



## ИССЛЕДОВАНИЕ ФОРМАЛЬНЫХ ОЦЕНОК КАЧЕСТВА UI/UX НА ПРИМЕРЕ САЙТА

*Бизюк Е.А., магистрант, кафедра МСТ ХНУРЕ*  
*Манаков В.П., к.т.н., проф., кафедра МСТ ХНУРЕ*

Кому необходимо качество работы дизайнеров? Всем, кто пользуется продуктом их работы. Оценивают ли безмянные пользователи нашего продукта, в данном случае – интерфейсов, их качество? Безусловно. В условиях рыночной экономики потребитель – самый строгий оценщик, который «голосует» своими деньгами. Кому нужна формализация оценок качества работы UI/UX дизайнеров? Работодателю или заказчику, который напрямую заинтересован в прибыли от сайта. То есть, непосредственно компании-производителю дизайна. Второй большой сегмент спроса на формализацию и упрощение оценок качества работ дизайнеров интерактивной среды – это учебные заведения, специализирующиеся на обучении и повышении квалификации данных специалистов.

Качество интерфейса определяется как «объем признаков и характеристик интерфейса, который относится к его способности удовлетворять установленным или предполагаемым потребностям [1]. При комплексной оценке показателей качества программного продукта (сайта) основную задачу составляет задача определения заинтересованных лиц (целевой аудитории), их критериев качества и затем нахождения оптимального решения, удовлетворяющего этим критериям. На данный момент наиболее распространена и используется многоуровневая модель качества программного обеспечения, представленная в наборе стандартов ISO 9126 [2]. Развитие этого международного стандарта проводится в направлении уточнения, детализации и расширения, описаний характеристик качества комплексов программ.

В данной работе была поставлена задача исследовать и выявить ведущую методик (методики) оценки качества работы UI/UX дизайнеров, а также проверить эффективность выбранной методик на примере оценки конкретных сайтов. Для этого нужно разобрать существующие методы, наработанные средой, в которой происходит оценивание UI/UX дизайна. Применить их на практике, взяв для примера определенный дизайн сайта. Сделать выводы о том, какая же методика дает больший результат и на что лучше делать основной упор в оценивании UI/UX дизайна сайтов.

Актуальность данной работы обусловлена возрастанием количества пользователей сайтов, соответственно расширением сети Интернет и увеличением числа сайтов в ней.

Объектом исследования является процесс создания дизайна сайта на примере сайта бара здорового питания. Под веб-дизайном понимается проектирование внешнего вида, структуры и способа функционирования веб-сайта, а также результат этого проектирования.



Для выполнения этой работы был выполнен анализ литературных источников и гайдлайнов; проведен анализ и выявление недостатков тестирования юзабилити, а также обобщение и использование опыта создания сайтов.

Так же были рассмотрены методики формализации оценок качества UI/UX дизайна сайтов. Из них выделены ведущие:

- макетирование на основе принципов HCD;
- художественная теория восприятия;
- использование гайдов, т.е. руководств для дизайнеров;
- юзабилити тестирование и тестирование интерфейсов.

Их можно систематизировать, поделив на методики, создаваемые «изнутри», самими дизайнерами, и методики, получаемые «извне», от ИТ среды, которая взаимодействует с продуктом работы UI/UX дизайнеров. Так движение за гуманизацию дизайна, художественная теория – это дизайнерская самопомощь. Это всемирно известные имена, такие как Ян Чихольд или Дональд Норман. Дизайн, опирающийся на интересы человека, гуманистический дизайн. В оппозиции к ним руководства для дизайнеров и тестирование. Они следуют интересам бизнеса, прибыли и, в конечном итоге, социума как он есть сейчас, развивающегося по классическим законам эволюции [3]. Это похоже на противостояние «золотого сечения» в оформлении книги против экономии бумаги печатниками Нового времени.

Соответственно, первые две методики лучше работают при создании дизайна, а вторые две – в процессе жизненного цикла дизайн-продукта. Деление условно, и в процессе работы дизайнер, например, будет руководствоваться гайдами. Но делать их единственной и главной основой своего дизайна – означает поставить под угрозу уникальность и ценность вашей работы. Вторые же две методики нужны, чтобы ваш труд был востребован и жизнеспособен на рынке. Интерес к гайдам и тестированию – залог успешности ИТ-компании, веб-студии, вообще любой компании, занимающейся разработкой сайтов (и не только). Обратное свидетельствует о низком уровне компании. Для развития и карьеры дизайнера – это тупик.

Также эти четыре методики можно (условно) поделить на более относящиеся к UI и более упирающиеся на UX. Гайды и художественная теория делают упор на дизайн интерфейса. Тестирование же (несмотря на наличие в общем тестировании сайта тестов GUI) и HCD – это епархия юзабилити-дизайнеров.

#### Список литературы

1. Раскин, Д. Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем / Д. Раскин. – М. : «Символ-Плюс», 2005. – 272 с.
2. ISO/IEC 9126-1:2001 Software engineering – Product quality.
3. Гаврилова, И.В. Разработка приложений / И.В. Гаврилова. – М. : ФЛИНТА, 2012. – 241 с.
4. Кипень, Н. Ю., Бокарева, Ю. С., & Дейнеко, Ж. В. (2016). Исследование особенностей плоского и материал-дизайна в UI-интерфейсах.