

ІНТЕРАКТИВНИЙ ПРОТОТИП ВЕБ-САЙТУ КАФЕДРИ ОБЧИСЛЮВАЛЬНОЇ ТЕХНІКИ

Вінницький національний технічний університет

Анотація

В роботі було використано найбільш достовірні методи UX досліджень та проектування користувацького інтерфейсу для вирішення проблем користувачів та збільшення конверсії веб-сайту кафедри обчислювальної техніки.

Ключові слова: UI/UX, користувацький інтерфейс, досвід користувача, UX дослідження, інтерфейс, A/B тестування, польові дослідження, опитування.

Abstract

The work used the most reliable methods of UX research and user interface design to solve user problems and increase the conversion of the website of the Department of Computer Science.

Keywords: UI/UX, user interface, user experience, UX research, interface, A/B test, field studies, surveys.

Вступ

UI/UX дизайн – це галузь про користувачів та для користувачів. Якщо поглянути на поняття загально, де UI (User Interface) – це візуальний інтуїтивно-зрозумілий користувацький інтерфейс, а UX (User Experience) – це те, як інтерфейс побудований та як працює на базі досвіду користувача, то можна помітити, що без цих двох складових не обходиться жоден виготовлений продукт. В час, коли більшість людей перебувають у постійному потоці інформації, в тому числі, сприймаючи дані з великої кількості веб-сайтів та застосунків, є неймовірно важливим дотримуватись якісної побудови як UI, так і UX частини розробки конкурентоспроможного проекту. Першопочаткова та основна задача UI/UX дизайнера це: визначити як продукт взаємодіятиме з користувачем, які існують логічні кроки та сценарії розвитку взаємодії, з якими проблемами зіштовхуються користувачі та як їх можна вирішити. Для цих задач використовуються різноманітні методи UX-досліджень (UX Research Methods), найпопулярнішими з яких є: A/B тестування, опитування, польові дослідження, фокус-групи та деякі інші. Не зважаючи на те, що процес розробки якісного UI/UX дизайну налічує близько 8 етапів, він є циклічним та спрямованим на постійне вдосконалення кінцевого продукту, прямо залежачи від тенденцій та проблем користувацького досвіду.

Результати розробки

У процесі розробки інтерактивного прототипу для веб-сайту кафедри обчислювальної техніки, було застосовано якісні та кількісні методи UX досліджень. Якісні методи, а саме польові дослідження та інтерв'ю, допомогли визначити та краще зрозуміти цільову аудиторію веб-сайту, а саме мотивацію та проблеми, відповісти на запитання «Чому?» та «Як саме?». Кількісні методи, а саме опитування та A/B тестування, допомогли зібрати точні деперсоналізовані дані для проведення детальної аналітики та відповісти на питання «Як багато?» та «Як часто?». Результати кількісного методу дослідження опитування зображені на рис. 1.

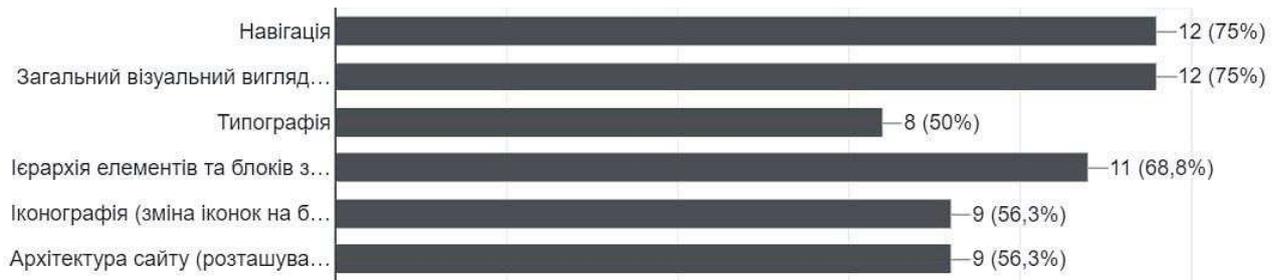


Рис. 1. Результати опитування користувачів, спрямованого на визначення елементів, що потребують покращення

Були виявлені та вирішені такі основні проблеми користувачів веб-сайту, як: не чітка пріоритетність та ієрархія елементів, не продумана навігація та архітектура, не дотримана ієрархія типографії, некоректне вирівнювання змісту, візуальний шум та відсутність аналізу та виправлення помилок.

Висновки

Розроблений прототип з високою вірогідністю збільшить конверсію веб-сайту кафедри обчислювальної техніки, так як вирішить визначені проблеми користувачів. Покращивши користувацький досвід та загальний візуальний вигляд інтерфейсу, сайт зможе зацікавити та втримати користувача більший проміжок часу, спонукаючи до виконання цільових дій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Aaron Walter DESIGNING FOR EMOTION / A. Walter. — 2011.
2. J. Tidwell Designing Interfaces Patterns for Effective Interaction Design / J. Tidwell, C. Brewer, A. Valencia. — 2020
3. B. Nunnally UX Research: Practical Techniques for Designing Better Products / B. Nunnally, D. Farkas. — 2016
4. P. McNeil The Visual History of Type: A visual survey of 320 typefaces / P. McNeil — 2017
5. B. Frost Atomic Design / B. Frost — 2016

Мацан Злата Василівна — студентка групи ІКІ-22мс, факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: zlatastudy13@gmail.com

Кисюк Дмитро Васильович — старший викладач кафедри обчислювальної техніки, Вінницький національний технічний університет вул. Хмельницьке шосе 95, м. Вінниця, Україна, e-mail: kneimad@gmail.com

Matsan Zlata V. — student of group ІКІ-22ms, Faculty of Information Technology and Computer Engineering, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: zlatastudy13@gmail.com

Kysiuk Dmytro V. — Senior Lecturer, Department of Computer Science, Vinnytsia National Technical University Khmelnytske shose str.,95, Vinnytsia, Ukraine, e-mail: kneimad@gmail.com