

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 основані 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 створюється 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 підвищення 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

