

РОЛЬ UX/UI В РАЗРАБОТКЕ ИНТЕРФЕЙСА

Пурькова М. В., Чернышенко М. С.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники,
г. Минск, Республика Беларусь*

Научный руководитель Бруй Н.М – магистр техн. наук, ассистент

Аннотация. Рассматриваются основные средства взаимодействия пользователя с функциональной и эстетической частью дизайна интерфейса предполагаемого программного продукта. Определены основные вопросы, решаемые UX дизайном и пользовательским интерфейсом.

Ключевые слова: интерфейс, UX/UI

Введение. Интерфейс имеет важное значение для любой программной системы и является неотъемлемой ее составляющей, ориентированной, прежде всего, на конечного пользователя. Именно через интерфейс пользователь может судить о прикладной программе в целом [1].

UX и UI – главные инструменты в создании дизайна. Так как теперь на улучшение пользовательского опыта направлено все внимание дизайнера, продукт надо делать максимально удобным и понятным для пользователя [2]. Именно UI (User Interface, что в переводе означает «Пользовательский интерфейс») и UX (User Experience, что в переводе означает «Пользовательский опыт») лучше всего подходят для достижения этой цели.

Основные характеристики:

- применяется в цифровых и аналоговых продуктах.
- сосредотачивается на пользовательском опыте клиента.
- создает структуру будущего приложения, предвидит и предотвращает все возможные сложности, возникающие у пользователей программы [3].
- в итоге получается продукт, помогающий людям достичь их цель.

Основная часть. UX определяет то, какое мнение сформирует пользователь. Соответственно, UX-дизайн – это процесс проектирования простых и удобных в использовании интерфейсов.

В обязанности UX-дизайнера входит:

1. Стратегия и содержание: анализ конкурентов, анализ клиентов и исследования пользователей, структура и стратегия продукта, разработка контента-анализ конкурентов;
2. Wireframing and prototyping: wireframing, prototyping, тестирование и итерация, планирование развития;
3. Реализация и аналитика: координация с UI-дизайнером, координация с разработчиком, отслеживание целей и интеграция, анализ и итерация.

UI отвечает за то, как лучше реализовать задумку UX-дизайнеров, сделать привлекательным внешний вид: подобрать оптимальный цвет и размер кнопок, придумать подходящие иконки, создать идеальную комбинацию шрифтов для хорошей читабельности текста и т.д. То есть – сделать интерфейс эстетическим и функциональным для пользователя.

Основные характеристики:

- применяется только к цифровым продуктам;
- фокусируется на элементах, с которыми взаимодействует пользователь;
- комбинирует шрифты, цветовую палитру, форму и анимацию;
- в итоге получается продукт, удовлетворяющий эстетические потребности пользователей [3].

В обязанности UI-дизайнера входит:

1. Внешний вид продукта: анализ клиентов, исследования дизайна, брендинг и графическое развитие, руководства и сюжетные линии пользователей;
2. Ответственность и интерактивность: UI prototyping, интерактивность и анимация, адаптация ко всем размерам экрана устройства, реализация с разработчиком.

Рассмотрим пример продукта без UX.

У нас есть продукт с очень проработанным UI. Мы сделали модный, красивый дизайн и получили интересное приложение, с точки зрения дизайна. Однако, если предположить, что это приложение предназначено для контроля за приемом лекарств и им пользуются пожилые люди, то несложно догадаться, что им будет тяжело разобраться что к чему, а если оно будет еще и слишком «ляпистое» с мелкими деталями, то они могут и не увидеть важных моментов. Это приведет к тому, что пользователи быстро поменяют «неудобное» приложение на то, которое будет удовлетворять их требованиям.

Рассмотрим пример продукта без хорошего UI.

Клиент с помощью нашего продукта решает какие-то конкретные задачи для того, чтобы достичь свою цель. И нужно понимать, что если продукт нужен клиенту, то безусловно хороший UX сильно улучшит качество взаимодействия пользователя с продуктом, что является одним из важных критериев в выборе.

Но какая тогда роль UI-дизайна в проектировании и разработке? Опять же, возвращаясь к конкуренции на рынке, допустим существуют два приложения. Они оба полностью соответствуют требованиям пользователей, но одно имеет красивый, модный дизайн, а второе похоже на приложение прошлого десятилетия, по дизайну. Опять же, пользователь уйдет к более «модному» приложению. На сей раз не из-за плохого опыта использования, а из-за плохого интерфейса.

Заключение. Установлено, что важно уделять соответствующее внимание как UX-дизайну, так и UI, так как это влияет на успех продукта, на его конкурентоспособность и т.д. Однако, сначала лучше продумать и начать работать с UX-частью. Начиная с определения целей пользователей, поведения, задач и путей их достижения. И исходя из полученной информации проводить другие необходимые исследования для успешного построения проекта. Одна из основных ошибок, которую можно допустить – это перепутать «порядок» UX/UI в рабочем процессе, т.к. требуется вначале продумать иконки, оптимальный цвет и размер кнопок и т.д., пока не определены цели и поведение пользователя.

Список литературы

1. Грибова, В. В. Методы и средства разработки пользовательского интерфейса: современное состояние / В. В. Грибова, А. С. Клещев [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/metody-i-sredstva-razrabotkipolzovatel'skogointerfeysa-sovremennoe-sostoyanie>.
2. UX/UI – что это? Разбираемся в терминах. [Электронный ресурс]. – 2018. – Режим доступа: <https://rb.ru/opinion/uxui/>.
3. Между UX и UI: почему удобство важнее красоты. [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <https://vc.ru/design/134126-mezhdu-ux-i-ui-pochemu-udobstvo-vazhnee-krasoty>.

UDC 621.3.049.77–048.24:537.2

UX/UI ROLE IN INTERFACE DEVELOPMENT

Purkova M.V., Tchernyshenko M.S.

Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk, Republic of Belarus

Bruil N.M. – master of technical sciences, assistant

Annotation. The main means of user interaction with the functional and aesthetic part of the interface design of the proposed software product are considered. The main issues solved by UX design and user interface are defined.

Keywords. interface, UX/UI