

«М.А. Гендельманның 110 жылдығына арналған «Сейфуллин окулары – 19» халықаралық ғылыми-практикалық конференциясының материалдары = Материалы международной научно-практической конференции «Сейфуллинские чтения – 19», посвященной 110 - летию М.А. Гендельмана» - 2023.- Т. II, Ч.1.- С. 344-345.

517 (075.8)

О ПРИМЕНЕНИИ UX-ДИЗАЙНА ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ПРИЛОЖЕНИЯ

*Курманбаев Т.А., студент 4 курса
НАО «Казахский агротехнический исследовательский университет им.
С.Сейфуллина, г. Астана*

В настоящее время в прикладных задачах широко проводятся исследования UX-дизайна. Целью дизайна пользовательского интерфейса является создание полезных программных продуктов для пользователя. UX-исследования проводятся для повышения прибыли организации. Компании, способные оценить пользовательский опыт своих продуктов, обоснованно применяют новаторские проекты [1], в результате получают конкурентные преимущества на рынке.

Исследователи agile-разработки рассматривают различные классификации UX-специалистов, в том числе usability-аналитик, исследователь пользователей (user researcher), дизайнер взаимодействий, UX-менеджер, профильный эксперт, технический писатель, программист интерактивных прототипов.

К области исследований пользовательского опыта agile-разработки относят классические исследования usability, UI-дизайн, информационная архитектура, визуальный дизайн, человеко-компьютерные взаимодействия, А/В тестирование и телеметрия, генеративные методы (этнографические и контекстные исследования, фокус-группы, интервью и др.), количественные исследования и другие.

В agile-разработках основными составляющими становились дизайн и Data Scinse, что отодвигало UX-дизайн на вторые роли. Однако раскрытие ключевых сведений количественных данных, синтез поведенческих данных, а также дизайн-мышление способствовали развитию UX-дизайна и обособлению его от специфики рыночных и продуктовых исследований.

В настоящее время UX-исследователи играют лидирующую роль в истолковании пользовательских нужд на язык, понятный бизнесу.

На основании теории эффективного использования Бертона-Джонса и Гранджа UX-исследователи рассматривают вопросы эффективности использования UI/UX при разработке приложений.

Модель элементов UX в виде пяти слов Джесси Джеймс Гарретта выдвигает на первый план нужды пользователя и задачи бизнеса. На второй ступени рассматривается функционал и типы контента. Третий слой регулирует организацию программного продукта: информационную архитектуру и интерактивный дизайн. Четвертый слой (информационный дизайн, интерфейс и навигация) выявляет способы передачи информации. Пятый слой (визуальный дизайн) способствует продвижению бренда.

Таким образом, применение теории и практики UX-дизайна при разработке приложений является актуальным направлением в настоящее время, так как позволяет компаниям найти основные направления повышения конкурентоспособности на современном рынке.

Список использованной литературы

1. Shimoyama T., Tashima K., Ruike M. GRAND CANONICAL MONTE CARLO SIMULATION STUDY OF CYCLOHEXANE, OXANE, 1,4-DIOXANE, AND 1,3,5-TRIOXANE CONFINED IN CARBON SLIT PORE // Colloids and Surfaces A: Physicochemical and Engineering Aspects. 2017. Т. 533. С. 255-266.

Научный руководитель. к.п.н., ст. преп. каф. ИС Абдыгаликова Г.А.