

Лабораторна робота 5

Проектування інформаційних систем

lakub.muravlov@gmail.com [Switch accounts](#)

 Draft saved

The name and photo associated with your Google Account will be recorded when you upload files and submit this form. Your email address is not part of your response.

***Required**

Ім'я *

Андрій

Прізвище *

Муравльов

Група *

☐ ДА-81

☒ ДА-82

Я не списую з будь який джерел, не користуюся лабораторними роботами своїх колег, не роблю копії відповідей з інших лабораторних робіт і т.д. *

☒ Так



Мета роботи: розробити схематичний UI/UX дизайн мобільного додатку для вашої інформаційної системи

Завдання: схематично намалювати в редакторі або олівцем на папері основні екрани мобільного додатку для вашої інформаційної системи. Перевірити, чи відповідає UI/UX дизайн опису SRS в лабораторній роботі №2. Перевірити чи підтримується цілісність роботи з інформаційною системою. Перевірити, чи є підтримка CRUD операцій для всіх інформаційних сутностей відповідно до технічного завдання.

Короткі теоретичні відомості

UI / UX Design Tutorial – Wir...



Приєднайте файл з описом UI/UX екранів мобільного додатку. Стрілками вкажіть можливі переходи між екранами. *



mobile_design.p... X



Опишіть різницю між UX та UI *

UX фокусируется исключительно на взаимодействии юзера с продуктом - как оптимально расположить элементы, чтобы их было воспринимать проще, или расставить акценты таким образом чтобы юзер "просканировал" элементы нужным для продукта образом. В то время как ЮИ сосредотачивается на общем look and feel продукта и задает его настрой.

В чому полягають основні принципи UX для вашого додатку? *

- Интуитивная и понятная навигация
- Минималистичный интерфейс
- Возможность работы одной рукой - все основные компоненты навигации находятся снизу
- Один опыт для всех платформ - поскольку ПО представляет собой single page application то довольно просто оптимизировать дизайн под каждый вид устройства

Опишіть, чому ваш UI/UX дизайн відповідає опису SRS в лабораторній роботі №2 *

Все задокументированные компоненты и функционал присутствуют, выполняют свою функцию и интуитивно понятны, имеют контрастность, т.е. доступны для групп людей с ограниченным зрением, есть режим переключения цветовой темы

Опишіть, як перевірити що ваш дизайн підтримує цілісність роботи з вашою інформаційною системою. *

Если дизайн соответствует требованиям выставленным в SRS/T3 и имеет энтрипйонты для запросов по CRUD, то дизайн поддерживает целосность работы с ПО.



Опишіть, як перевірити чи є підтримка CRUD операцій для всіх інформаційних сутностей відповідно до технічного завдання. *

Прочитать описание каждой информационной сущности CRUD, что она выполняет и сопоставить есть ли у дизайнера функционал способный вызывать эти функции + имплементирован ли он понятно и доступно.

Например для моего проекта соотношение сущностей CRUD с функционалом дизайнера обстоит следующим образом:

- CREATE регистрирует/аутентифицирует пользователя, на главной странице присутствует выделенная кнопка логина и ссылка на регистрацию
- Read считывает пользователей/артистов/песни по запросу пользователя, при наполнении строки поиска информацией выпадает список с возможными вариантами по поиску
- DELETE/UPDATE - добавление и удаление песен из плейлистов, на данный момент имплементировано добавление и удаление из плейлиста понравившихся песен через кнопку лайка



Опишіть основні принципи UI/UX дизайну. *



- Принцип KISS. От англ. «keep it short and simple». Интерфейс должен быть простой и понятный, задачи должны решаться минимальным числом действий, все должно быть понятно и очевидно.
- Не заставляйте думать. Нужно избегать сложных действий, которые заставляют пользователей думать.
- Убираем очевидное. Не стоит показывать очевидные элементы интерфейса, нужно сосредоточиться только на действительно необходимых вещах.
- Соотношение сигнал / шум. В каждом интерфейсе есть важные элементы (сигналы) и маловажные или даже бессмысленные для определенной части системы (шум), естественно, нужно концентрироваться на сигналах и избегать шума.
- Проверенное лучше модного. Не стоит цепляться за моду и делать что-то только потому, что так делают другие, лучше отдать предпочтение проверенным элементам интерфейса.
- Привычные элементы управления. В любом современном интерфейсе есть много элементов управления, будет лучше использовать привычные элементы и визуальные образы.
- Люди не читают, люди просматривают. Пользователи не любят читать большие массивы текстов, не заставляйте их это делать.
- Принцип умного заимствования. Не стоит изобретать велосипед для стандартных вещей.
- Кошелек Миллера. В одном функциональном блоке не может быть больше 5-7 элементов, иначе пользователь не сможет удерживать информацию в кратковременной памяти.
- Принцип группировки. Информацию на странице желательно разбивать на логические блоки (группы), так пользователю легче ориентироваться.
- Интуитивная понятность. Понимание лучше запоминания.
- Все полезное на виду. Все важные элементы интерфейса должны быть на виду и соответствующим образом выделены.
- Принцип 3х кликов. Должно быть не более 3х кликов для перехода из одного раздела в другой. Это же правило применимо к главной странице: любая важная информация должна быть доступна не более чем в 3 клика.
- Однородность. В больших проектах часто встречается однородный функционал в разных частях сайта (например, комментарии), он не должен отличаться. Это же касается и стиля.
- Способы решения задачи. Пользователям нужно предлагать способы решения их задач с помощью интерфейса, и эти способы должны быть очевидны.
- Принцип мостовых перил. Этот принцип еще называют «защита от дурака», пользователей нужно защищать от случайных действий.
- Правильный копирайтинг. Проектирование интерфейса – это во многом копирайтинг, важна каждая буква, особенно заголовки.
- Принцип единства. Настройки и элементы управления нужно стараться не прятать в отдельные разделы, а дать возможность управлять из одного места, если это уместно.
- Тренды. Стоит учитывать современные тенденции, чтобы интерфейс не устарел еще до выхода проекта, но подходить к этому вдумчиво.



Які основні принципи UI/UX дизайну застосовані у вашій інформаційній системі ? *

- KISS (keep it short and simple) - интерфейс простой и понятный, задачи решаются минимальным числом действий, все действия очевидны
- Соотношение сигнал/шум - неапример делается акцент именно на той строчке текста которая играет.
- Привычные элементы управления
- Принцип группировки - сверху только лого и свитчр темы, основной контент - строка поиска и блок текста песни, внизу - описание текущей песни и media controls

Контрольні питання

Що таке UI? *

UI - внешний вид и интерактивность продукта. UI фокусируется на всех элементах продукта - цветах, стилях, графике, анимации, типографии, лейаутах, и тд.

Що таке UX? *

UX - процесс определения проблем взаимодействия пользователя с ПО и решения этих проблем с целью повышения его удовлетворенности. Улучшение удобства использования, простота использования и иудовлетворение, которое получает клиент при взаимодействии с продуктом определяют качество и востребованность этого продукта.

Основные задачи UX

- проанализировать целевого потребителя и разработка структуры и стратегии работы приложения исходя из его нужд
- на основе разработанной стратегии создать рабочие прототипы
- координация процесса разработки между разрабами и дизайнерами



Який приблизно відсоток користувачів в інтернеті користується інформаційними системами з мобільних пристроїв ? Поясніть вашу відповідь.

*

Большая часть пользователей в интернете пользуется сервисами именно с мобильного телефона, поскольку мобильный телефон в наше время стал незаменимой частью досуга человека, он портативный, имеет доступ ко всему, с него можно общаться, смотреть фильмы, читать статьи, инвестировать, играть, ориентироваться на местности и самое главное - его можно взять и использовать буквально везде. Можно смело сказать что более 90% имеющих доступ к интернет сервисам на телефоне пользуется программным обеспечением с них, если не весь день, то довольно внушительную его часть.

Висновки *

В процессе выполнения лабораторной работы ознакомился с принципами UI/UX, научился соотносить дизайн с поставленными задачами, создал дизайн мобильного приложения в Figma (<https://www.figma.com/file/7A876W4REq6fxEgguamVS5/PIS-Labs?node-id=4%3A34>)

Submit

Clear form

Never submit passwords through Google Forms.

This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#).

Google Forms

