти UX дизайну це: інформаційна архітектура, дизайн взаємодії, юзабіліті, вайфрейми, візуальний дизайн.

Архітектура нашого вебресурсу буде представлена у вигляді ієрархії. В залежності від ролей користувачів, для них будуть доступні різні функції системи. Доступ до контенту відбуватиметься послідовно. Методом побудови нашої інформаційної архітектури ми обрали wireframing. Wireframing розглядає інтерфейс сторінки, фокусуючись на просторі, доступному на сайті, і описує в якій послідовності користувач буде отримувати контент. При розробці інформаційної архітектури не розглядаємо конкретний дизайн сторінки, його створення є наступним етапом розробки.

Для побудови користувацького інтерфейсу використаємо сервіс для розробки UI/UX Figma [3]. Завдяки зручному та доступному інтерфейсу Figma дозволяє створювати Wireframing високого рівня, налаштовувати зв'язки між шаблонами сторінок, демонструвати функціонал, ієрархію контенту та візуальне оформлення.

Створення користувацького інтерфейсу, з використанням спеціалізованого програмного забезпечення є важливим підготовчим етапом до розробки будь-якого вебсервісу.

Список використаних джерел

1. Сулима Д. О. Проектування UI/UX системи електронного документообігу в закладах вищої освіти. URL:<https://www.e-journals.npu.edu.ua/index.php/ikt/article/view/204/450>
2. Пастернак І. І. Принципи побудови інтерфейсу Користувача кіберфізичної системи. *Комп'ютерні системи і мережі*. 2019. URL: <https://science.lpnu.ua/sites/default/files/journal-paper/2020/feb/21047/var1ksm-19-55-64.pdf>
3. Figma. URL: <https://www.figma.com/>