



РАЗРАБОТКА UI/UX ЭЛЕКТРОННОГО ИЗДАНИЯ В ВИДЕ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

Ткаченко В.Ф., к.т.н., профессор, кафедра МСТ ХНУРЭ
Макогон О.О., ст. гр. КТСВІВм-16-1, кафедра МСТ ХНУРЭ

Разработка интерфейсов – важный этап проектирования электронных изданий. Интерфейс представляет собой совокупность средств и методов, при помощи которых пользователь взаимодействует с различными устройствами. Обычно именно этот термин используется по отношению к взаимодействию между пользователем компьютера и программным приложением, с которым он работает [1].

Зачастую разработка интерфейса – это залог успеха разработанного программного приложения, вне зависимости от продукта: сайт, приложение, игра или веб-сервис. Во всех случаях главная задача интерфейса – сделать взаимодействие пользователя с продуктом более комфортным.

Актуальность выбранной темы обусловлена тем, что в данный момент сеть Internet является весьма важной составляющей процесса использования информационных ресурсов.

Целью данной работы является разработка схемы взаимодействия по заданным функциональным возможностям электронного издания, т.е. разработка диаграммы вариантов использования, а также составления таблицы действий при работе с приложением, для электронного издания в виде мобильного приложения.

UML (англ. Unified Modeling Language, унифицированный язык моделирования) – язык графического описания для объектного моделирования в области разработки программного обеспечения, и отображения организационных структур [2].

В табл. 1 приведены действия, которые будут происходить при использовании команд приложения пользователем.

Таблица 1 – Действия при работе с приложением

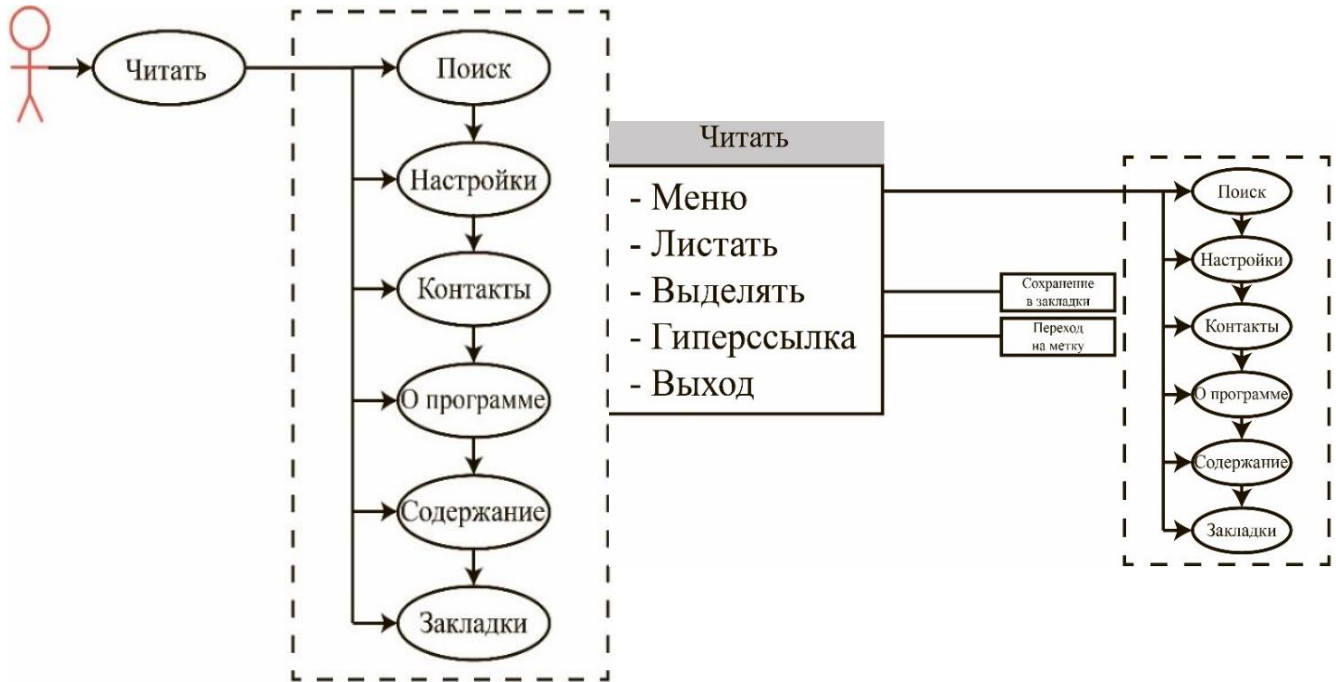
Команда	Начальное состояние	Выполняемое действие
Навигация	Закрытая панель меню (для экономии пространства)	Открывается панель, далее можно выбрать команду, которую он будет использовать дальше.
Поиск	Открытая панель меню	Переход в окно с панелью поиска.
День/Ночь	Открытая панель меню	Приложение меняет свою цветовую палитру из светлых тонов в более темные и наоборот.
Контакты	Открытая панель меню	Открывается окно с контактами магазина.
Закладка	Открытая панель меню	Окно в котором будут сохранены закладки пользователя
Открыть книгу &	Открытая панель меню	В данном окне можно открыть книгу в определённом проценте (открыть главу).



Продолжение таблицы 1

Команда	Начальное состояние	Выполняемое действие
О программе	Открытая панель меню	Открывается окно, в котором описаны системные требования для программы, а также краткая информация о создании приложения.

Диаграмма вариантов использования состоит из двух уровней, представленных на рисунке 1.



а) Диаграмма вариантов использования UX, уровень 1

б) Диаграмма вариантов использования UX, уровень 2

Рисунок 1 – Диаграмма вариантов использования

Таким образом, построена UML-диаграмма, с помощью которой графически описан UX. Построенная UML-диаграмма создает единый язык общения между разработчиками, поскольку язык UML позволяет стандартизировать операции и методы разработки программного продукта.

На основе данной диаграммы разработаны UI (интерфейс) и прототип интерфейса электронного издания в виде мобильного приложения.

Список литературы

1. Купер, А. Основы проектирования взаимодействия [Текст] / А. Купер; перевод М. Зислис. – М.: Издательство: Символ-Плюс, 2009. – 688 с.
2. Ларман, К. Применение UML и шаблонов проектирования [Текст] / К. Ларман. – М.: Вильямс, 2006. – 736 с.
3. Кипень, Н. Ю., Бокарева, Ю. С., & Дейнеко, Ж. В. (2016). Исследование особенностей плоского и материал-дизайна в UI-интерфейсах.