

УДК 004.76.3

МЕТОДИКА ОФОРМЛЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЇ ПРОЄКТУ НА BEHANCE (НА ПРИКЛАДІ ДИЗАЙНУ LMS)

Є. М. Грабовський, Ю. О. Кіреєва

*Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця,
пр. Науки, 9а, Харків, 61001, Україна*

Проаналізовано основні недоліки наявних аналогів оформлення презентацій проєктів на Behance. Запропоновано основні етапи методики оформлення презентації проєкту на Behance (на прикладі дизайну LMS). Акцент у методиці зроблено на специфіці обґрунтування вибору структурних елементів, необхідних саме при розробці навчального вебдодатка (LMS), інформаційних блоків, елементів, що привертають увагу, та правилах і порадах. Розглянуто практичну реалізацію запропонованої методики. Створено візуалізацію відносин людини з продуктом у часі. Сформовано основні положення визначеної концепції LMS. Виокремлено проблемні ділянки розробки вебдодатка проєктів на Behance шляхом аналізу створених User Story. Розроблено модель Кано для визначення основного функціоналу LMS. Подано розроблені вайрфрейми декількох екранів LMS «Academy», як форму реалізації дизайнерських ідей обрано Wireframe. Розроблено сторінку одного курсу з переліком модулів та домашніх завдань та створено сторінку з переглядом вебінара у вигляді конференції. Проведено тестування прототипу та виявлено недоліки в логіці продукту. Практичним результатом є розроблений дизайн інтерфейсу навчальної вебплатформи (LMS) «Academy» та його презентація на Behance.

Ключові слова: *презентація проєкту, дизайн, Behance, Ui/Ux дизайнер, інформаційний блок, елемент, модель Кано, вебдодаток.*

Постановка проблеми. При поданні резюме на відкриті вакансії до всіх ІТ-компаній та студій вебдизайну демонстрація своїх робіт є обов'язковим доповненням, бо саме вони відображають досвід спеціаліста. Роботодавці хочуть бачити весь розумовий процес вебдизайнера, як він може скористатися поставленими ідеями і перетворити їх у візуальний контент, при цьому застосувавши свою творчість і дизайнерські навички. Вони хочуть бачити, як дизайнер вирішує проблеми та створює унікальний проєкт.

Інтернет-портфоліо робить спеціалістів доступними для пошуку клієнтів. Коли роботодавці шукають вебдизайнера, незалежно від того, чи спеціалізується він у певній сфері чи перебуває у певному місці, відповідний пошук в інтернеті наближить їх на один крок до своїх кандидатів.

Behance – це найбільша у світі творча мережа, яка є частиною Adobe Creative Cloud і використовується творчими фахівцями всього світу для демонстрації свого онлайн-портфоліо робіт – графічного та Ui/Ux дизайну, ілюстрації, моди,

фотографії, реклами, образотворчого мистецтва та багато чого іншого. Behance також працює як платформа для фрилансерів.

Клієнти та роботодавці, які шукають професіоналів у галузі дизайну для створення свого проєкту, часто отримують сотні портфоліо та резюме. Саме огляд виконаних проєктів може бути ефективним способом для клієнтів оцінити, чи підходять навички кандидатів для того, що їм потрібно. Але щоб проєкт став відомим, приваблював цільову аудиторію, вирізнявся та відображав всі навички спеціаліста, його потрібно оформити, дотримуючись певних правил та нюансів. Тому важливість методики правильного оформлення презентації проєктів на Behance важко переоцінити.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Сучасні дослідження науковців стосовно проблематики оформлення презентації проєкту на Behance дотичні до питань проєктування методики візуалізації інформації в мобільних додатках [1–3], розробки інструментальних засобів створення мобільних додатків [2–5], процесів розробки інтерфейсів додатків [6–9], підтримки роботи дизайнера з огляду на механізми обробки графічних зображень у мобільних додатках [10–14]. Проте в спеціалізованій літературі немає науково обґрунтованої методики оформлення презентації проєкту на Behance.

Мета статті – розробка методики оформлення презентації проєкту на Behance (на прикладі дизайну LMS), яка дозволить привернути увагу потенційних клієнтів, роботодавців й інших людей до проєкту, самого дизайнера, відобразить його професіоналізм.

Виклад основного матеріалу дослідження. Демонстрація портфоліо Ui/Ux дизайнера як доповнення до звичайного резюме – широко поширена практика. Окрім цього, розміщення портфоліо в мережі інтернет може привабити потенційних клієнтів, а також роботодавців, тому важливість правильного оформлення проєктів є безсумнівною.

У процесі аналізу теми дослідження було проведено аналітичний огляд сучасного стану проблеми оформлення презентацій проєктів на Behance (на прикладі дизайну LMS), проаналізовано предметну галузь дослідження та ключові поняття, а також виокремлено ключові особливості, необхідні програмному забезпеченню, для створення дизайну інтерфейсу та презентації, виявлено переваги та недоліки найближчих аналогів, зібрано та структуровано дані для вибору оптимальної методики оформлення презентацій проєктів на Behance.

Основними недоліками наявних аналогів оформлення презентацій проєктів на Behance є:

- відсутність логічної послідовності подання матеріалу;
- відсутність стилістичної єдності;
- відсутність вирішення практичної проблеми.

З самого початку потрібно планувати й враховувати, як буде представлено та розроблено проєкт. На підставі проведеного аналізу літератури, перегляду форумів та відеоуроків [24–25] було сформульовано цілісну методику оформлення презентації проєкту на Behance (на прикладі дизайну LMS).

Пропонована методика оформлення презентації проекту на Behance (на прикладі дизайну LMS) складається з наступних етапів:

1) чітко визначити завдання кейса – показати не лише фінальний результат, а й процес, який йому передував. На Behance дуже високо цінується історія створення проекту з подробицями завдання, проведеною аналітичною роботою, матеріалами і, звичайно, результатом;

2) здійснити візуальне відображення всіх етапів роботи. На підготовчому етапі показати невелику частину брифу на розробку дизайну інтерфейсу вебдодатка, описати всі завдання (що й як хоче клієнт), проблеми, концепцію, планування робіт, аналіз дослідження ринку, конкурентів тощо. На етапі Ux-проектуювання відобразити типи користувачів методом персон, інформаційну архітектуру та структуру вебдодатка, а також доцільно додати кілька сценаріїв взаємодії User flow й обов'язково зобразити каркаси екранів додатка (Wireframes) та їхнє поєднання (Wireflow).

На етапі Ui-розробки проектується Mood Board (палітра кольорів), здійснюється обґрунтування типографічних рішень, формується сітка екранів, розробляється дизайнерське оформлення всіх екранів та створюється основа UI-кіта, а також проводиться юзабіліті-тестування та опис всіх виявлених помилок та процесу їхнього вирішення;

3) створення розповіді історії для зацікавлення глядача з першого погляду, а також можна додати персонажів, які будуть допомагати в поданні матеріалу;

4) додавання елементів-акцентів, анімації, інтерактивних прототипів відмальованих сторінок напряму з Figma;

5) створення стилістики проекту відповідно до загальноприйнятих правил кейсів. Кількість блоків у кейсі зазвичай залежить від розміру проекту, середня їхня кількість – від 5 до 15. Перший екран повинен одразу привернути увагу чимось цікавим – зазвичай це ілюстративний матеріал, анімація, фото, відеоінфографіка та композиція. Користувачеві потрібно відразу розуміти, хоча б загалом, про що цей кейс, тому не варто тримати інтригу до наступного екрана.

Максимальна ширина кейса – 1400 пікселів, тому навіть якщо завантажити макет шириною 1920 пікселів, Behance все одно буде відображати його в 1400. При цьому всередині кейса на зображення можна натиснути, й воно відкриється з максимально доступною роздільною здатністю. Тому в деяких випадках є сенс експортувати зображення з графічного редактора в подвійному розмірі.

Висота кейса може бути будь-якою, але в жодному разі не слід завантажувати весь кейс однією картинкою – будь-який Behance-кейс будується з окремих смислових блоків. Кожен такий блок треба експортувати окремим зображенням і вже невеликі зображення вставляти у свій кейс. Завдяки цьому кейс завантажуватиметься в користувачів набагато швидше. Кожен статичний блок варто завантажувати на Behance як окрему картинку у форматі PNG чи JPG.

Для того, щоб додати відео в кейс, його краще заздалегідь завантажити на відеохостинг Vimeo. Це дає додаткові можливості налаштування;

6) реалізація адаптивності. Звичайно, смартфон не є ідеальним місцем, щоб повноцінно насолодитися класним кейсом, але багато користувачів це не зупиняє,

тому варто перевіряти, як робота виглядає на мобільному пристрої. Це особливо критично, якщо у проєкті є блоки з сіткою зображень, тому що в адаптивній версії зображення переносяться на наступний рядок, і вигляд проєкту може вийти не таким, як очікується;

7) органічне просування кейса. Необхідно вказати максимально точну назву кейса, опис, 10 тегів – позначок ключових слів, за якими проєкт можна знайти через пошукову систему, програми, які використовували користувачі, працюючи над проєктом. При цьому для кейсів з інструментами від Adobe є спеціальні куровані галереї, куди є шанс потрапити, якщо додати відповідний інструмент. При публікації проєкту необхідно вказати, до якого професійного спрямування він належить. Публікуючи новий кейс, можна поділитися посиланням на нього у соціальних мережах.

Отже, якщо виконати всі вищеперераховані етапи методики оформлення презентації проєкту на Behance (на прикладі дизайну вебдодатка LMS), можна легко знайти нових клієнтів, роботодавців та послідовників.

Розглянемо практичну реалізацію запропонованої методики. На початковому етапі роботи обов'язково формулюється концепція (система описових характеристик) створення дизайну LMS. Це потрібно для того, щоб в подальшому підготувати точне технічне завдання, а фахівці, спираючись на концепцію, змогли б чітко зрозуміти свої завдання, повно та цілісно уявляючи вигляд кінцевого продукту та його функціонал.

Дизайн LMS «Academy» має відрізнятись від наявних аналогів саме своїм унікальним функціоналом. Щоб мінімізувати потенційні помилки та розбіжності з клієнтом через різне бачення завдання, створюється технічне завдання на розробку – документ, що містить перелік завдань, обов'язків та вимог, які замовник ставить перед виконавцем. Саме в такому документі міститься вся інформація, необхідна виконавцю для роботи. Технічне завдання на розробку допомагає прояснити ряд ключових моментів, прискорює процес оцінки термінів і вартості створення роботи.

Потрібно створити дизайн інтерфейсу навчальної вебплатформи онлайн-університету IT-спеціальностей. Аудиторія такого продукту досить широка, але визначається одним загальним фактором – є ті, хто ніколи не навчався онлайн, та ті, хто вже мав такий досвід. Потрібно детально вивчити запити і тих, й інших, щоб зрозуміти, як зробити так, щоб вони вчилися ефективно та цікаво онлайн так само, як і офлайн.

LMS має на увазі відразу кілька типів користувачів, але будемо працювати над тією частиною, яка стосується лише студентів. Користувач має можливість купити доступ одразу до кількох навчальних програм. Усі програми мають одну фіксовану ціну, при цьому перед купівлею потенційний студент має можливість відкрити пробну версію програми, лише зареєструвавши обліковий запис, і йому стають доступними 6 вступних уроків програми. Після проходження цих уроків студент приймає рішення купити повну програму або відмовитися. Кожна навчальна програма може мати від одного до кількох викладачів.

Тривалість програм різна. Вся навчальна програма доступна у записі і складається з коротких уроків на 5–30 хвилин, тобто студент має можливість навчатися у своєму темпі – пройти 10 уроків на день або 2 уроки на тиждень. У навчальних програмах немає старту та завершення набору (асинхронний формат), тому що весь основний контент є у запису. Це означає, що одночасно програму може проходити 2 особи, а може й 200. При цьому основна програма містить вебінари, де проводяться гостьові майстер-класи від топових спікерів або публічний розбір домівок студентів. Залежно від кількості студентів на програмі регулюється кількість вебінарів та їхня тематика. Коли в програмі з'являється вебінар, студентам, які зараз навчаються, приходиться повідомлення про те, що для них відкритий доступ до певного вебінара.

За кожною програмою закріплений Куратор, з яким завжди повинен бути швидкий зв'язок через LMS, тому що він відповідає на запитання за програмою, а також перевіряє домашні завдання. Крім того, за кожною програмою закріплено Ангела – це технічний спеціаліст, який швидко реагує на питання, пов'язані з роботою самого вебдодатка. Ці дві людини завжди закріплені за кожною конкретною програмою. Важливим елементом навчання є комунікація між студентами та представниками університету, тобто необхідне місце, де їм буде комфортно спілкуватися. У налаштуваннях облікового запису, крім основних налаштувань, мають бути налаштування повідомлень.

LMS містить багато особистої інформації студентів, зокрема платіжні дані, тому слід серйозно ставитись до безпеки інформації про користувачів. Приблизна структура містить такі компоненти:

- дашборд з основною інформацією для студента;
- сторінка проходження конкретної навчальної програми;
- сторінка заняття;
- сторінка домашнього завдання;
- сторінка вебінара;
- сторінка обраного;
- сторінка налаштувань облікового запису.

На основі технічного завдання сформовано основні положення визначеної концепції.

Положення 1 – функціонал та структура вебдодатка повинні містити: реєстрацію, вхід в акаунт, зміну паролю, дашборд з основною інформацією, сторінку з переліком всіх курсів, обраного курсу, його модулів, уроків, тестів, сторінку здавання домашніх завдань, перегляду вебінара, інформації про акаунт, налаштування, портфоліо та багато іншого.

Положення 2 – LMS буде доступна в мережі інтернет, де кожен студент матиме свій особистий кабінет.

Положення 3 – кольорова палітра повинна бути енергійною та мати акценти.

Положення 4 – контент та дизайн може містити текстову інформацію, відео, аудіо, тести, фотографії, різні графічні елементи.

Положення 5 – розробляється дизайн тільки на сторінці студента.

Положення 6 – доступні домашні завдання з дедлайнами, які можуть розбиратися на вебінарах, інші завдання не мають обмежень у часі виконання.

Положення 7 – студенти можуть спілкуватися між собою, з викладачами, адміністраторами та Ангелами.

У процесі дослідження виокремилося три основні групи: люди, які позитивно ставляться до онлайн-навчання у вільний від роботи час (вже є такий досвід), люди, які ніколи не вчилися онлайн, але готові до цього, та ті, що вже навчалися і онлайн, і офлайн, й готові до всього. При створенні вебдодатка потрібно це враховувати.

Сформулюємо найбільш цікаві моменти, які були озвучені в процесі проведення інтерв'ю, та сформуємо декілька User Story (короткі формулювання намірів, які описують те, що система повинна робити для користувача), щоб виокремити проблемні ділянки в логіці вебдодатка.

Історія у формулюванні: «Як <Тип користувача>, я <Щось хочу отримати>, щоб <Цінність>». Сформовано близько 50 User Story.

Далі необхідно зі сформованих User Story виокремити дії та рішення. Для цього створюємо UJM (карту шляху користувача) – це візуалізація відносин людини з продуктом у часі, що вміщує серію дій, об'єднаних у тимчасову шкалу, яка потім наповнюється думками та емоціями користувача для створення оповідання. Потім ця розповідь полірується і стискається до створення візуалізації. UJM допомагає розкрити моменти задоволення і розчарування, забезпечує цілісне уявлення про досвід користувача.

Назвемо основні етапи: вхід та онбординг, відстеження прогресу та загальної інформації, налаштування акаунта, проходження занять, виконання домашніх завдань, комунікація зі студентами та персоналом, тестування, отримання результатів.

На кожному з етапів персона відчуває різні емоції, наприклад при онбордингу – радий початку навчання, перебуває в очікуванні, із зацікавленістю ознайомлюється з інтерфейсом; при проходженні занять – з цікавістю отримує нову інформацію, але швидко втомлюється, записуючи конспект; при тестуванні – не любить великі тести, тому що вони забирають багато часу, і персона не вважає їх ефективними, скоріше просто нудними. Також на кожному з етапів персона виконує багато різних дій, тому потрібно розробити рішення, які б дозволили виконати ці дії.

На рис. 1. детально відображено частини карти шляху користувача, а саме – один з етапів (проходження заняття), емоції, які виникають у процесі дії (синім кольором), рішення (зеленим кольором).

Отже, було виявлено кілька проблем – погана орієнтація в приміщеннях, забування важливої інформації, небажання носити із собою фізичні носії медичної інформації.

Всі рішення, сформовані в UJM, стають можливим функціоналом LMS, який завжди потрібно категоризувати. Практично всі методи категоризації функціоналу та взагалі роботи у цій галузі мають на увазі залучення внутрішніх співробітників, зацікавлених осіб, користувачів тощо.



Рис. 1. Деталі UJM LMS

Далі потрібно визначити, який функціонал буде головним, а який взагалі не потрібно реалізовувати. Для цього скористаємося моделлю Кано – це спосіб, що використовується для оцінки емоційної реакції споживачів на деякі характеристики продукції. Отримані з її допомогою результати дозволяють управляти задоволеністю та лояльністю споживачів. Це дає можливість командам розробників зосередитися на оптимізації найбільш суттєвих функцій конкретного продукту і відвернути увагу від необов’язкових або зайвих його властивостей, не витрачаючи тим самим дорогоцінний час, фінанси та енергію на їхнє створення та підтримку. Модель Кано допоможе розфасувати всі функції так, щоб стало очевидно, що першочергово і важливо, а що піде на другий, третій та десятий реліз.

Залежно від двох параметрів (функціональність та задоволеність) атрибут продукту буде поміщений в одну з наступних категорій:

- обов’язкові (Must-be, M);
- одновимірні (One-Dimensional, O);
- привабливі (Attractive, A);
- неважливі (Indifferent, I);
- небажані (Reverse, R).

Пріоритетність щодо Кано: впроваджуємо обов’язкові атрибути, позбавляємось від небажаних, удосконалюємо одновимірні, впроваджуємо атрибути захоплення, не працюємо над байдужими.

Беремо до 20 ключових атрибутів системи й організуємо інтерв’ю з користувачами, які відповідають персонам. Обов’язково ділимо їх за групами користувачів, якщо таких багато. Задаємо два питання щодо кожного атрибута:

- 1) як би Ви почували себе, якби продукт мав наступний атрибут?;
- 2) як би Ви почували себе, якби продукт не мав такого атрибута?

Проведено опитування п’яти потенційних представників цільової аудиторії LMS.

На рис. 2. показано фрагмент моделі Кано для визначення основного функціоналу LMS.

Кирило Панков		2. Швидке продовження навчання з головного дашборду (перехід на певний тайм-код у відео останнього переглянутого уроку)				
		Дисфункціональний (функція відсутня) Як би ви себе почували якби функція відсутня?				
		Подобається	Чекаю	Все одно	Потерплю	Не подобається
Функціональний Як би Ви себе почували, якби функція була присутня? Як би Ви себе почували, якби функція була відсутня?	Подобається				1	
	Чекаю					
	Все одно					
	Потерплю					
	Не подобається					
	Обов’язкова	M				
	Одновимірна	O				
	Приваблива	A				
	Неважлива	I				
	Небажана	R				

Рис. 2. Модель Кано

Визначаємо важливість всіх функцій шляхом підрахунку відповідей опитуваних персон (рис. 3), що дало змогу зрозуміти пріоритетність не просто «гіпотетично», а як це реально бачать люди. Відповідно до цього можна розставляти акценти в дизайні та планувати ітерацію розробки функціоналу – що першочергово, а що можна відкласти на потім.

Назва атрибута	M	O	A	I	R	Підсумок	Категорія
1. Первинне ознайомлення з інтерфейсом через кілька екранів онбордингу	0	0	0	5	0	5	Неважлива
2. Швидке продовження навчання з головного дашборду (перехід на певний тайм-код у відео останнього переглянутого уроку)	0	1	3	1	0	5	Приваблива
3. Прогрес з проходження курсу	2	3	0	0	0	5	Одновимірна
4. Бонуси за щоденне навчання	0	0	1	3	1	5	Неважлива
5. Рейтинг успішності тільки тих людей, які здали таку ж кількість дз і тестів, що і ти	1	1	0	3	0	5	Неважлива
6. Графічне відображення того, скільки часу було витрачено на навчання за останній місяць	0	2	2	1	0	5	Одновимірна
7. Відображення розкладу на день	1	1	1	2	0	5	Неважлива
8. Тонке налаштування повідомлень за кожним курсом (перевірка дз, лайки, новини, нагадування, коментарі тощо)	0	1	3	1	0	5	Приваблива
9. Налаштування доступності відображення досягнень у рейтингу (чи хочеш, щоб інші бачили твоє місце в рейтингу, скільки ти здав дз, скільки отримав балів)	0	1	1	3	0	5	Неважлива
10. Угода на участь у бета-тестуванні	0	0	2	3	0	5	Неважлива
11. Згортання відео, прокручування сторінки вниз або виходу на інші сторінки	0	3	2	0	0	5	Одновимірна
12. Публічні коментарі із зазначенням тайм-коду	0	0	2	3	0	5	Неважлива
13. Особиста нотатка на доріжці із зазначенням тайм-коду	0	0	3	2	0	5	Приваблива
14. Відображення кількості та список людей, які дивляться заняття онлайн	0	1	0	4	0	5	Неважлива
15. Коментування уроків	3	1	0	1	0	5	Обов'язкова
16. Підписка на тред (тему, яку обговорюють у коментарях)	1	0	2	2	0	5	Приваблива
17. Стенограма заняття	1	3	0	1	0	5	Одновимірна
18. Надсилання запиту на особисте обговорення уроку з іншими студентами (після чого запит потрапляє до зали очікування в особистих повідомленнях)	0	0	0	5	0	5	Неважлива
19. Отримання запрошення та форми реєстрації на вебінар з розбору дз	1	1	2	0	1	5	Приваблива
20. Консультація з викладачем щодо дз з трансляцією екрана	2	1	2	0	0	5	Обов'язкова
21. Спілкування в чаті вебінара з іншими людьми у режимі лайв	1	0	1	3	0	5	Неважлива
22. Формування командних чатів на вебінарі (якщо людей поділять на групи для виконання спільного проєкту на якийсь час)	0	1	0	4	0	5	Неважлива
23. Після неправильної відповіді на запитання у тесті - перехід до тієї частини уроку (тайм-код), в якій йдеться про тестове питання	1	2	2	0	0	5	Одновимірна
24. Заміна зображення, що не провантажилося в тесті, на текстовий варіант, витягнутий з тегів, призначених для скрін-рідера	1	3	0	1	0	5	Одновимірна
25. Первинне ознайомлення із системою тестів, як слід відповідати, де дивитися результат тощо	3	0	0	2	0	5	Обов'язкова
26. Перегляд у розділі "Портфоліо" всіх сертифікатів, робіт студента на курсі, CV перевірене рекрутером платформи, оцінок, рекомендації від викладачів	2	0	2	1	0	5	Обов'язкова
Обов'язкова	M						
Одновимірна	O						
Приваблива	A						
Неважлива	I						
Небажана	R						

Рис. 3. Аналіз результатів за моделлю Кано

За результатами дослідження, обов'язково потрібно реалізувати функціонал коментування уроків, консультації з викладачем щодо демонстрації екрана з вико-

наним домашнім завданням, первинне ознайомлення із системою тестів, як слід відповідати, де дивитися результат тощо, перегляд у розділі «Портфолію» всіх сертифікатів, робіт студента на курсі, CV перевірене рекрутером платформи, оцінок, рекомендації від викладачів.

Після категоризації функціоналу потрібно розробити Wireframes головних сторінок проекту, розуміючи, що потрібно реалізувати в першу чергу (акцентувати елементи), а що – не так важливо (меншого розміру, гіршого розташування). Вайрфрейми – це візуальне керівництво до того, як має виглядати продукт. Їхня головна мета – створити додаток, який буде забезпечувати цілісний і добре продуманий досвід. Вони також є відмінним способом переконатися, що у кожного елемента інтерфейсу користувача є мета. Можна швидко зафіксувати ідею того, як усе буде влаштовано, тобто, по суті, це орієнтир для команди, схема продукту – структура, на яку потім нарощується каркас. Високодеталізований вайрфрейм – це докладніший план з підписами-поясненнями, що означає кожен елемент. Такий вайрфрейм вже можна показувати клієнту, й додаткова презентація не потрібна. На рис. 4 показаний приклад вайрфрейму декількох екранів LMS «Academy».

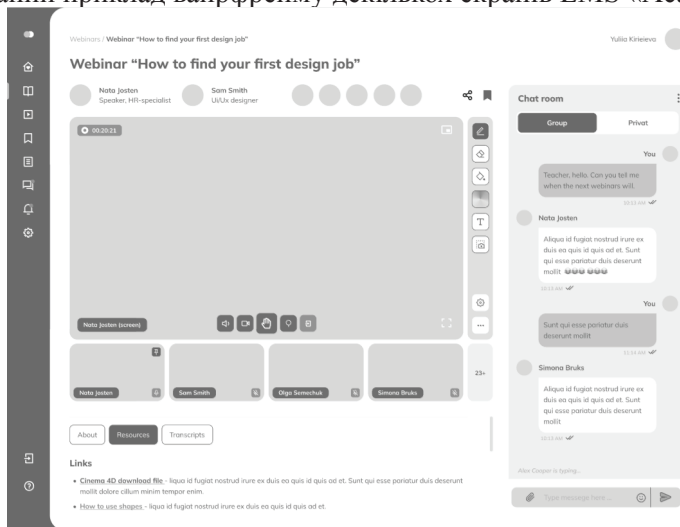


Рис. 4. Wireframes основних екранів інтерфейсу LMS

Отже, вайрфрейми допомогли прийняти найкращі рішення у широкому спектрі галузей: зміст – який тип мультимедіа чи тексту потрібно відображати на конкретних екранах; інформаційна ієрархія та структура – як мають бути згруповані блоки та елементи, щоб забезпечити цілісний досвід; опції – як усе працює, що може контролювати користувач, як продукт допомагає користувачам вирішувати проблеми; поведінка та очікування – як користувач буде взаємодіяти з продуктом, чи задовольняє функціональність його потребам. Крім того, набагато простіше внести зміни до каркасу, ніж у готовий продукт високої точності. Перше можна виконати за лічені хвилини, а друге може коштувати багато зусиль людей, годин і тисяч доларів.

Після створення вайрфреймів проведено тестування прототипу та виявлено недоліки в логіці продукту, виправлено їх та протестовано ще раз.

Після аналізу цільової аудиторії та поставленого завдання «зробити процес навчання цікавим та сучасним» для дизайну вебдодатка було обрано модерний стиль, що вміщує яскраві акцентні кольори, закруглені об'єкти, видиме обведення, намальованих персонажів.

На рис. 5. показано основні кольори проєкту:

- 1) чорний застосовується для обведення елементів, в ілюстраціях;
- 2) світло-чорний застосовується для типографіки (заголовків, текстового контенту);
- 3) жовтий, помаранчевий, зелений, синій для – акцентів;
- 4) сірий та білий – для фону текстових карточок, акценту.



Рис. 5. Основні кольори проєкту

Для шрифтового оформлення обране одне сімейство шрифтів без засічок Mulish, а також використовуються різні накреслення, інтерліньяж та розмір для відображення різноманітної інформації, що показано на рис. 6.

Typography UI-kit

Text style	Font weight	Font size	Line height	Note
Header 1	ExtraBold	30	41	Use for titles on welcome screen
Header 2	ExtraBold	28	26	Use to display main page titles
Header 3	ExtraBold	20	26	Use to display titles in form and cards
Button text	Bold	14	22	Use for text in buttons
Body bold	SemiBold	14	22	Use for highlights in body text
Body	Regular	14	22	Use for body text

Рис. 6. Типографіка проєкту

В Figma створено сторінки розміром 1440 x 1062 пікселів. Далі розроблено сервіс Dashboard, з якого можна швидко перейти на останні курси, переглянути рейтинг, сповіщення, оцінки, досягнення тощо. Створено сторінку всіх курсів, картки мають різні розміри та виконані в яскравих акцентних кольорах, під час руху мишкою між ними очі персонажа рухаються за курсором, при наведенні на карточку – вона змінює розмір, відкриваючи інформацію про успіхи в навчанні (рис. 7).

Можна подивитися назву курсу, дату початку, статус, викладачів, скільки відсотків курсу вже пройдено, опис, прогрес з курсу, персонажа. Також розроблено сторінку одного курсу з переліком модулів та домашніх завдань, при переході до модулю зліва в меню можна обрати потрібний урок, переглянути відео, додати закладки на відео, задати питання викладачу, переглянути інформацію за таймлайном, завантажити додаткові матеріали, вести дискусію, переглянути стенографію.

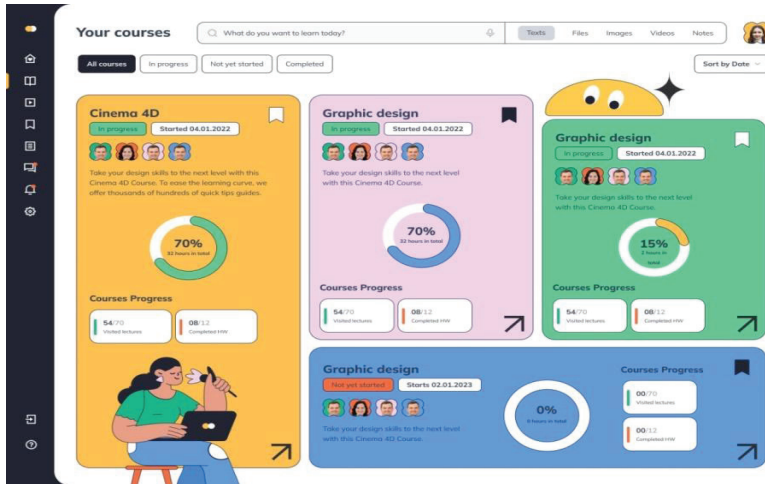


Рис. 7. Сторінка курсів

На сторінці із здаванням домашнього завдання можна прочитати завдання, завантажити відповідь, відстежити рейтинг, поспілкуватися з викладачем (рис. 8–10).

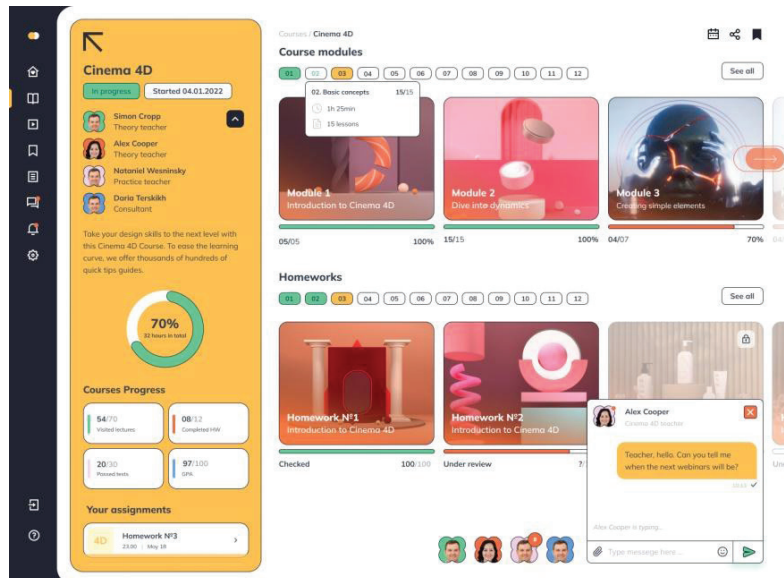


Рис. 8. Сторінка обраного курсу

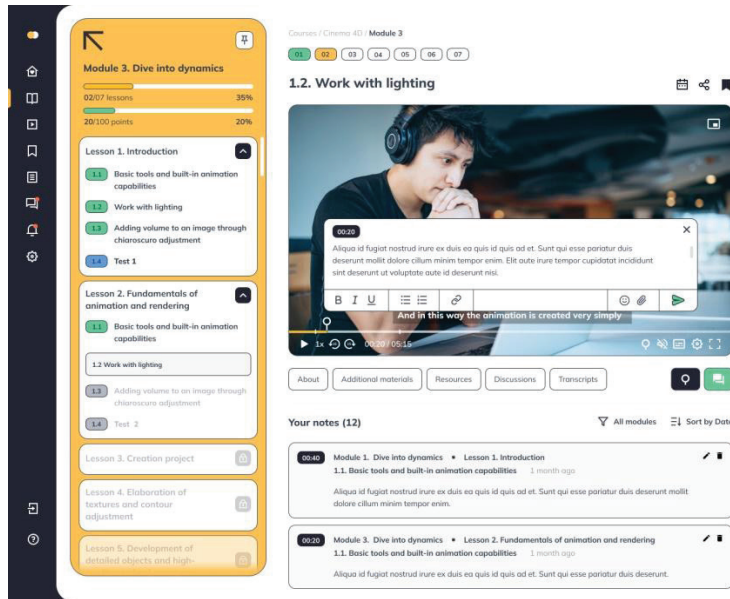


Рис. 9. Сторінка обраного уроку

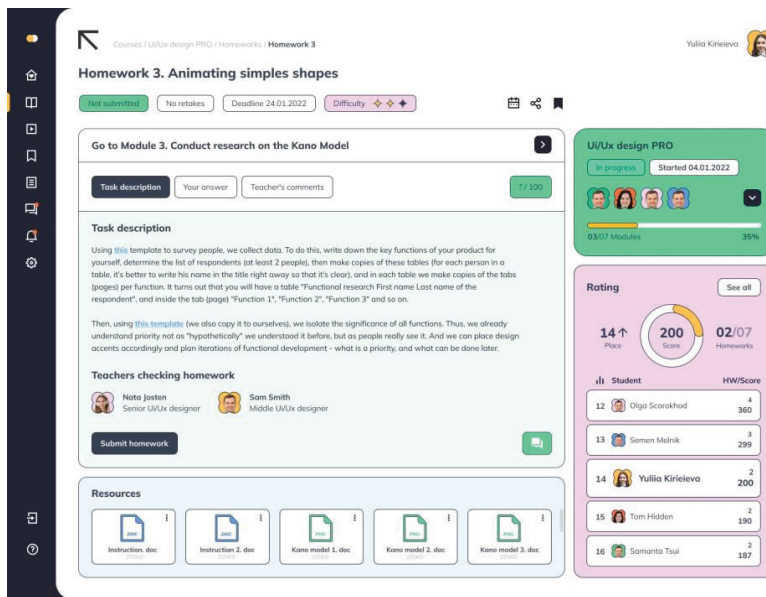


Рис. 10. Сторінка домашнього завдання

Створено сторінку з переглядом вебінара у вигляді конференції, де викладач може демонструвати екран, малювати, вставляти текст, фігури тощо, а також завжди є чати – груповий та приватний (рис. 11).

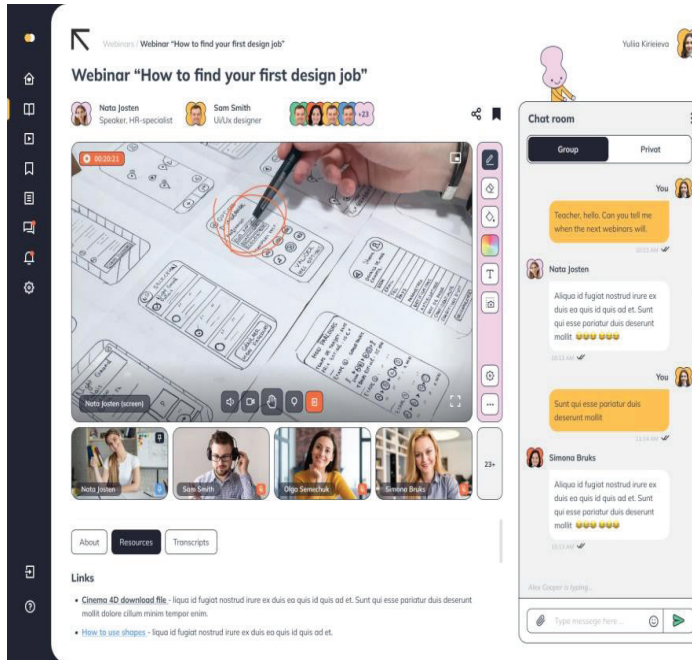


Рис. 11. Сторінка вебінара

Крім того, створено багато інших сторінок – проходження квізу, налаштування акаунта, сторінку з портфоліо та чатами (рис. 12).

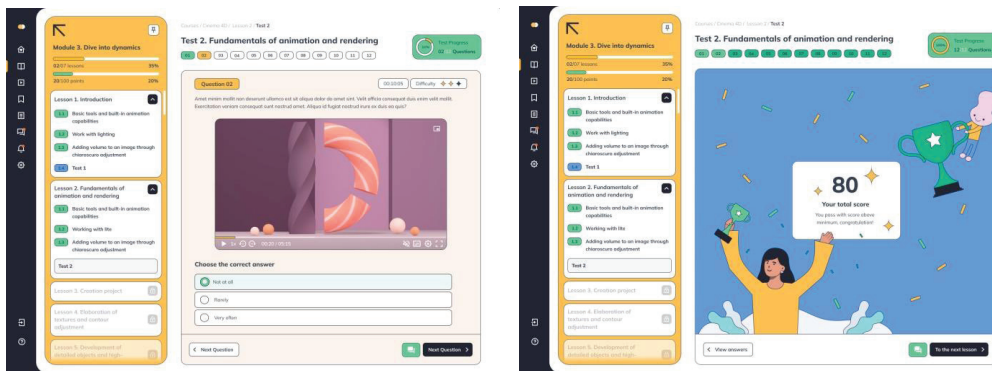


Рис. 12. Сторінки квізу

Для створення анімації прототипу також використовувалась Figma. Для цього потрібно перейти на вкладку «Prototype» та зв'язати сторінки переходами (рис. 13). Для кожного елемента можна налаштувати свої параметри та аналогічно анімувати персонажів (рис. 14).

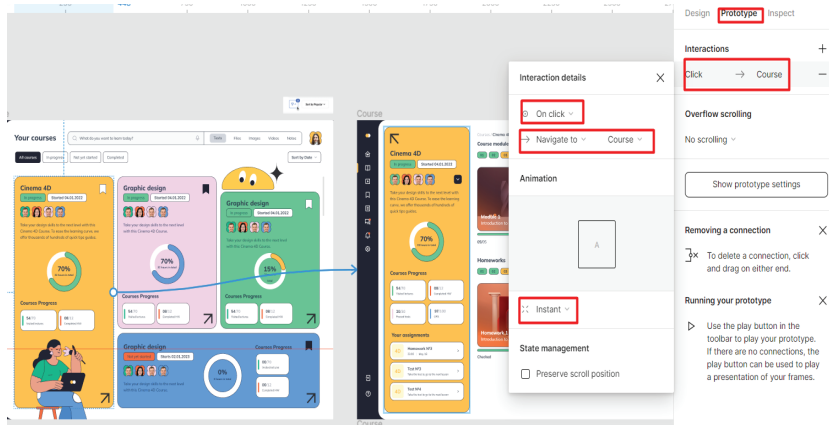


Рис. 13. Налаштування переходів

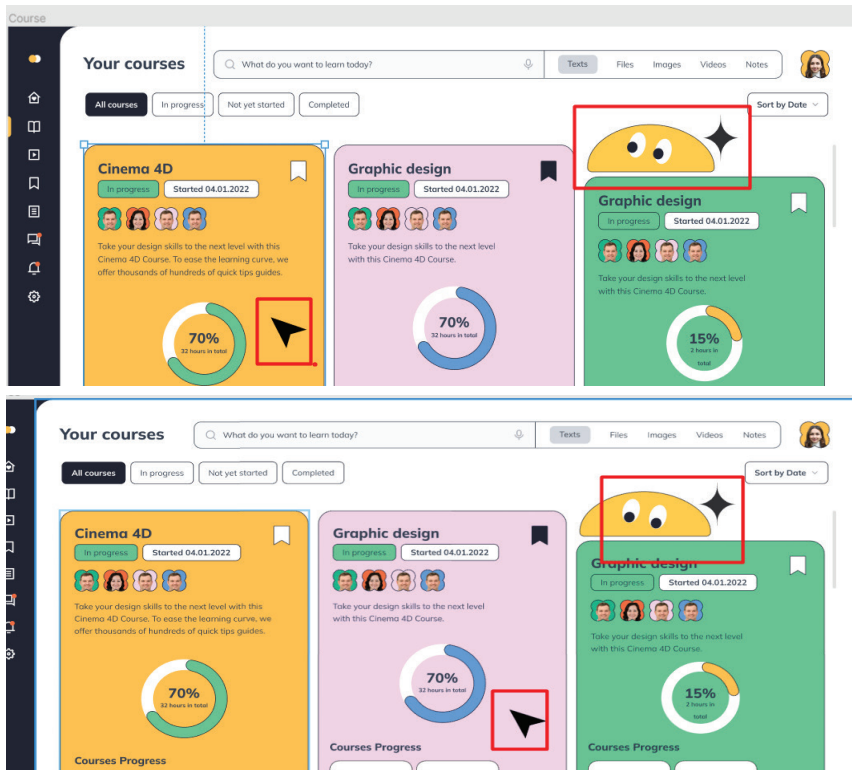
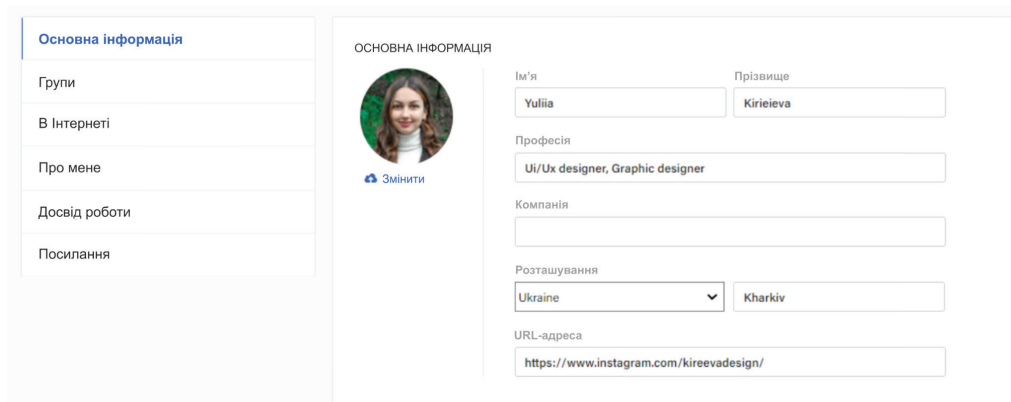


Рис. 14. Налаштування анімації

Отже, створивши якісний дизайн, розробивши прототип, протестувавши роботу переходів та анімації, можна переходити до створення кейса. У процесі розробки створено профіль, заповнено його інформацією про дизайнера (фото, ім'я, прізвище, короткий опис, посилання на соціальні мережі), додано блок для співпраці (рис. 15).



Основна інформація

Групи

В Інтернеті

Про мене

Досвід роботи

Посилання

ОСНОВНА ІНФОРМАЦІЯ

Ім'я: Yuliia

Прізвище: Kirieieva

Професія: UI/UX designer, Graphic designer

Компанія:

Розташування: Ukraine, Kharkiv

URL-адреса: <https://www.instagram.com/kireevadesign/>

Змінити

Рис. 15. Заповнення основної інформації профілю на Behance

Після завантаження всього контенту, додавання зовнішніх посилань у тексті та форматуванні переходимо до налаштувань публікації. Потрібно додати обкладинку проєкту, його назву, теги, інструменти, з якими працювали дизайнери, класифікацію проєкту, зробити його загальнодоступним та зберегти в чернетці. Наприкінці слід перевірити, чи все правильно відображається та опублікувати проєкт.

Висновки. Отже, у цьому дослідженні обґрунтовано методику дизайну презентації проєкту на Behance. Вказана методика була розглянута та апробована на прикладі дизайну LMS.

Як науковий результат проведеного дослідження виступають основні положення концепції LMS.

Практичним результатом проведеної роботи є презентація інтерфейсу навчальної вебплатформи LMS «Academy» на Behance.

Подальшим напрямом дослідження може бути оцінка ефективності подолання проблемних ділянок розробки вебдодатка проєктів на Behance шляхом аналізу відповідних User Story.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Hrabovskyi Y., Brynza N., Vilkhivska O. Development of information visualization methods for use in multimedia applications. *EUREKA: Physics and Engineering*. 2020. № 1. Pp. 3–17.
2. Khamula O. H., Soroka N. V., Vasiuta S. P. Factors of influence of interface use based on mobile applications. *Наукові записки [Української академії друкарства]*. 2016. № 2. С. 28–36.
3. Hrabovskyi Y., Fedorchenko V. Development of the optimization model of the interface of multimedia edition. *EUREKA: Physics and Engineering*. 2019. № 3. Pp. 3–12. DOI: 10.21303/2461-4262.2019.00902.
4. Aralova N. I., Kyiashko O. Y. The Method of Technology Evaluation Based on Improved Cost Approach. *Science and Innovation*. 2017. № 13 (3). Pp. 65–76. DOI:10.15407/scine13.03.065.
5. Khamula O. H., Soroka N. V., Vasiuta S. P. Optimization of mathematical model of the impact factors hierarchy of the interface use based on mobile. *Поліграфія і видавнича справа*. 2016. № 2 (72). С. 28–35.

6. Martins P. A Web-based Tool for Business Process Improvement. *International Journal of Web Portals*. 2017. № 9. Pp. 68–84. DOI: <https://doi.org/10.4018/IJWP.2017070104>.
7. Vultur O. M., Pentiu S. G., Lupu V. Real-time gestural interface for navigation in virtual environment, 2016, May. In 2016 International Conference on Development and Application Systems (DAS), Pp. 303–307.
8. Hood N. Quality in MOOCs : Surveying the terrain', Burnaby: Commonwealth of Learning. 2016. 40 p.
9. Martin R. Twenty challenges for innovation studies. *Science and Public Policy*. 2016. 43 (3). Pp. 432–450.
10. Kapela R., Guinness K., O'Connor N. Real-time field sports scene classification using colour and frequency space decompositions. *Journal of Real-Time Image Processing*. 2017. 13. 4. Pp. 725–737. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11554-014-0437-7>.

REFERENCES

1. Hrabovskiy, Y., Brynza, N., & Vilkhivska, O. (2020). Development of information visualization methods for use in multimedia applications. *EUREKA: Physics and Engineering*, 1, 3–17 (in English).
2. Khamula, O. H., Soroka, N. V., & Vasiuta, S. P. (2016). Factors of influence of interface use based on mobile applications. *Naukovi zapysky [Ukrainskoi akademii druzarstva]*, 2, 28–36 (in English).
3. Hrabovskiy, Y., & Fedorchenko, V. (2019). Development of the optimization model of the interface of multimedia edition. *EUREKA: Physics and Engineering*, 3, 3–12. DOI: 10.21303/2461-4262.2019.00902 (in English).
4. Aralova, N. I., & Kyiashko, O. Y. (2017). The Method of Technology Evaluation Based on Improved Cost Approach. *Science and Innovation*, 13 (3), 65–76. DOI:10.15407/scine13.03.065 (in English).
5. Khamula, O. H., Soroka, N. V., & Vasiuta, S. P. (2016). Optimization of mathematical model of the impact factors hierarchy of the interface use based on mobile. *Polihrafia i vydavnycha sprava*, 2 (72), 28–35 (in English).
6. Martins, P. (2017). A Web-based Tool for Business Process Improvement. *International Journal of Web Portals*, 9, 68–84. DOI: <https://doi.org/10.4018/IJWP.2017070104> (in English).
7. Vultur, O. M., Pentiu, S. G., & Lupu, V. Real-time gestural interface for navigation in virtual environment, 2016, May. In 2016 International Conference on Development and Application Systems (DAS), 303–307 (in English).
8. Hood, N. (2016). Quality in MOOCs : Surveying the terrain', Burnaby: Commonwealth of Learning (in English).
9. Martin, R. (2016). Twenty challenges for innovation studies. *Science and Public Policy*, 43 (3), 432–450 (in English).
10. Kapela, R., Guinness K., & O'Connor, N. (2017). Real-time field sports scene classification using colour and frequency space decompositions. *Journal of Real-Time Image Processing*, 13, 4, 725–737. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11554-014-0437-7> (in English).

doi: 10.32403/1998-6912-2022-2-65-78-95

METHODOLOGY OF PROJECT PRESENTATION ON BEHANCE (ON THE EXAMPLE OF LMS DESIGN)

Y. M. Hrabovskyi, Yu. O. Kirieieva

*Simon Kuznets Kharkiv National University of Economics,
9a, Nauky Avenue, Kharkiv, 61001, Ukraine
maxmin903@gmail.com, KirieievaYuliia@hneu.net*

The main shortcomings of the existing analogues of designing project presentations on Behance are analyzed. The main stages of the project presentation design method on Behance are proposed (on the example of LMS design). The emphasis in the methodology is on the specifics of the justification of the choice of structural elements, which are necessary in the development of an educational web application (LMS), information blocks, attention-grabbing elements, rules and advice. The practical implementation of the proposed methodology is considered. A visualization of the relationship between a person and a product over time is created. The main provisions of the defined concept of LMS have been formed. Problem areas of web application development projects on Behance are identified by analyzing developed User Stories. The Kano model is developed to define the main functionality of the LMS. A Dashboard has been developed, from which one can quickly switch to the latest courses, view the rating, notifications, grades, achievements. A page of all courses has been created, the cards have different sizes and are made in bright accent colors, when moving the mouse between them, the character's eyes move with the cursor. The developed wireframes of several LMS "Academy" screens are submitted. Wireframe is chosen as the form of implementation of design ideas. A page for one course with a list of modules and homework is developed. A page is also created with a view of the webinar in the form of a conference. Prototype testing is conducted and flaws in the product's logic are identified. An animation of the prototype is created based on the use of Figma. The practical result is the developed interface design of the learning web platform (LMS) "Academy" and its presentation on Behance.

Keywords: *project presentation, design, Behance, Ui/Ux designer, information block, element, Kano model, web application.*

Стаття надійшла до редакції 05.10.2022.

Received 05.10.2022.