

**Тольяттинский Государственный Университет
ВНЕДРЕНИЕ UX-ИССЛЕДОВАНИЯ В РАЗРАБОТАННЫЙ
ПРОЕКТ**

Аннотация. В данной статье показывается процесс внедрения UX-исследования на примере разработанного пользовательского интерфейса интернет-магазина.

Ключевые слова: пользовательский интерфейс, UX-исследование, дизайн, эффективность.

**IMPLEMENTATION OF UX RESEARCH IN THE DEVELOPED
PROJECT**

Annotation. This article shows the process of implementing UX research using the example of the developed user interface of an online store.

Keywords: user interface, UX research, design, efficiency.

Для демонстрации особенностей процесса внедрения UX-исследования на конкретном проекте необходимо разработки пользовательский интерфейс. В качестве примера был взят вариант разработки интернет-магазина. Пользовательский интерфейс разработанного проекта для салона по продаже велосипедов был начат с разработки экрана авторизации. На рисунке 1 показан экран авторизации. Полный дизайн сайта показан в приложении.

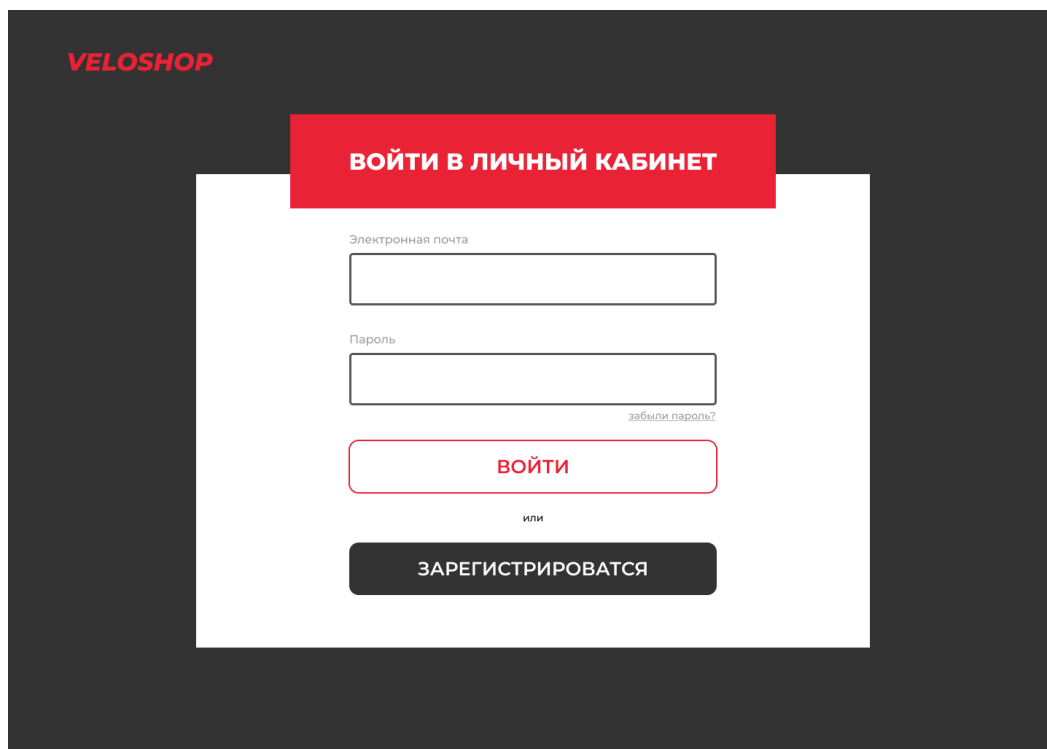


Рисунок 1 – Экран авторизации

На рисунке 2 показан сценарий использования экрана авторизации в случае если пользователь забыл пароль.

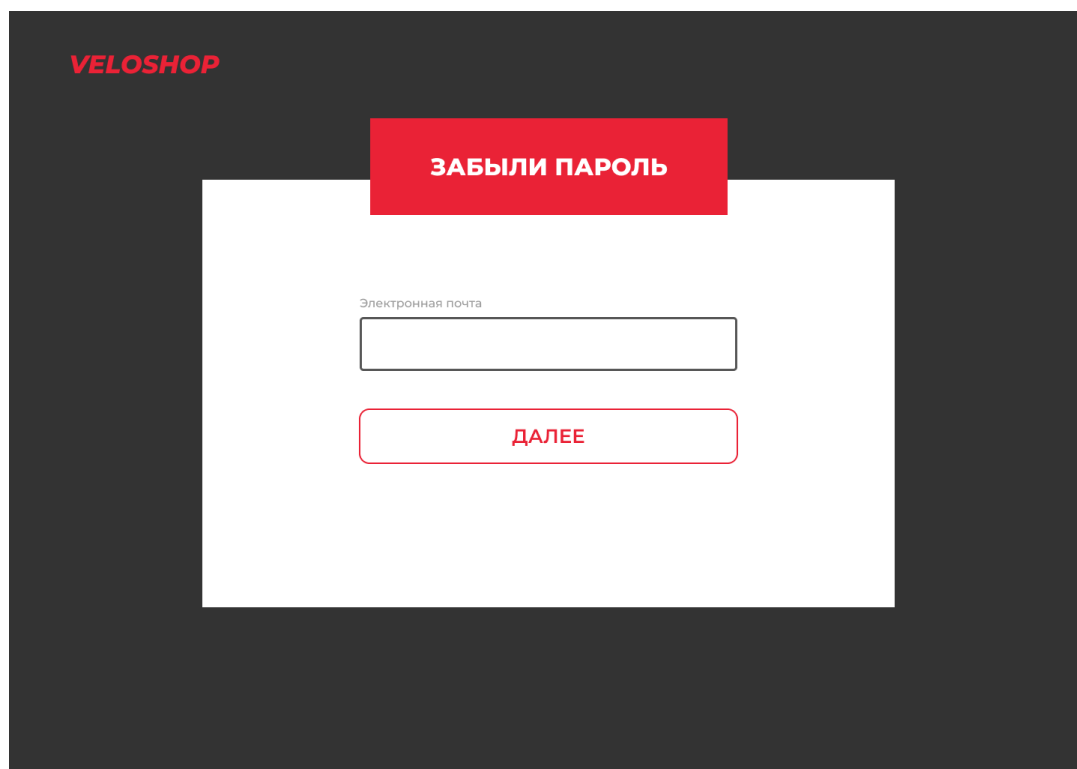


Рисунок 2 – Экран с забытым паролем

Таким образом, был разработан полностью весь пользовательский интерфейс необходимый для нормальной работы интернет-магазина.

Внедрение UX-исследования в разработанный проект

Эвристическая оценка — это метод проверки интерфейса, основанный на десяти эвристических принципах дизайна, который помогает выявить проблемы удобства программы, приложения или сайта.

Для проведения эвристической оценки используется 10 основных принципов:

1. Отображение статуса интерфейса.
2. Схожесть с реальным миром.
3. Единообразие и последовательность.
4. Контроль и свобода пользователя.
5. Возможность предотвращения ошибок.
6. Распознавание, а не вспоминание.
7. Гибкость и эффективность использования.
8. Эстетика и минимализм.
9. Помощь пользователю в распознавании, диагностике и восстановлении после ошибок.
10. Документация.

Далее опишем каждый из принципов и то, что он в себе учитывает.

Отображение статуса интерфейса — этот принцип основывается на моментальном ответе пользователю о том, что происходит в данный момент, чтобы пользователь понимал, что его запрос принят и находится в обработке. В данном принципе стоит учитывать такие параметры как: наличие индикаторов загрузки, наличие статуса поиска и т.д.

Схожесть с реальным миром – интерфейс имеет детали, внешне схожие с теми, которыми мы пользуемся в реальной жизни.

Единообразие и последовательность – Продукт использует элементы, которые находятся в одном стиле. А также последовательность не сбивает пользователя с толку.

Контроль и свобода пользователя – у пользователя есть возможность отменить действие в случае ошибки.

Возможность предотвращения ошибок – Блокировка некорректного ввода данных, Проверка авторизации

Распознавание, а не вспоминание – интуитивно понятные, общепринятые иконки и кнопки.

Гибкость и эффективность использования – наличие горячих клавиш, возможность персонализации под тип пользователя.

Эстетика и минимализм – приятные цвета, читабельность, отсутствие избыточного количества иконок и украшений.

Помощь пользователю в распознавании, диагностике и восстановлении после ошибок – понятные сообщения об ошибках и объяснения что нужно делать в случае ошибки, чтобы устранить неполадку.

Документация – Наличие раздела с документацией, например, условия использования и правила конфиденциальности.

Апробация результатов

В качестве UX исследования был выбран метод интервью. Результаты показаны в таблицах ниже.

Таблица 1 – Критерии оценивания

Параметр	Критерии	Максимальный балл
Единообразие и последовательность.		3
	Единообразие кнопок.	1

	Один вид иконки имеет одно значение во всем интерфейсе	1
	Единый цветовой стиль.	0,5
	Последовательность действий	0,5
Отображение статуса интерфейса.		2
	Анимированный интерфейс (визуализация нажатия кнопок)	1
	Наличие индикатора загрузки	1
Эстетика и минимализм.		2
	Нет перегруженности в элементах.	2
Контроль и свобода пользователя.		1
	Возможность совершить ошибку и исправить ее.	1
Распознавание, а не вспоминание.		0,6
	У иконок общепринятый смысл.	0,6
Возможность предотвращения ошибок.		0,5
	Вывод сообщения о неправильном действии пользователя.	0,5
Схожесть с реальным миром		0,5
	Интерфейс имеет детали, внешне схожие с элементами из реальной жизни.	0,5
Документация.		0,2
	Наличие информационного раздела с документацией	0,2

Гибкость и эффективность использования		0,1
	Наличие ускорителей работы.	0,1
Помощь пользователю в распознавании, диагностике и восстановлении после ошибок.		0,1
	Окно с названием ошибки и действиями для ее предотвращения.	0,1

Таблица 2 – Оценка пользовательского интерфейса от пользователя 1

Параметр	Критерии	Максимальный балл
Отображение статуса интерфейса.	Наличие индикаторов добавления, удаления, редактирования.	0.4/0.7
	Наличие индикаторов загрузки, отправки	0.4/0.4
Схожесть с реальным миром.	Понятный интерфейс	1/1
Единообразие и последовательность.	Все элементы составляют одну стилистику	0.4/0.4
	Порядок выполнения действий логичен	0.7/0.7
Контроль и свобода пользователя.	Возможность отменить совершенное действие	1/1
Предотвращение ошибок.	Проверка при авторизации	0.8/0.8
Распознавание, а не вспоминание.	Интуитивно понятный интерфейс кнопок	1/1
Гибкость и эффективность использования.	Персонализация под тип пользователя	0.2/0.6
Эстетика и минимализм.	Хорошая читабельность	0.4/0.6

	Отсутствие нагруженности интерфейса	0.8/1
Помощь пользователю в распознавании, диагностике и восстановлении после ошибок, документация.	Наличие онлайн техподдержки	0.5/1
Использование продукта должно удовлетворять все типы пользователей.	Читабельность шрифта	0.3/0.4
	Цветовая гамма интерфейса	0.2/0.4
Сумма:		8,2 балла

Таблица 3 – Оценка интерфейса от пользователя 2

Параметр	Критерии	Максимальный балл
Отображение статуса интерфейса.	Наличие индикаторов добавления, удаления, редактирования.	0.6/0.7
	Наличие индикаторов загрузки, отправки	0.4/0.4
Схожесть с реальным миром.	Понятный интерфейс	1/1
Единообразие и последовательность.	Все элементы составляют одну стилистику	0.3/0.4
	Порядок выполнения действий логичен	0.7/0.7
Контроль и свобода пользователя.	Возможность отменить совершенное действие	1/1
Предотвращение ошибок.	Проверка при авторизации	0.8/0.8
Распознавание, а не вспоминание.	Интуитивно понятный интерфейс кнопок	1/1
Гибкость и эффективность использования.	Персонализация под тип пользователя	0.6/0.6
Эстетика и минимализм.	Хорошая читабельность	0.4/0.6

	Отсутствие нагруженности интерфейса	1/1
Помощь пользователю в распознавании, диагностике и восстановлении после ошибок, документация.	Наличие онлайн техподдержки	0/1
Использование продукта должно удовлетворять все типы пользователей.	Читабельность шрифта	0.3/0.4
	Цветовая гамма интерфейса	0.3/0.4
Сумма:		8,4 балла

Заключение

В результате данного исследования было проведено внедрение исследование пользовательского интерфейса.

Научная новизна работы заключается в получении алгоритма, позволяющего проводить UX-исследование методом интервью.

Список литературы

1. Бернет Дж., С. Мориати. Маркетинговые коммуникации. Интегрированный подход. — Питер, 2017. — 864 с.
2. Вильямс Р. Студия дизайна. /Пер с англ. В.Овчинников, В.Тимохин. — М.: Символ-Плюс, 2018. — 280с.
3. Глазычев В. Дизайн как он есть. — Европа, 2016. — 340 с.
4. Грожан Д.В. Справочник начинающего дизайнера. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2019
5. Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения. — Питер, 2019. — 184 с.
6. Мещанинов А.А. Дизайн. Точка над й. — СПб.: Изд-во Политех. Ун-та, 2018. -220с.

7. Молочков, В.П. Photoshop CS6 Extended для фотографов и дизайнеров на примерах / В.П. Молочков. - СПб.: ВHV, 2019. - 448 с.
8. Мельников И. Реклама, PR, брендинг и маркетинг. — Мельников И.В., 2018. — 50 с.
9. Михайлов С.М., Кулеева Л.М. Основы дизайна. Учебник для вузов. М., «Союз дизайнеров», 2020.
10. Пименов, П.А. Основы рекламы / П.А. Пименов. – М.: Гардарики, 2016. – 399 с.
11. Полукаров, В. Л. Телевизионная радиовещательная реклама / В. Л. Полукаров. — М.: Полипресс, 2018. – 124 с.
12. Рожкова Н.Г., Данилов П.П., Шитов В.Н. Графический дизайн и реклама на компьютере. Краткое руководство. — Вильямс, 2019. – 320 с.
13. Статкевич Е.А. Речевые стратегии и тактики современной радиорекламы//Е.А. Статкевич Омский научный вестник. — 2019. — № 95. — С. 212-215.
14. Сурина М.О. Цвет и символ в искусстве, дизайне и архитектуре. - Ростов-на-Дону, 2018.
15. George E. Belch, Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communications Perspective, 10th Edition. — McGraw-Hill, 2018. — 1760 p.
16. Jeff Gothelf Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams. — O'Reilly Media, 2018. — 208 p.
17. Jens Miller History of Graphic Design: Vol. 1, 1890-1959 (Multilingual Edition). — TASCHEN, 2018. — 480 p.
18. Peter Bauer Adobe Photoshop CC For Dummies. — For Dummies, 2017. — 448 p.
19. Robin Landa Graphic Design Solutions. — Cengage Learning, 2018. — 480 p.

20. Xia Jiajia UI/UX Meet Up. — Artpower International, 2017. — 240 p.
21. Xia Jiajia, Yang Ruizhu Fantastic Designs in the Store: An Overall Guideline on Corporate Identity, Visual Identity and Interior Design. — Artpower International, 2017. — 240 p.
22. Spark [Электронный ресурс] Принципы создания логотипа. Режим доступа: <https://spark.ru/startup/smartpr/blog/32959/printsipi-sozdaniya-logotipa> Дата обращения (25.11.2022)
23. iDivision [Электронный ресурс] Разработка концепции, создание и внедрение фирменного стиля. Режим доступа: <https://www.idivision.ru/services/corporate-identity/> Дата обращения (25.11.2022)