

УДК 004.55

UX DESIGN

Чумаков А. А.

ст. преп. каф. СПО Онищенко Т. В.

Одесский Национальный Политехнический Университет, УКРАИНА

АННОТАЦИЯ. В данной работе проведен краткий анализ понятия *UX* дизайна, который распространен далеко за пределами *IT* сферы. В *IT UX* нацеленна исследование опыта работы пользователя с программным продуктом и применение данного опыта на улучшение дизайна.

Введение. В настоящее время все чаще используется термин “*UX*”, так как хороший программный продукт нельзя представить без высокоуровневого *UX* дизайна. Данный фактор дает возможность улучшать программный продукт, опираясь на опыт взаимодействия его с пользователем

Цель работы. Целью работы является определение основных принципов применения *UX* дизайна и проведение анализа, как данные свойства программного продукта влияют на успех продукта в целом.

Основная часть работы. Согласно отчету опроса пользователей, который был проведен ресурсом “*Econsultancy*”, почти три четверти (74%) предприятий считают, что пользовательский опыт важен для улучшения продаж и конверсий. Данное исследование можно подтвердить цифрами дохода такого гиганта, как «*Anthropologie*», после реорганизации *UX* отдела. Реорганизация привела к увеличению прибыли компании на 24%.

Термин «*UX*» [1] применим не только в рамках *IT*-индустрии. «*UX*» (пользовательский опыт) охватывает все аспекты взаимодействия конечного пользователя с компанией, ее услугами и ее продуктами. *UX* - дизайн пользовательского опыта, а *UX* дизайнер работает над улучшением общего опыта работы с клиентами при использовании продукта или услуги. Задача *UX* дизайнера состоит в том, чтобы хороший пользовательский интерфейс являлся ключом к повышению удовлетворенности и лояльности клиентов.

Создание хорошего пользовательского опыта не является ни линейным, ни одноразовым процессом. Как непрерывная деятельность, успешный *UX* дизайн требует участия различных отделов бизнеса с командой дизайнеров. В какой-то момент эти разные команды прямо или косвенно контактируют с пользователями через свой продукт или услуги.

Основные принципы *UX* дизайна:

1. Следовать ментальной модели пользователя. Большинство пользователей работают с интерфейсом только на основе их интуиции. Если они сталкиваются с элементом интерфейса, который видели ранее, то данный элемент должен иметь ожидаемую функциональность.

2. Знакомиться с потребностями пользователя. Основной принцип дизайна взаимодействия - удовлетворить потребности пользователя.

3. Согласованность. Фундаментальный принцип в процессе разработки продукта. Он требует, чтобы в рамках тех же или знакомых функций и сцен применялась согласованная производительность и работа. Целью согласованности является снижение затрат на обучение пользователя, снижение когнитивных затрат пользователя и вероятности неправильного использования.

4. Меньше – больше. Первоначально предложенный термин архитектором Людвигом Мисван дер Роэ. Это философия дизайна, которая способствует простоте и противостоит украшению. Данный принцип имеет долгую историю и привел к различным интерпретациям во многих отраслях. «Меньше» - это не преследование так называемого «простого», а то, что нужно сделать все возможное, чтобы уменьшить когнитивные и операционные издержки пользователя. В этом суть «меньше» в *it*-индустрии.

5. Использовать простой язык вместо технических терминов. Пользователи не являются дизайнерами или разработчиками, большинство из них не понимают концепцию

дизайна и процесса разработки, язык и текст продукта должны быть легко понятны и очень близки к мыслям общего пользователя.

6. Дизайн более функциональный, чем эстетический. Хороший интерфейс не только радует пользователя, но также отражает итерации обновления продукта. Однако следует отметить, что функционал дизайна продукта более важен, чем эстетика. Непозволительно терять основную операцию для достижения ненужной красоты. В большинстве случаев нужно соблюдать стандартные нормальные принципы работы.

7. Не заставляйте пользователя думать. Этот принцип существует во всем дизайне пользовательского интерфейса. Следует использовать самый простой способ помочь пользователям достичь своих целей в кратчайшие сроки.

8. Интуитивность. Правильные рабочие детали должны четко выделяться и должны передавать пользователям правильную информацию. Кроме того, пользователь может управлять интерфейсом на основе его жизненного опыта и инстинкта без дополнительного обучения.

9. Разрешить пользователю делать ошибки. Когда пользователь управляет интерфейсом, ошибки, которые он сделал, должны быть разрешены. Так как это может быть не ошибка пользователя, а проблема дизайна. Если пользователь совершает ошибку, система должна предоставить эффективную информацию, чтобы привести его к правильному пути работы.

10. Обеспечить обратную связь. «Общение» между людьми и машинами - это, по сути, процесс передачи информации. Процесс передачи информации и ее возвращения обеспечивает эффективное взаимодействие и взаимопонимание. Поэтому своевременная эффективная обратная связь и объяснение особенно важны.

Как правило, *UX* [2] дизайн опережает дизайн пользовательского интерфейса, потому что сначала проводятся исследования, рисуются общие эскизы и планируются общие рабочие процессы. Затем, когда собрано достаточно информации, начинается работа над дизайном интерфейса, чтобы конечный продукт выглядел интуитивным и приятным для пользователя.

Выводы. С точки зрения дизайна, *UX* дизайн также важен, как и дизайн пользовательского интерфейса. Неважно, как выглядит программный продукт, если пользователи не знают, как с ним взаимодействовать.

UX важен для любого цифрового продукта, он даже более важен для некоторых типов цифровых продуктов: сложных сайтов или приложений, розничных или онлайн-продаж, стартапов и предприятий, проектов и проектов с небольшим бюджетом.

UX является ключевым элементом для сложных сайтов или приложений, так как пользователи должны иметь возможность легко перемещаться по данному продукту и понимать, как его использовать. Пренебрежение *UX* может привести к упадку популярности продукта, к которому пользователи не вернуться. Разработка богатого опытом взаимодействия заставит пользователей вернуться к нему.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. «The Essentials of Interaction Design» [Электронный ресурс] – Режим доступа: URL: <https://books.google.com>
2. «Dribbble»[Электронный ресурс] – Режим доступа: URL:<https://dribbble.com>
3. «UI/UX projectsonBehance»[Электронный ресурс] – Режим доступа: URL: <https://www.behance.net>