

Міністерство освіти і науки України  
Національний Технічний Університет України  
«Київський Політехнічний Інститут»  
Навчально-науковий комплекс «Інститут прикладного системного аналізу»  
Кафедра системного проектування

Лабораторна робота № 4  
з дисципліни  
“Проектування інформаційних систем”  
Розробка функціоналу мобільного додатку

Виконала:  
студентка групи ДА-72  
Мелкозерова Ольга

Київ – 2020

**Мета роботи:** розробити тестовий мобільний додаток за темою індивідуального завдання.

**Задача:** вивчити принципи побудови мобільних додатків. Побудувати інтерфейс користувача та функціонал (частково) інформаційної системи за обраною індивідуальною темою. Частково реалізувати функціонал додатку (CRUD). Використовувати мобільну нативну платформу.

## Хід роботи

Розробка дизайну інтерфейсу відбувалась в програмі Figma. Було промальовано частину ключових екранів та флоу деяких сценаріїв, наприклад, реєстрації в додатку, а також реєстрації користувача як майстра.

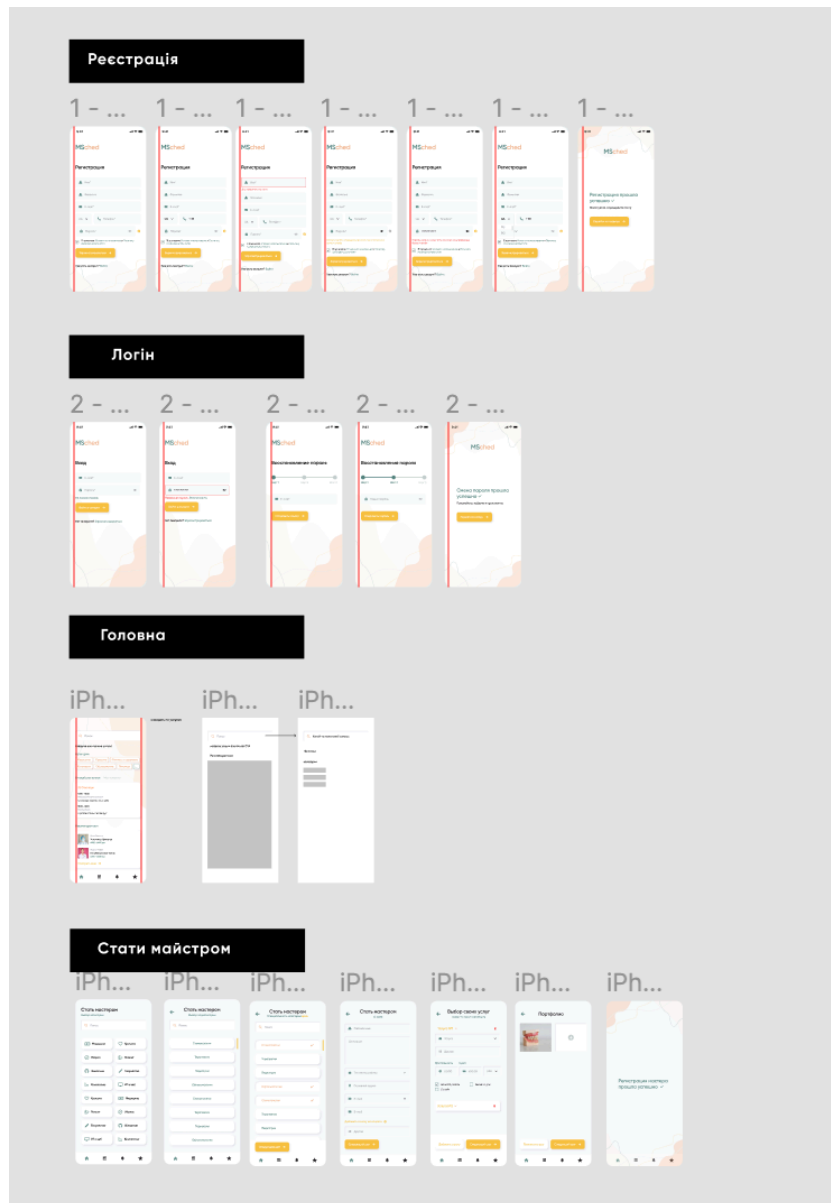


Рис.1 Відображення структурованого вмісту файлу Figma

Розглянемо **процес реєстрації** детальніше:

Спочатку користувач бачить найперший екран, де всі поля знаходяться в стані за замовчуванням, після чого інші екрани дизайну відображають різні варіанти дій додатку залежно від користувача. Так, наприклад, на другому екрані, відображена вибрана країна в дропдауні і додаток сам підставляє код країни в поле для вводу телефону. Далі показаний вигляд поля з помилкою, натискання на кнопку (і) біля пароля, а також пароль в неправильному форматі і відкритий дропдаун. Останнім екраном обов'язково йде повідомлення про успішну реєстрацію.

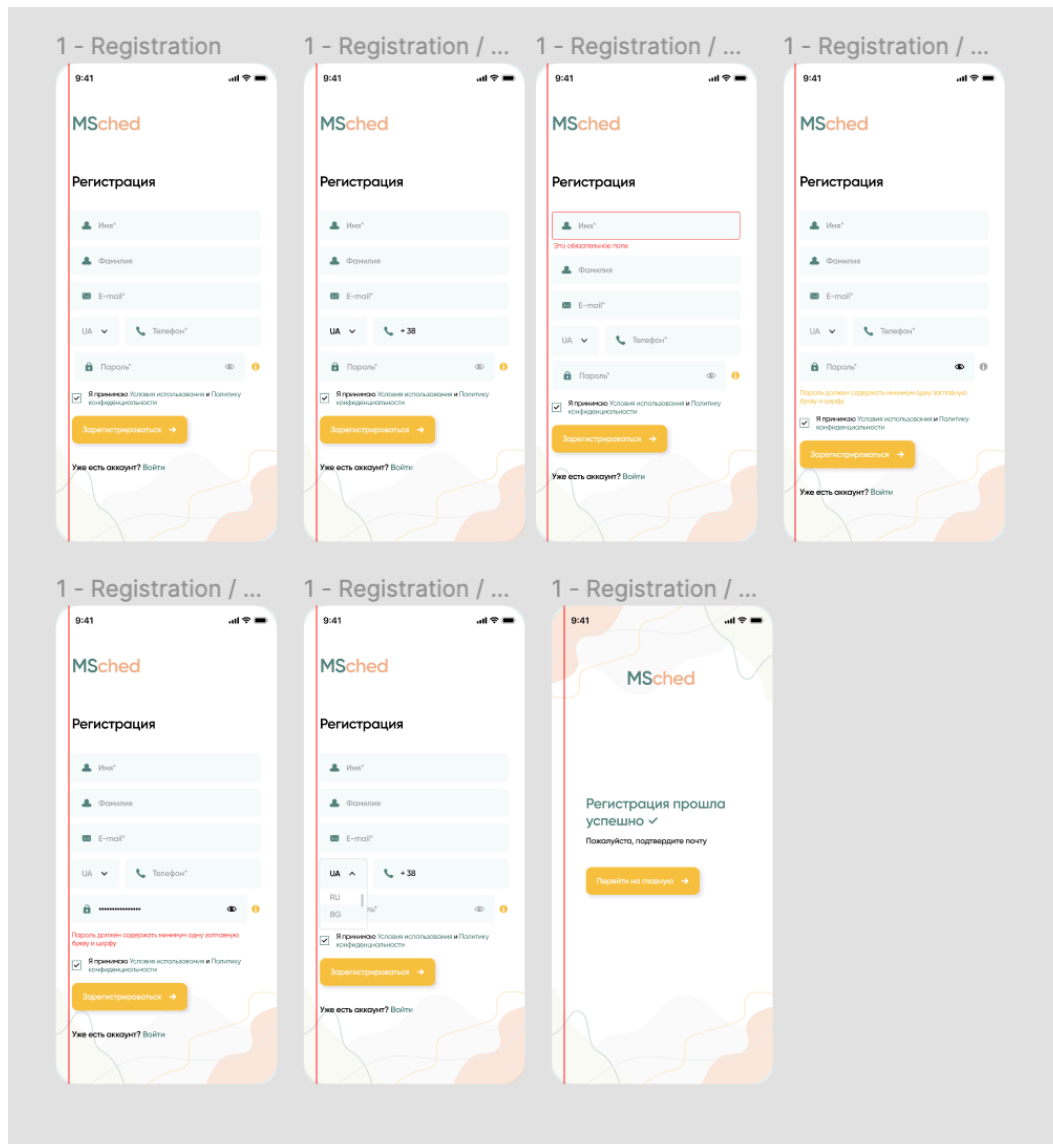


Рис.2 Сценарій реєстрації

Для відображення процесу логіну нам достатньо два вікна - для вводу даних та відображення помилки в разі їх некоректного вводу.

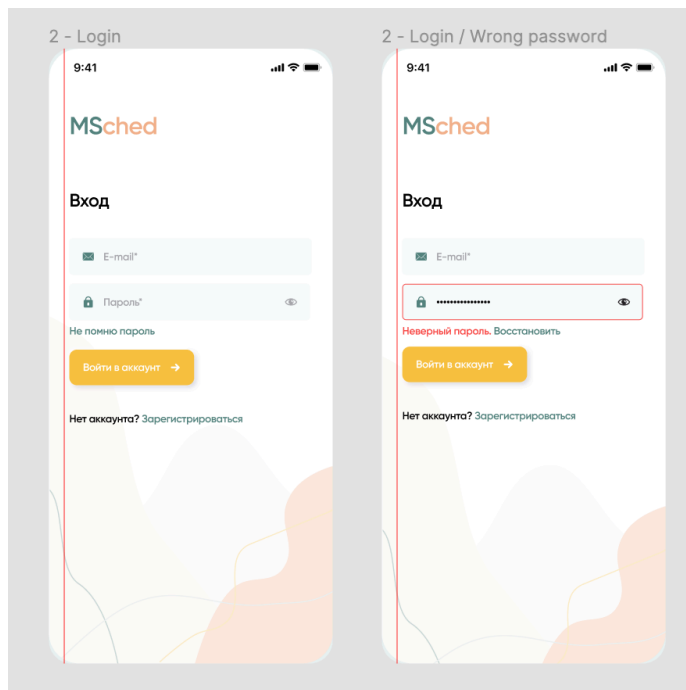
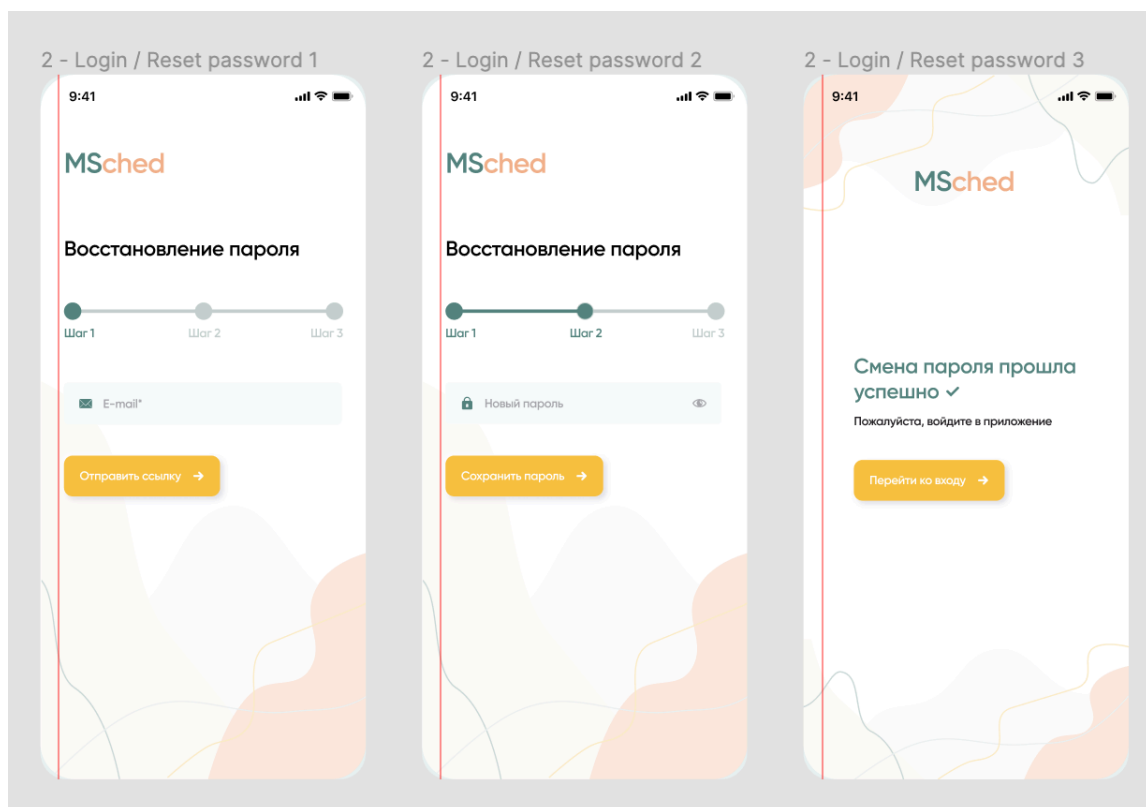
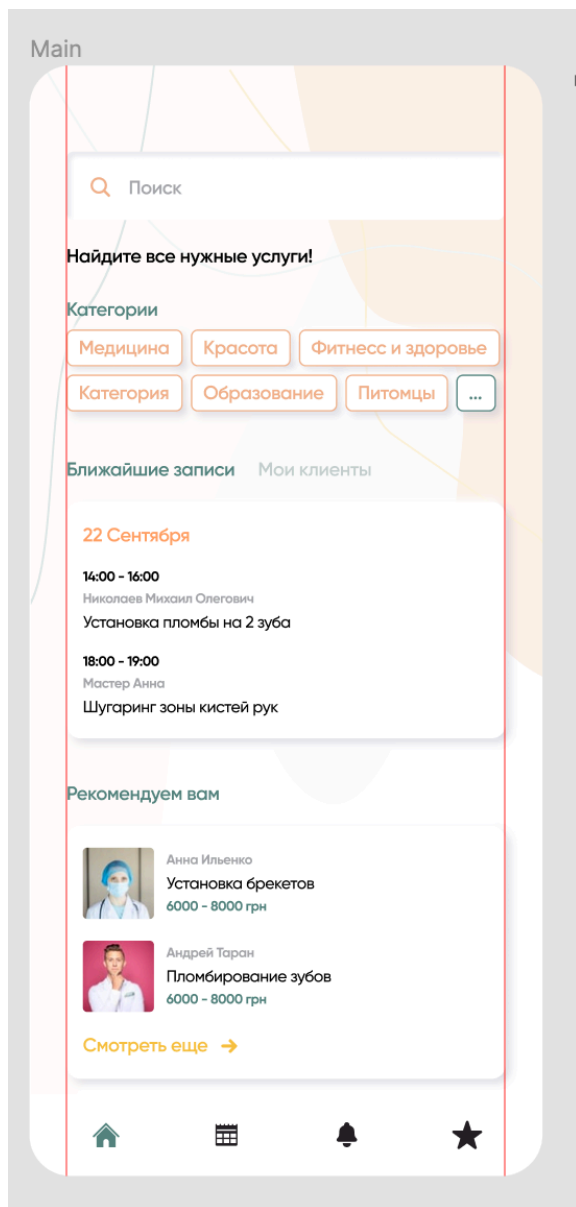


Рис 3. Логін



Далі користувач потрапляє на головну сторінку, яка складається з таких блоків:

- 1.Пошук
- 2.Категорії
- 3.Найближчі записи користувача (в разі, якщо такі є)
- 4.Рекомендації



**Пошук:** Стандартний інструмент, що дозволяє знайти конкретного майстра чи процедуру, або просто задати ключове слово, результати по якому ми хочемо бачити.

**Категорії:** Усі послуги в додатку мають стосуватись якоїсь категорії з ціллю структуризації існуючої бази послуг та професіоналів. Першими показані найпопулярніші категорії, а при кліку на «...» можна побачити

**Найближчі записи:** блок створений для швидкого доступу користувача до його найближчих записів.

**Рекомендуємо вам:** контент на основі попередніх пошуків користувача (напр. Користувач шукав фарбування волосся три дні підряд, тому в тому боці будуть топ в рейтингу з цією послугою в околиці користувача)

Рис.5 Головна сторінка

З неочевидних моментів у нас є сценарій «Стати майстром», саме ця процедура дає можливість додатку надавати послуги та бути зручним користувачеві. Роздивимось її детальніше:

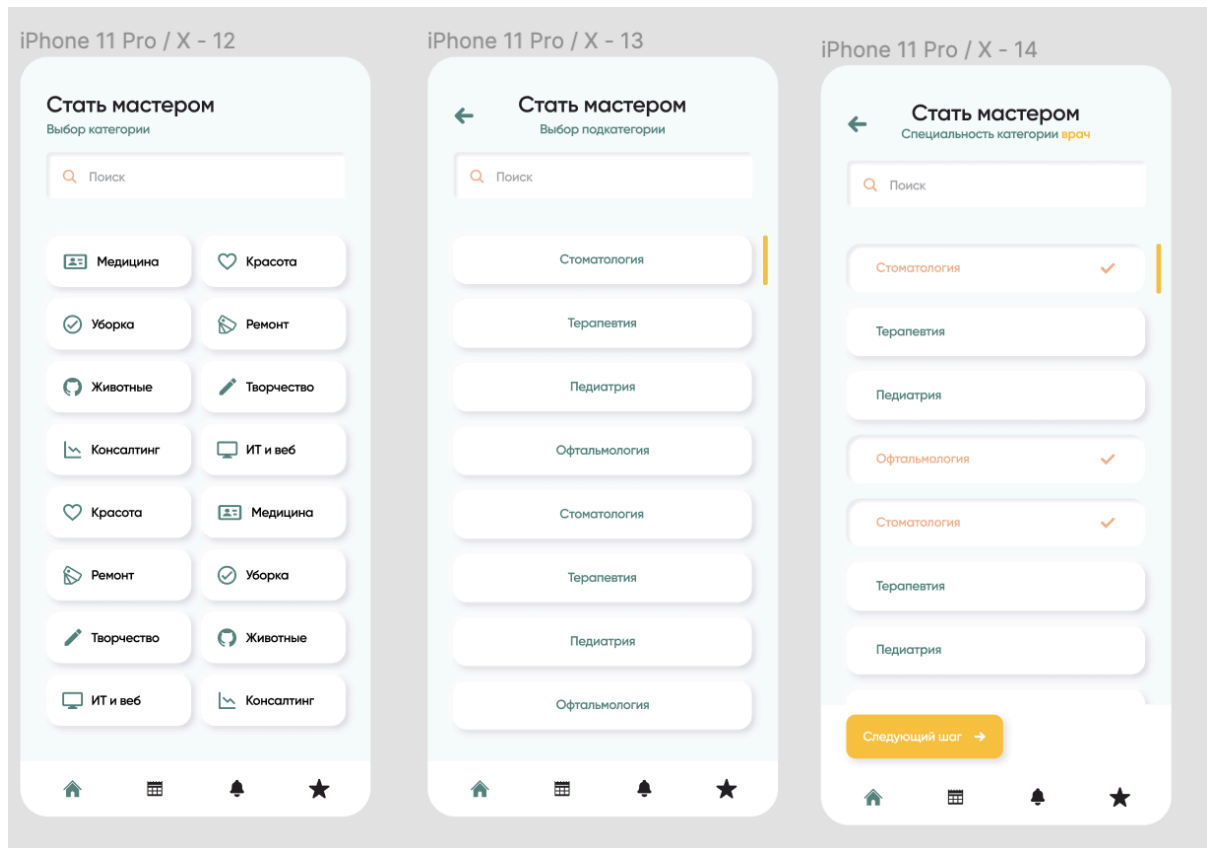


Рис.6 Стати майстром (екрани 1-3)

Для початку нам потрібно вибрати категорію, послуги якої майстер планує надавати. Можна як вибрати зі списку відсортованого за популярністю, так і набрати потрібне в пошуку.

Після вибору категорії в більшості випадків потрібно вибрати підкатегорію. Тут є можливість мультивибору, що показано на екрані номер 3.

Після вибору категорії та підкатегорій, користувач має ввести особисті дані для звернень та зв'язку з ним як майстром. А також може додати опис, наприклад, «Дитячий стоматолог зі стажем 10 років». Також там можна додати посилання на соц.мережі.

Після цього потрапляємо на віконце набору послуг. Можна одразу внести всі, а можна пропустити і додати їх потім з налаштування профілю. Вибір корисний, якщо людина реєструє профіль нашвидкоруч і планує заповнювати його потім.

Останнім кроком йде необов'язковий крок «портфоліо». Туди майстер може додати свої виконані роботи чи, наприклад, дипломи. Цей крок є дуже важливим для певної частини майстрів. Так, наприклад, до майстра манікюру чи тут-майстра навряд хто запишеться без прикладів робіт.

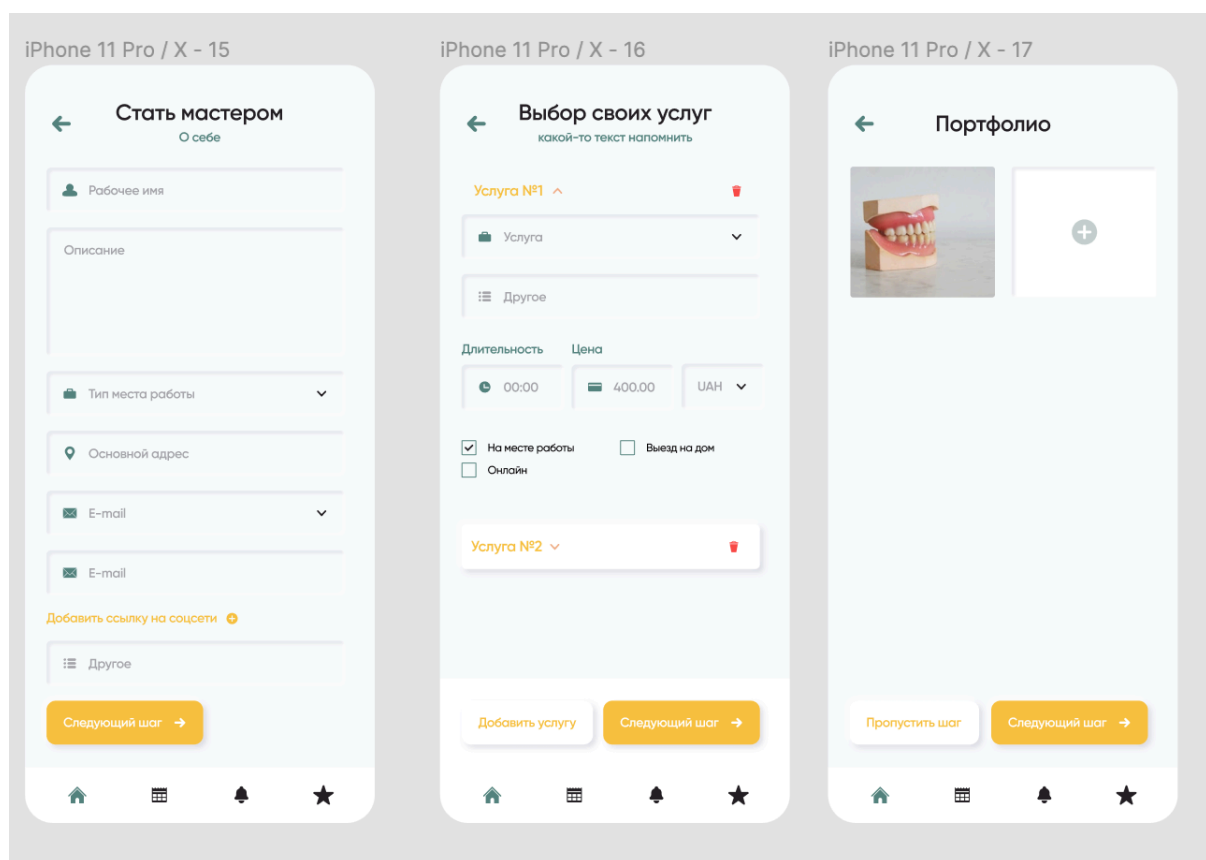


Рис.7 Стати майстром (екрани 4-6)

Останнім екраном йде екран про завершення реєстрації, який буде видно в прототипі.



Процес ставання майстром можна протестувати в прототипі за посиланням:

<https://www.figma.com/proto/x3lggKF5gTokQDKIE4c6ml/lab4?node-id=5%3A790&viewport=474%2C-510%2C0.1292940378189087&scaling=scale-down>

Процес реєстрації:

<https://www.figma.com/proto/x3lggKF5gTokQDKIE4c6ml/lab4?node-id=12%3A4511&viewport=228%2C384%2C0.09103333204984665&scaling=contain>

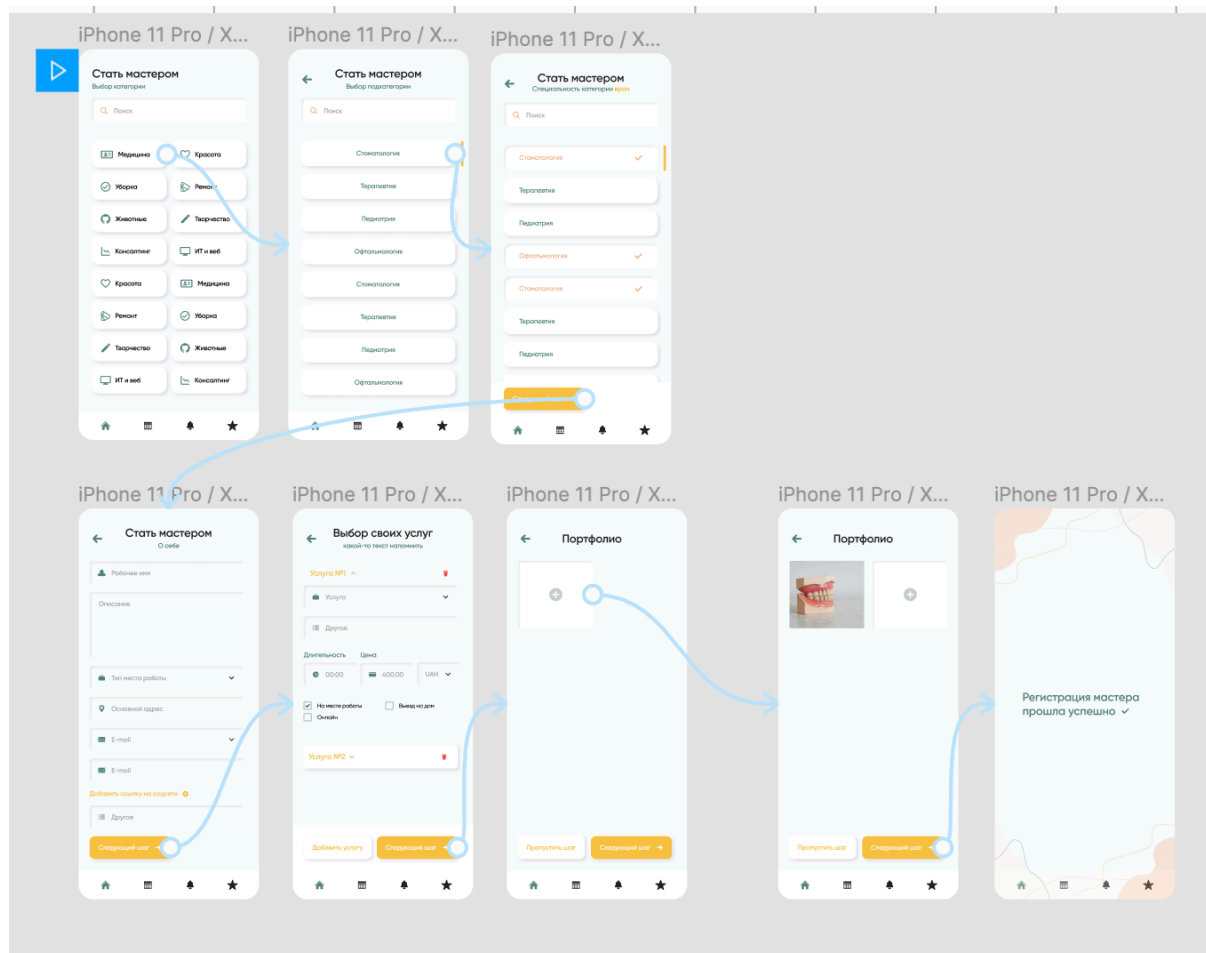


Рис. 8 Приклад зв'язків між екранами в процесі реєстрації майстра

**Висновок:**

В цій лабораторній роботі було частково розроблено дизайн та прототип додатку для запису на послуги. Так було досліджено процес реєстрації та логіну, розроблену ключову сторінку — головну, а також процес створення сторінки майстра, бо він є ключовим для даного додатку. Також в прототипі ми бачимо потрібний сценарій і на основі нього можемо протестувати коректність виконання функціоналу.

Варто зазначити, що маючи дизайн цих екранів я з легкістю зможу зробити інші, бо вся основна інформація вже є. Так, наприклад, на головній в блоці «наближчі записи» одразу вже є зрозумілим формат відображення записів і інформація в них, що спрощує розробку дизайну сторінок «Усі записи» та «Історія записів». А відштовхуючись від потрібної інформації при створенні сторінки майстра я одразу розумію, який контент матиме сам профіль майстра.