

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего  
образования

«Национальный исследовательский университет ИТМО»

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

Направление подготовки 09.03.04 «Программная инженерия» –

Системное и прикладное программное обеспечение

## **Отчёт**

### **По проектной работе**

### **По проектированию пользовательских интерфейсов**

Выполнили:

студенты 3 курса

Васильев Никита Р3308

Шуст Мария Р3311

Брель Мария Р3307

Принял:

Балканский Андрей Александрович

Отчёт принят «\_\_»\_\_\_\_2025 г.

Оценка: \_\_\_\_\_

г. Санкт-Петербург, 2025

## Задание 1

Разбиться на команды 2-3 человека

Разработать идею веб-сервиса/приложения/сайта(во вложениях есть список вопросов, ответив на которые вы можете проработать идею)

Составить презентацию идеи по шаблону

Загрузить презентацию на диск

## Задание 2

Разработать пользовательский сценарий (фактически необходимые обмена информацией, а не кнопки/меню/экраны). Можно выполнить в формате текста, блок-схемы в miro, комикса, фильма.

Изучить целевую аудиторию - вспомните, на кого рассчитан продукт, какие проблемы он решает, какие цели преследуют ваши пользователи и что хотят получить. Выделите группы пользователей, чтобы составить для них персонализированные сценарии.

Для выделенных групп пользователей напишите 2 и более userstory в формате “Я как <роль> хочу совершить <действие> для <цель>”

Выберите основные userstory, которые войдут в mvp вашего продукта(то есть будут проработаны за этот курс).

Составьте пользовательский сценарий для этих userstory в блок-схемы (рекомендуется, так легче увидеть ошибки логики, удобно сделать в miro), текстового описания или комикса. Для этого опишите взаимодействие пользователя с системой в формате диалога. Не используйте слова, описывающие элементы интерфейса(кнопки, слайдеры, чекбоксы и т.д.), а также способы взаимодействия(смахнуть, нажать, удерживать и т.д.). Сосредоточьтесь на обмене информацией между пользователем и системой, а не на способах представления и взаимодействия.

Загрузите получившийся файл(документ с ссылкой, картинку, видео-объяснение или еще как-нибудь) на яндекс-диск до следующего практического занятия.

### Задание 3

!!! Это не дизайн, а содержание продукта !!!

Разработать информационную архитектуру (структуру, информационные элементы, названия разделов). Не нужно указывать, где какая кнопка/картинка(это будет видно после выполнения 4 лабораторной), только информационная структура из разделов и сущностей.

Декомпозиция - выделите информационные сущности(страницы, товары, пользователи и т.д.) и опишите их свойства(какую информацию содержит в себе сущность: id, название, описание, изображение, размер и т.д.)

Рассмотрите, как взаимодействуют между собой сущности, являются они вложенными(как каталог->категория->товар) или равными, составьте структуру информационной системы. Для навигации по продукту старайтесь использовать до 4 основных разделов (максимум 7), а остальные делать вложенными в один из основных.

Проверьте, понятные ли названия у компонентов вашей системы. Для этого обратитесь к человеку из вашей целевой аудитории, кратко опишите ему идею вашего продукта, и попросите его описать, какая информация находится под тем или иным элементом системы. Следите за длиной названия(если более 3 слов, то возможно стоит разнести этот компонент на два)

Схематизация - составьте схему информационной архитектуры в формате текста/блок-схемы

Загрузите схему информационной системы на яндекс-диск

Полезные ссылки:

Классный пост про информационную архитектуру

Информационная архитектура: руководство для UX-дизайнеров

Информационная архитектура: краткий экскурс

### Задание 4

Создать первый прототип интерфейса вашего продукта.

Он обязательно должен отражать размер и взаимное расположение элементов в вашем сервисе, а также названия разделов и их обозначения. На этом этапе можно сделать в чб, без анимаций, переходов и без подбора картинок(просто оставить для них рамочки).

Структура интерфейса должна совпадать с 3 лабораторной. Должна быть возможность проследить по интерфейсу все пользовательские сценарии из 2 лабораторной.

Разработанный прототип будет использоваться для тестирования на пользователях.

Рекомендация: делать в Figma, поскольку это промышленный стандарт.  
Наполнение прототипа должно быть разнообразным и реалистичным, чтобы при тестировании пользователям было проще ориентироваться  
Полезные ссылки:  
Видео про гештальт-принципы  
Редактирование текстов в Figma  
Видеоуроки по Figma  
Сайты для подбора шрифтов  
Статья про использование принципов гештальта в дизайне пользовательских интерфейсов  
Что такое “визуальный вес”?  
Психология цвета в UX  
Основы композиции в вебе  
Классные бесплатные иконки

## **Задание 5**

Провести юзабилити-тестирование вашего продукта, подготовить отчет по шаблону, выявить проблемы, возникающие у пользователей при использовании сервиса.

Задача, гипотеза, параметры поиска респондентов, план тестирования (вступление, задания, общие вопросы после тестирования), таблица (раздел приложения, проблема, критичность), рекомендации, комментарии респондентов и вывод (записываем экран респондента, его действия)

Полезные ссылки:

Написание ответа по UX-тестированию

Сколько нужно респондентов для юзабилити-тестирования?

Полезные статьи Наталии Спрогис

## **Задание 6**

Цель: Доработать прототип вашего сервиса/приложения

Описание:

По результатам 5 лабораторной работы внесите необходимые изменения в прототип интерфейса

Составьте отчет по лабораторной (краткое описание проблем + серия скринов до/после) и загрузите его на яндекс-диск

Результат: отредактированный прототип

Как проверяется: Читается отчет по 5 лабораторной, проверяется прототип на внесение изменений для решения проблем, возникших у пользователей

## **Задание 7**

**Цель:** Тестирование интерфейса после внесенных изменений и составление отчета по всему курсу

**Описание:**

Проведите удаленное юзабилити-тестирование, чтобы проверить внесенные изменения

При необходимости отредактируйте макет интерфейса и внесите в него дополнительные изменения

Составьте финальный отчет по курсу, который должен включать в себя все предыдущие отчеты и результаты повторного тестирования. Дополните отчет ссылками (например на доски в miro), и добавьте в него скриншоты, чтобы даже при проблемах при переходе по ссылкам ключевые моменты вашего отчета были проиллюстрированы, и можно было проследить весь процесс работы над интерфейсом

**Результат:** результат повторного тестирования и полный отчет по процессу разработки

## **Ход работы**

### **Задание 1, Идея и обоснование проекта**

**Ссылка на презентацию с выполнением:**

<https://www.figma.com/design/OLBINvKnBhrFNgzlJs4JeK/%D0%9F%D0%9F%D0%98?node-id=0-1&p=f&t=BZUcwUWkLI3YOdzz-0>

### **Задание 2, Сценарии взаимодействия пользователей с системой**

[https://docs.google.com/document/d/1aAc9lb1AT0ozFkwGYGC\\_88M6u\\_hMqNNDABWK6hdYKrc/edit?tab=t.0](https://docs.google.com/document/d/1aAc9lb1AT0ozFkwGYGC_88M6u_hMqNNDABWK6hdYKrc/edit?tab=t.0)

# Неавторизованный пользователь

## 1.1. Изучение популярных материалов

Участники:	Гость
Шаги:	1. Гость заходит на главную страницу.
	2. Система отображает разделы с популярными книгами, пользователями и коллекциями
	3. Пользователь переходит в интересующий раздел

## 1.2. Поиск книг, пользователей и коллекций

Участники:	Гость
Шаги:	1. Гость заходит на страницу поиска.
	2. Гость вводит поисковый запрос в строку.
	3. Гость устанавливает фильтры
	3. Система ищет совпадения и отображает список результатов.

## 1.3. Вход в систему (Авторизация)

Участники:	Гость
Шаги:	1. Гость нажимает на кнопку "Войти".
	2. Гость вводит логин и пароль и нажимает "Войти". Система проверяет данные.
	5. Система предоставляет доступ к аккаунту Читателя.

## 1.4. Создание нового аккаунта (Регистрация)

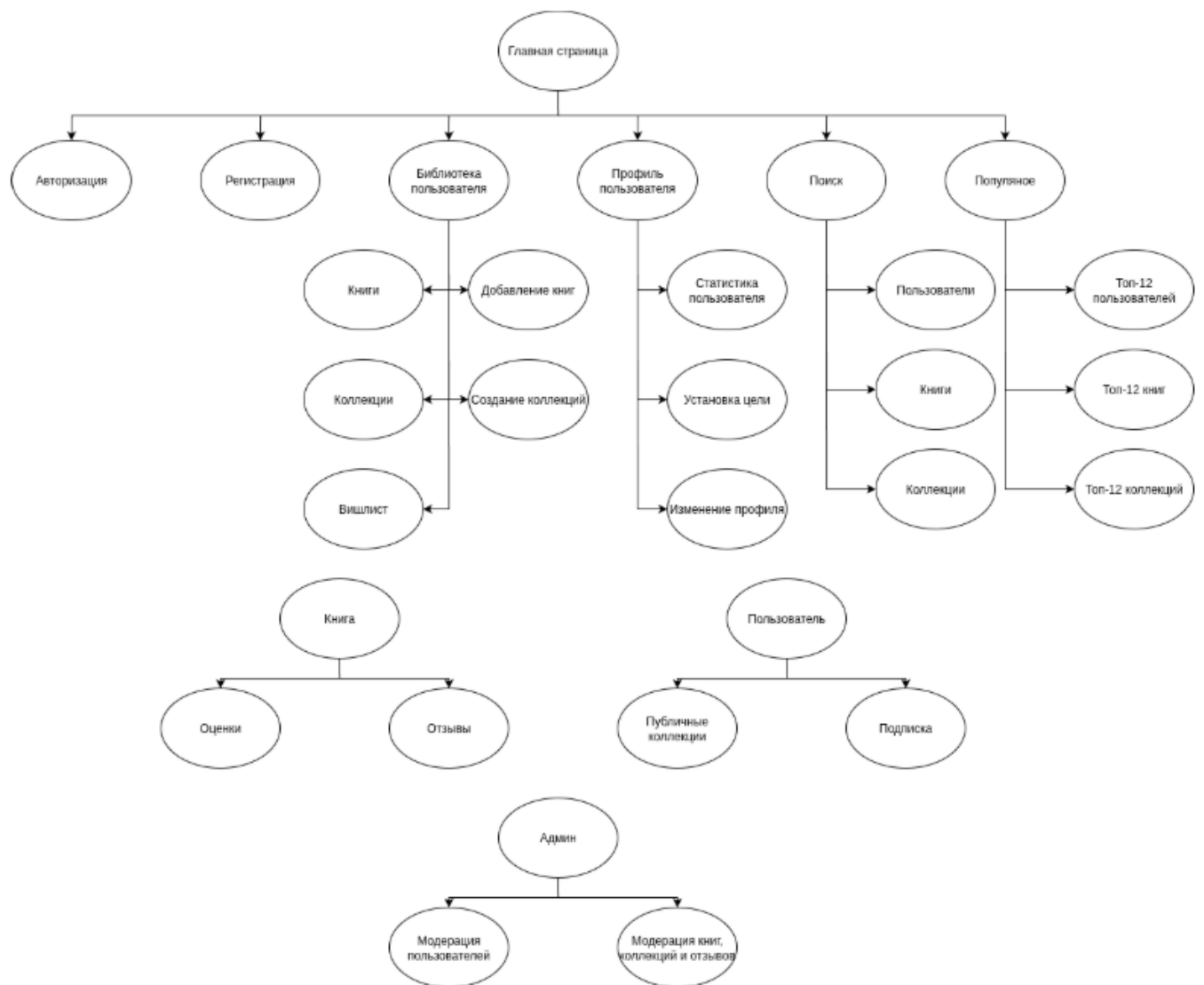
Участники:	Гость
Шаги:	1. Гость нажимает на кнопку "Зарегистрироваться".
	2. Появляется форма для ввода e-mail и пароля.
	3. Гость заполняет форму и нажимает "Зарегистрироваться".
	4. Система создает нового пользователя (Читателя) и предоставляет доступ.

И т.д. по отчету

## Задание 3, Информационная архитектура

<https://docs.google.com/document/d/1qSvZDqcagHdaQ-J3A3HAg0rBixEkd3gkQdWs9Ei2Xzg/edit?tab=t.0>

### 3. Схема информационной архитектуры

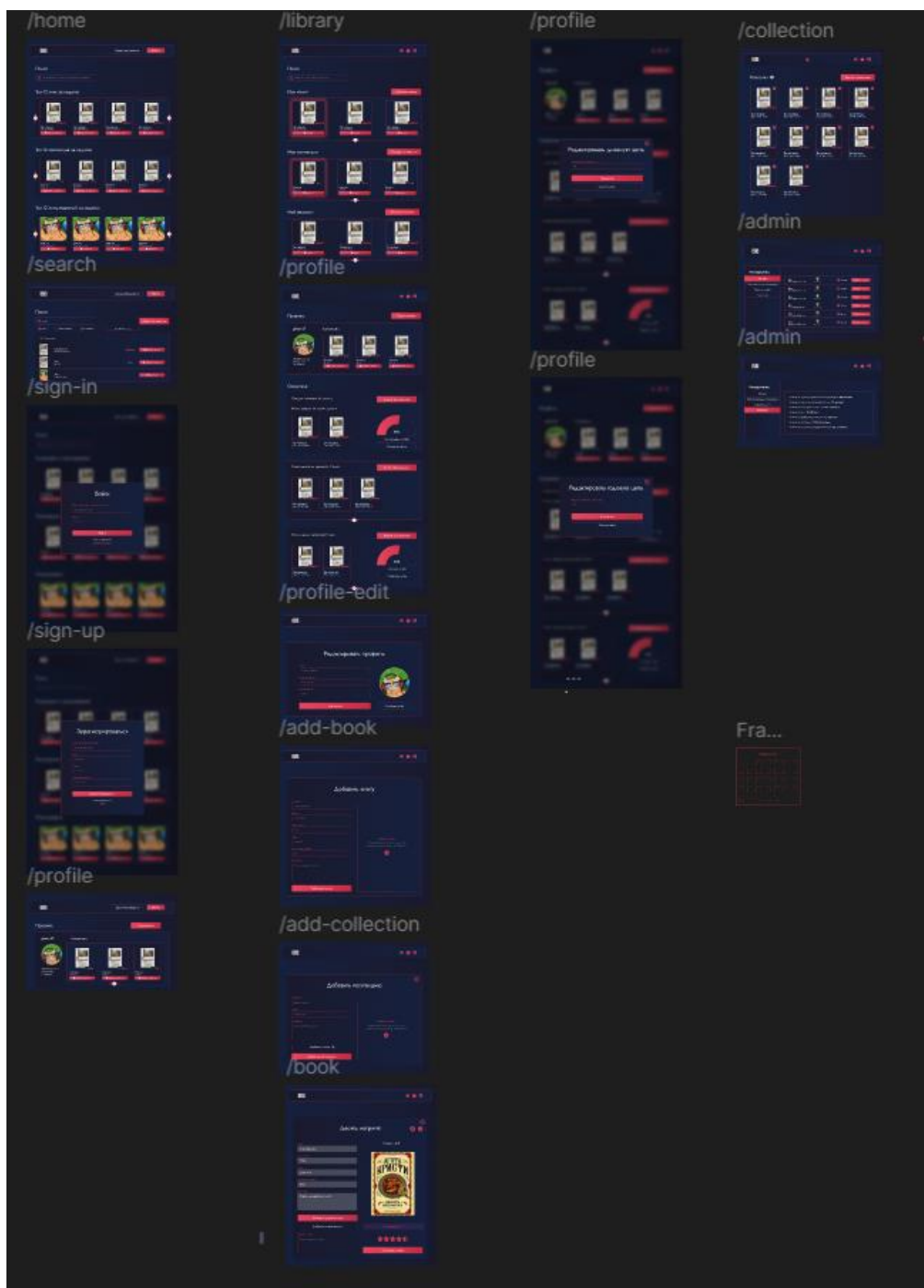


### Задание 4, Первый прототип интерфейса продукта

Ссылка на выполнение:

<https://www.figma.com/design/OLBINvKnBhrFNgzlJs4Jek/%D0%9F%D0%9F%D0%98?node-id=0-1&t=pZjXzK0XK2be2CoD-1>





## Задание 5 и 6, юзабилити-тестирование №1 + изменения проекта

Ссылка на презентацию с выполнением:

[Отчет\\_5.docx](#),

[Отчёт\\_6.docx](#)

## Задание 7, юзабилити-тестирование №2 + изменения проекта

### **Гипотеза для проверки в ходе тестирования:**

Пользователи нашего сервиса смогут выполнить все юзер-сценарии, разработанные нашей командой

### **Параметры поиска респондентов:**

- Люди, имеющие опыт взаимодействия с трекерами чтения.
- Возраст: 18-23 лет
- Читающие студенты, которые любят вести статистику прочитанного.

Было протестировано 5 респондентов (мужчин).

Сценарий тестирования взят из этапа 5

1. Поиск книги по названию и жанру (для теста жанром будет роман)
  - о Найдите книгу при помощи поиска, введя название и фильтр.
2. Регистрация/авторизация
  - о Попробуйте зарегистрироваться на сайте, используя данные для теста (почта: [new@mail.ru](mailto:new@mail.ru), имя пользователя: new, пароль: 12345).
3. Просмотр и редактирование личного профиля
  - о Перейдите в свой профиль и попробуйте отредактировать его.
4. Редактирование годовой статистики
  - о Найдите в профиле статистику и попробуйте изменить годовую цель.
  - о Попробуйте внести прогресс прочитанной книги
5. Редактирование коллекции
  - о Перейдите в библиотеку и выберите 1 из коллекций для редактирования.
  - о Удалите в ней 1 книгу
6. Отзыв для книги
  - о Выберите 1 книгу в разделе мои книги и попробуйте изменить ее.
7. Подписка на пользователя
  - о Подпишитесь на 1 пользователя на главной странице в разделе “Топ 12 пользователей”.

Протестировав всех респондентов проблем, не было выявлено.

### **Оценки респондентов:**

1. Резидент 1 – 9/9/9

2. Резидент 2 – 9/9/8
3. Резидент 3 – 9/8/9
4. Резидент 4 – 9/9/9
5. Резидент 5 – 9/8/8

**Дизайн, удобство, общая оценка**

## **Заключение**

В результате работы в течение всего семестра нам удалось разработать достаточно хороший (по оценкам преподавателя и респондентов) пользовательский интерфейс, с которым удобно взаимодействовать. Мы научились планировать работу, проектировать интерфейсы в Figma и проводить юзабилити-тестирования в очном и дистанционном форматах.

Итоговый результат - <https://book-blog-seven.vercel.app/>