

УДК 004.41

*Усата О.Ю., канд.пед.наук, доцент,
Житомирський державний університет імені Івана Франка*

ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ПРОЕКТУВАННЯ WEB MOBILE APPLICATION

У період охоплення web mobile application усіх сфер життєдіяльності людства, користувачі стають все більш вимогливими, до їх дизайну, структури та швидкого і ефективного пошуку потрібної інформації. Професійне створення інформаційної архітектури, що передбачає широкопланове подання інформації з градаціями та змінами, забезпечує ці потреби. Для якісної, наочної, структурованої розробки мобільного додатку варто скористатись інтелект картами (mind map), а точніше веб-інструментами для розробки інтелект карт.

Mind map – графічний інструмент, що полегшує розумову діяльність. Незручні для сприйняття довгі структуровані тексти та ієрархічні списки можна замінити більш вдалою для сприйняття схемою засобами розробки інтелект карт. Якщо слідувати правилам побудови інтелект карт: гладкість і краса «гілок», стислість і емоційність назв, використання різних кольорів і міток, навіть великі і докладні плани і схеми стають наочними як для розуміння проблеми автором, так і для презентації та обговорення проекту.

Існує багато веб-інструментів для розробки інтелект-карт, що проаналізовано нами у попередніх дослідженнях [1]. Для проектування web mobile application зупинимось детальніше на Edraw Mind Map, що володіє зрозумілим інтерфейсом, величезним числом вбудованих графічних об'єктів. Після запуску програми можна обирати пропоновані шаблони і одержати початковий набір бібліотек. Далі можна додавати - прибирати бібліотеки, або ж починати з чистого аркуша й самому налаштувати під себе. Всі об'єкти розміщуються на карті просто за допомогою перетягування. Бібліотеки включають різноманітні графічні об'єкти - малюнки-персонажів, окантовки, заливки, стрілки і т. д. Крім того, можна створювати бібліотеки зі своїх малюнків. Встановлення зв'язків між елементами можливе за допомогою стрілок. Додатковими властивостями є створення діаграми, введення написів та формул з Word. Збереження створених карт можливе у різних форматах: в стандартному – jpg, або скористатися функціями експорту в документи Microsoft Office .

Проектування web mobile application засобами інтелект карт відбувається в кілька етапів, в залежності від ключових компонентів.

Перший етап починається з визначення основи розташованої в центрі. Так як карти найбільш відповідають людському способу

мислення, тому почати формування карти потрібно на середині робочого полотна і найбільш доцільно рухатися за годинниковою стрілкою.

Другий етап передбачає визначення розгалуження першого рівня. Сюди потрапляють ключові категорії, розділи, що відносяться до центрального питання. У процесі мозкового штурму виділяються ключові теми, серед них найбільш важливі, що заслуговують потрапити на перший рівень. Таким чином починає формуватися ієрархія карти, яку можна змінювати в процесі. Теми першого рівня мають короткі назви, адже, по суті, це категорії, які допомагають вибудувати думки. Іноді, якщо категорії надмірно абстрактні, до них прикріплювали зображення. Це створює асоціації з вмістом категорій і дозволяє швидко розподіляти ідеї між ними.

Третій етап – це етап формування ідей. Це або конкретний висновок, що завершує тему початкової гілки, або окрема ідея, що відноситься до неї ж. У більшості випадків назви тем другого рівня, як і раніше короткі і складаються з одного-двох слів. Так як карта досить проста і буде містити не більше трьох рівнів, другий рівень частино представлений пропозиціями або темами з прикріпленими до них нотатками.

Четвертий етап – це конкретизація ідей. Розпочинати роботу над даним етапом варто лише тоді, коли третій етап дійшов до логічного завершення. Таким чином його підпункти створюються більш продумано та організовано. При необхідності на цьому рівні можна вдаватися до описових фраз.

Вихід за четвертий рівень небажаний, так як це знижує зручність читання карти в цілому. У разі необхідності подальшої конкретизації є сенс використовувати прикріплення нотаток.

На п'ятому етапі виконуються налаштування логічних зв'язків та перевірка логіки, виключення непотрібні підпункти та налаштування архітектури.

Таким чином, під час розробки інформаційної архітектури з використанням інтелект карт визначаються основні теми та їх підкласи. В ході створення можуть вноситись зміни та модифікації відносно проекту. У процесі налаштування логічних зв'язків продумуються можливі переходи між сторінками web mobile application, що розширює функціонал додатку.

Список використаних джерел

1. Проектування інтернет-порталу «Початкова школа он-лайн». Інженерні та освітні технології. Щоквартальний науково-практичний журнал. Кременчук: КрНУ, 2017. Вип. 2 (18). С. 43-54. URL: <http://eetecs.kdu.edu.ua>