

УДК 74

© **Наталія Корнієць**, магістрантка, ХНУРЕ, м. Харків, Україна, 2020 р.

Науковий керівник: О. В. Вовк, канд. техн. наук, доц., ХНУРЕ

ЗАСТОСУВАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ВІЗУАЛЬНОГО КОНСПЕКТУВАННЯ У НАВЧАЛЬНИХ ПОСІБНИКАХ

There are several problems with the presentation of educational material that can be solved by using the basic principles of visual abstract for design and layout of the publication. Clip arts can be used for connection between the text modules and to improve understanding of information.



Візуальний конспект має ряд відмінних характеристик. Назва методу визначає його головні риси — візуальне представлення тексту. Метод дозволяє робити докладні конспекти, що ґрунтовані на доступній системі перехресних посилань. Немає звичної горизонтальної або вертикальної подачі інформації. Кожна окрема одиниця інформації візуально відрізняється від інших.

Застосування нестандартних шрифтів і картинок-дудлів є однією з основних переваг цього методу, дозволяє розкрити весь креатив дизайнера і не втратити корисну інформацію. Дудли — набори простих зображень, невеличкі піктограми або знаки, що полегшують сприйняття інформації, саме завдяки ним і створюються структура візуального конспекту, зберігається цілісність та єдиний стиль графічного оформлення.

Систематизація навчальної інформації завжди включає аналіз, синтез, порівняння, узагальнення, класифікація тощо. Саме ці взаємозв'язки між модулями або ключовими поняттями зображують за допомогою ліній (стрілок), які можуть гілкуватися або з'єднуватися між собою. Дуже ефективним та зручним інструментом створення наочності є зміна кольору і товщини ліній залежно від їх значимості, зміна кольору та величини шрифту, додання малюнків, піктограм і символів.

УДК 74.01

© **Владислав Дарико**, студент 1-го курсу, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, 2020 р.

Науковий керівник: В. М. Скиба, канд. техн. наук, доц., ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського

ПРОЕКТУВАННЯ UX/UI ДИЗАЙНУ МОБІЛЬНОГО ДОДАТКУ

The basic stages of designing an intuitive UX/UI design and their impact on the end result.

Якісний UI/UX дизайн — це те, що відрізняє успішний мобільний додаток серед інших. UX дизайн — це розробка структури та користувацького інтерфейсу додатка, що заснована на користувацькому досвіді, а UI дизайн — це візуальне представлення користувацького інтерфейсу додатка.

Загалом розробка UX дизайну базується на аналізі ймовірної поведінки користувача в момент використання додатка та підвищенню зручності використання на основі цього аналізу, тому першим етапом розробки є аналіз специфіки продукту, а саме визначення сфери діяльності, функціоналу, аналізу цільової аудиторії, ринку та конкурентів. Це необхідно для визначення ймовірних шляхів, які будуть здійснені користувачем, які наглядно структурують у вигляді асоціативної карти (Mindmap).

Наступними етапами є схематичне прототипування (Sketching) та розробка каркасної структури додатку (Wireframing), які представляють собою схематичне зображення елементів навігації на екранах в аналоговому та цифровому вигляді. На цьому етапі виконується розробка початкового низько деталізованого прототипу. Це виконується для того, щоб остаточно затвердити концепцію роботи додатка, що дозволяє скоротити час та матеріальні ресурси, так як одразу після даного етапу можна переходити до тестування.

На етапі тестування UX/UI дизайну відбувається аналіз взаємодії потенційних користувачів з інтерфейсом

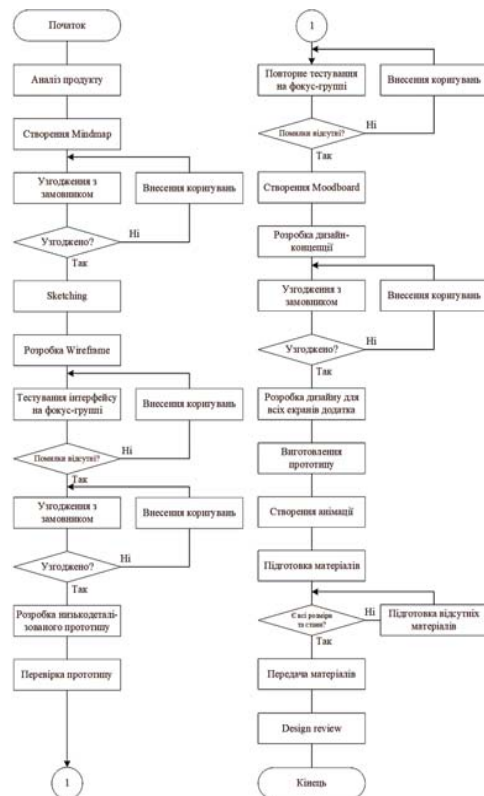


додатку. Аудиторії пропонується виконати конкретні завдання, при цьому ведеться спостереження за їх поведінкою. На основі чого вдосконалюються елементи дизайну та розробляються альтернативні рішення.

На основі розроблених Wireframe та Mindmap розробляється та тестується інтерактивний анімаційний прототип. Після затвердження остаточної версії концепції відбувається перехід до розробки UI дизайну. Першим етапом є створення Moodboard. Це набір зразків елементів майбутнього дизайну: палітр кольорів, розроблених раніше, які можна використати як ідеї для оформлення розроблюваного додатку. Після цього розробляється дизайн-концепція. Для цього обирають 5–6 унікальних екранів, дизайн яких надається для узгодження і тільки після цього виконується дизайн всіх екранів додатка.

Наступним етапом є виготовлення високо деталізованого інтерактивного прототипу. Цей вид прототипу відрізняється від попереднього тим, що він має вигляд завершеного додатку, але зберігає свої недоліки щодо виводу реальних даних та складної структури. Для розробленого прототипу створюється різноманітна анімація. Наприклад, анімація переходів між екранами чи слайдера тощо.

Останнім етапом розробки UX/UI дизайну є підготовка та передача матеріалів на етап розробки самого додатку. Для цього формуються матеріали у всіх необхідних розмірах і станах та разом з анімованим прототипом передаються розробникам. Дуже важливим моментом є комунікація з розробниками, адже досить частим випадком є невідповідність розробленого додатка прототипу. Для усунення цих розбіжностей виконується перевірка якості розробки додатку (Design review) — дизайнер звіряє створений розробником додаток з прототипом та вказує на розбіжності, які в подальшому оперативно усуваються. Таким чином досягається створення додатку в своєму кінцевому вигляді, який і хотів отримати замовник. На рис. представлено алгоритм процесу створення UI/UX дизайну.



Алгоритм процесу створення UI/UX дизайну

Розроблений алгоритм поетапно описує всі основні процеси проектування, створення та тестування всіх етапів створення UI/UX дизайну.

УДК 655.262:004.915

© **Тетяна Гордієнко**, магістрантка, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, 2020 р.

Науковий керівник: О. І. Хмілярчук, канд. техн. наук, доц., ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського

АНАЛІЗ ВІДМІННОСТЕЙ У РОЗРОБЦІ ДИЗАЙНУ ДЛЯ ДРУКУ ТА ДЛЯ ВЕБ-СТОРІНОК

The present article deals with the differences in the creation of graphic design for print and web pages. Also, some parameters were selected that apply differently by users through printed (physical) objects graphic design and web design. Equally fundamental difference is the technical characteristics of preparation of models for different purposes, which are also mentioned in this article.



Графічний дизайн зробив величезний крок уперед за останнє десятиліття. Складно уявити життя без графічного дизайну, він скрізь: від мобільного додатку на смартфоні, до етикетки Вашої улюбленої цукерки, від рекламних банерів, до відеолекції з англійської мови. Графічний дизайн тісно переплівся з кожним аспектом нашого життя, ми не помічаємо його та не надаємо йому значення, сприймаємо як дане.

Чим стрімкіше розвивається графічний дизайн, тим більше розгалужень та підвидів має у собі. Уже не коректно узагальнювати графічний дизайн та всі роботи графічних дизайнерів за допомогою даного словосполучення. Адже не можна порівнювати дизайн візитки виконаний графічним дизайнером поліграфічної продукції, із дизайном сайту веб-дизайнера, чи відеорекламою моушен дизайнера. Всі вони різні та мають свої особливості на кожному етапі створення.

Розглянемо основні відмінні принципи в створенні макетів графічного дизайну та веб-дизайну.

1. Вплив на користувача/читача. Люди по-різному сприймають інформацію з екранів моніторів чи з фізичного носія (книжка, журнал, листівка тощо). Проведено чимало досліджень на цю тему, які вказують на перевагу в сприйнятті інформації саме з фізичних носіїв. Тому, якщо головною задачею певного продукту дизайну є донесення важливої інформації, це має бути надрукованим у тій чи іншій формі залежно від ситуації.

2. Відчуття, взаємодія з емоціями. Як надрукований об'єкт дизайну, так і веб-дизайн створюється для взаємодії з користувачем. Коли перший має перевагу в тактильній взаємодії, за допомогою структури паперу, виду ламінації, додатковому оформленню (трафаретний друк, тиснення, гравіювання тощо), то другий — ні. Веб-дизайн позбавлений таких важелів впливу, але має інші, такі як додаткова інтерактивність. Тож, залежно від створення необхідної взаємодії користувача з емоціями, слід обирати формат майбутнього макету.

3. Боротьба статичної та динаміки. Надрукований (фізичний) предмет графічного дизайну є статичним носієм інформації, щоб доповнити чи оновити її потрібно переробляти макет та друкувати наклади заново, а це є довготривалим та затратним процесом. Тому, якщо на меті є інформування користувачів в онлайн форматі, чи надання інформації, яка постійно змінюється, краще використовувати веб-дизайн та подавати інформацію у вигляді сайту чи, наприклад, інтернет-розсилки.

4. Навігація та розташування об'єктів дизайну. Від розміщення об'єктів дизайну в макеті залежить загальний вигляд предмету дизайну та його сприйняття користувачем. Якщо в надрукованому носії графічного дизайну розміщення цих об'єктів диктує структура та технічні характеристики друку, то у веб дизайні, об'єкти можна розміщувати як того бажає графічний дизайнер та його бачення загальної концепції.

5. DPI та PPI. Більшість людей вважають, що ці дві аббревіатури є синонімами, але це не так. DPI відповідає

