МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ХАРКІВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ»

Цілі роботи:

Отримання навичок проектування прототипів програмного забезпечення.

ХІД РОБОТИ

Завдання: Ознайомитися з ключовими поняттями при створенні інтерфейсу користувача. Створити прототип графічного інтерфейсу користувача.

1. Розробка прототипу

1.1 Шлях клієнта

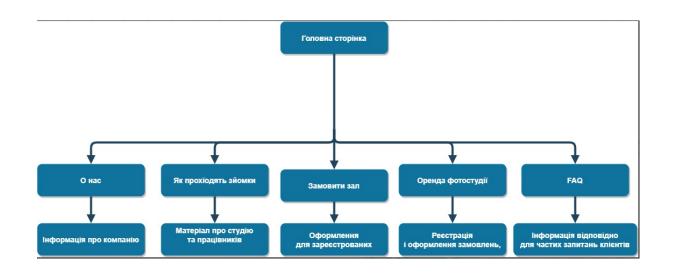


Рисунок 1.1 - Шлях клієнта по меню сайту

Інтерфейс для користувача складається з багатьох сторінок, які пов'язані між собою посиланнями. Коли споживач натискає на якусь кнопку — контролер обробляє його запит та відправляє на відповідну сторінку. В першу чергу маємо головну сторінку, на ній є MenuBar, де можна перейти на "О нас", де посилання з інформацією про компанію, також на "Як проходять зйомки", де зображена інформація про працівників-фотографів, про роботу в фотостудії, "Оренда фотостудії" - сторінка з входом до кабінету і оформлення замовлення, FAQ - список регулярних питань клієнтів і відповіді на них. Також на головній сторінці є кнопка "Замовлення зали", де є форма для замовлення залу фотостудії.

1.2 Початкова фаза розробки. Концептуальний дизайн

About	Records	FAQ	Make order
	_		
Order			

Рисунок 1.2 - Концептуальний дизайн

1.3 Розробка прототипу

Використовуємо HTML, CSS, JS для побудови прототипу. Клієнтська частина являє собою багатосторінковий сайт. Сайт повен бути зрозумілим для користувача. Вміст сайту має відповідати бізнес-вимогам, контент повинен бути унікальним. Навігація сайту повинна бути простою і зрозумілою, так як це позитивно впливає на конверсію.

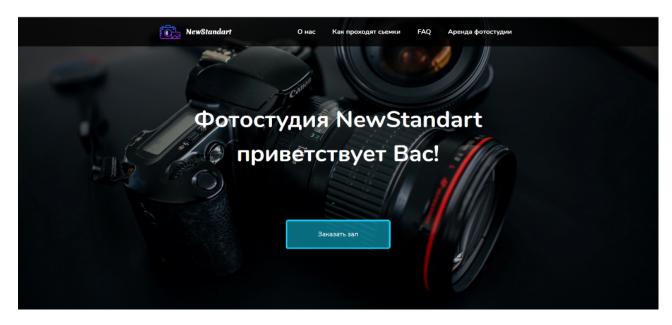


Рисунок 1.3 - Інтерфейс головної сторінки

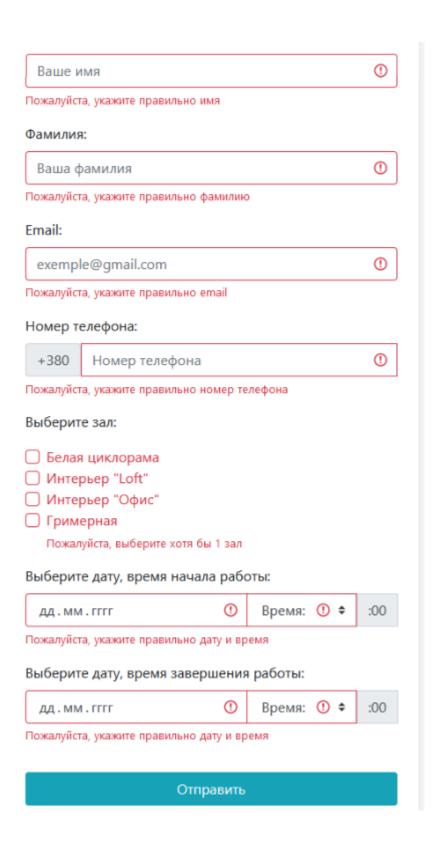


Рисунок 1.4 - Оформлення замовлення

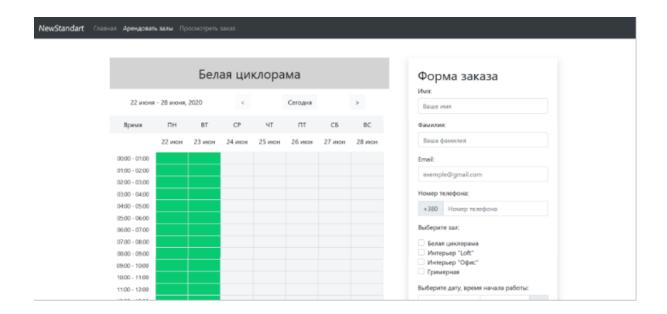


Рисунок 1.5 - Сторінка формування замовлення

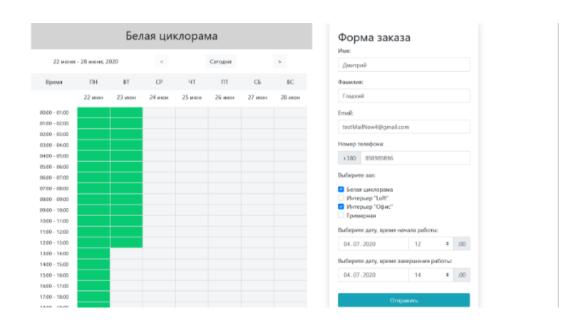


Рисунок 1.6 - Сторінка створеного замовлення

Рисунок 1.7 - Сторінка менеджера (адмін панель)

ВИСНОВКИ

У ході виконання лабораторної роботи було розроблено прототип. За допомогою HTML, CSS було розроблено концептуальний дизайн і кінцевий варіант прототипу. Прототип - це робоча модель з реалізацією частини функціональних можливостей для демонстрації роботи майбутнього програмного забезпечення.