

Зубрицька Я.В.

студентка фізико-математичного факультету

О.Ю. Усата

*доцент кафедри прикладної математики та інформатики,
Житомирський державний університет імені Івана Франка*

ПІДґРУНТЯ ДЛЯ ПРОЕКТУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ АРХІТЕКТУРИ

В XXI столітті технології стрімко розвиваються, зокрема надзвичайно високого рівня досягла мобільність населення. Тому виникла проблема відображення контенту сайтів та веб-мобільних додатків на дисплеях різних пристроїв. Вирішити такі питання може правильно спроектована інформаційна архітектура. Розробляються прототипи сайту, з допомогою яких можна продемонструвати, як користувачі бачитимуть веб-додаток з різних пристроїв, а також як повинні функціонувати деякі елементи. Карта сайту, створена на цьому етапі може стати частиною готового сайту, або ж залишитися внутрішнім технічним документом.

Тільки з урахуванням всіх потреб користувача можна створити прототип сайту та наповнити його відповідним контентом. Розміщення контенту відіграє важливу роль у його сприйнятті. Мобільний веб-додаток має відповідати всім вимогам і правилам для зацікавленості користувача та можливості його повернення на даний сайт.

Таким чином є досить актуальним розгляд поняття інформаційної архітектури та принципів її роботи, головних моделей організації контенту та інструментів для створення інформаційних архітектур.

Інформаційна архітектура (ІА) – це в рівній мірі наука і мистецтво. По-перше, це структура доступної інформації. Це те, як контент на сайті, в Інтернеті, Інтернет-співтоваристві, або будь-якому іншому Інтернет-просторі організований і розмічений. По-друге, це мистецтво і наука впорядковувати і розмічати. Інформаційна структура, в якій потрібний контент легкодоступний для користувача, – це кінцевий продукт інформаційної архітектури. По-третє, це спільнота з практикуючих фахівців, метою яких є зробити так, щоб хороша інформаційна архітектура вийшла на перший план у UX (UserExperience), з досвідом взаємодії (ступінь задоволеності користувача використанням товару або послуги). Якщо досвід виявляється приємним, користувач задоволений, якщо ж враження неприємні – користувач не повернеться.

Ден Браун розробив 8 принципів ІА, що можуть послужити хорошою базою для будь-якого проекту [1].

1. Принцип об'єктів. Принцип розглядає контент, що може розвиватися та мати власний життєвий цикл. Різний контент буде мати

різні атрибути і поведінку, і це потрібно врахувати при проектуванні дизайну.

2. Принцип вибору. Принцип означає, що потрібно пропонувати своїм користувачам свідомий вибір. Інформацію теж варто подавати у вигляді ієрархії, категорій і суб-категорій, замість того, щоб приводити її просто довгим списком.

3. Принцип розкриття. Важливо дати користувачеві доступно структуровану інформацію (що знаходиться на інших сторінках сайту, а що ні). Інформацію потрібно подавати поступово, від сторінки до сторінки, а не намагатися подати все і відразу.

4. Принцип прикладів. Використання принципу істотно покращує користувацький досвід. Це допомагає користувачеві швидше зорієнтуватися, особливо, якщо він не до кінця розуміє, що означає назва категорії.

5. Принцип парадного входу. Половина відвідувачів потрапляють на сайт не через головну сторінку. Це означає, що будь-яка сторінка повинна містити необхідний мінімум текстової інформації, що дасть користувачеві зрозуміти, де вони знаходяться.

6. Принцип множинної класифікації. Цей принцип говорить про те, що різні користувачі використовують сайт по-різному, у них можуть бути різні методи для знаходження однієї і тієї ж інформації.

7. Принцип цілеспрямованої навігації. Постарайтеся, щоб меню і панель навігації показували, де знаходиться користувач зараз і куди він може потрапити з поточної сторінки.

8. Принцип зростання. Кількість контенту на сайті сьогодні може бути лише малою часткою того, що там може бути завтра. Організуйте контент таким чином, щоб залишились шляхи для його збільшення. Причому не тільки в плані розширення якогось блоку з текстом: контент може додаватися абсолютно різних типів [2].

Є чотири різних способи, як користувачі шукають інформацію на веб-сайті. Ця класифікація дає хорошу відправну точку для проектування інформаційної архітектури.

1. Відома мета. У цьому випадку користувач точно знає, що він шукає, знає, як це описати, і навіть може знати, де почати шукати.

2. Дослідження. Коли користувач знає, що шукати, але не уявляє, як. Рішення – модуль пошуку, який сам пропонує терміни, що дозволяють звузити коло пошуку. Такий пошук надасть користувачеві неоціненну послугу.

3. Невідомість. Користувач має невиразне уявлення, він думає, що знає, що йому потрібно. Особливо актуально для складних галузей: фінансових, юридичних. Універсального рішення немає, але потрібно продумати як підштовхнути користувача до правильного.

4. Повторний пошук. Користувач вже бачив потрібний йому контент, але не знає, як знайти його знову. Є два варіанти: зробити розділ нещодавнього перегляду сторінок і функцію додавання в закладки [2].

Також на особливу увагу заслуговують моделі для організації і структурування контенту на сайті:

1. Одна сторінка. Підходить для сайтів з дуже обмеженим вмістом, вузькою метою. Підходить для продуктових сайтів, сайтів великих компаній або персональних сторінок.

2. Плоска структура. Плоска структура найчастіше застосовується на сайтах менш, ніж на 10 сторінок. Ланцюжок переходів наскрізний, не має відгалужень. Таку структуру часто можна бачити в портфоліо агентств, на простих бізнес-сайтах або маленьких майданчиках e-commerce.

3. Індекс. Структура, схожа на плоску. Однак на головній сторінці є список всіх сторінок. Приклади аналогічні попередній структурі.

4. Ромашка. Така структура найчастіше зустрічається у веб-додатках, на освітніх сайтах. Після виконання цільових дій на певній сторінці користувачеві пропонують перейти на головну.

5. Суворі ієрархія. У суворій ієрархії перехід на наступну сторінку можна зробити лише з батьківської сторінки.

6. Багатовимірні ієрархії. В такій структурі найбільша кількість елементів навігації, кожна сторінка доступна з усіх інших [1].

Інформаційна архітектура – життєво важлива частина створення гарного UserExperience. Добре організований і структурований контент робить сайт більш легким у використанні (і більш корисним для відвідувачів). Робота в парі дизайнера з інформаційним архітектором на деяких проектах значно поліпшить його дизайнерські навички.

Розробка інформаційної архітектури є складним процесом, і якщо будувати ієрархію контенту – можна легко заплутатися. Багато інструментів для ІА є аналоговими, незважаючи на цифрове походження самої науки. Дошки, сортування карток – дуже популярні методи ІА, особливо допомагають на початкових етапах. Проте ефективно використовувати спеціалізоване програмне забезпечення, що дозволяє полегшити створення архітектури.

Серед найпопулярніших засобів варто відзначити такі: додатки-дошки відмінно допомагають провести брейншторм разом з віддаленою командою або клієнтами (Awwapp, Twiddla, Scribblar.com); інструменти для створення інтелект-карт (mindmap), що допомагають створити структуровані замітки, категоризувати інформацію (Coggle, XMind 6, Bubbl.us).

Важливим етапом у циклі розробки будь-якого програмного забезпечення вважається етап прототипування. Це створення ескізу майбутнього сайту чи додатку. Прототип – це схематичне представлення вмісту додатку, призначене для презентації замовникові ідеї майбутнього функціоналу. Клієнт розуміє, які вікна та інструменти буде вміщувати

майбутній продукт, але лише приблизно уявляє, як вони будуть оформлені. Тому що прототип не містить кольорів та зображень, які будуть присутні у фінальній версії сайту чи додатку. Ключовими інструментами для прототипування в наборі інформаційного архітектора є JustinmindPrototyper, MockFlow, Mockingbird.

Для проектування інформаційної архітектури існують різноманітні програми, а їх вибір зумовлюється потребами та поставленими задачами перед інформаційним архітектором. Кожна з поданих програм сумісна з іншою та при перенесенні даних проблем не виникає.

Таким чином, в розробці інформаційної архітектури потрібно враховувати всі потреби користувача та робити додатки, спеціалізовані під його потреби. Спираючись на розуміння, під якими запитамі користувач шукає потрібну інформацію, можна їх класифікувати та об'єднувати, щоб привернути більшу цільову аудиторію. Важливим є дотримання принципу подання контенту для користувача. Розташування інформації та перехід між сторінками має бути плавним та продуманим. Всі розглянуті нами характеристики є важливими, тому кожен з них потрібно враховувати, адже вони охоплюють всі новинки та інновації в галузі мобільних додатків. Подальшими етапами нашої роботи є створення веб мобільного додатку на основі створеної інформаційної архітектури.

Список використаних джерел та літератури

1. Ультимативное руководство по информационной архитектуре [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://blog.sibirix.ru/2015/02/20/IA/>
2. InformationArchitecture [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.uxbooth.com/articles/designing-for-mobile-part-1-information-architecture/>