

2. Официальная документация [Электронный ресурс]/ Уроки.NET.–2005. – Режим доступа: <http://www.uroki.net/>. –Дата доступа: 14.04.2019.

3. Начало работы с php [Электронный ресурс]/ HABR. – 2018. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/sandbox/67436/>. – Дата доступа 14.04.2019.

УДК 004.582

Студ. А. М. Карпач

Науч. рук. ст. преп. Т.П. Брусенцова  
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

## РАЗРАБОТКА ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ СТРУКТУРЫ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ «SOCIAL EXCHANGE»

Начальным этапом разработки функциональной структуры социальной сети будет рассмотрение аудитории, для этого нужно ознакомиться с некоторыми человеческими факторами.

При разработке пользовательских интерфейсов для различных сегментов потребительских рынков, учитываются географические, демографические, психографические, поведенческие факторы, влияющие на психосоциальные особенности личности, а также учитываются:

– основные темпераменты: сангвиник, холерик, меланхолик, флегматик;

– основные типы личности: интроверт, экстраверт;

– типы поколений: поколение Y, поколение X, поколение беби-бум.

При разработке интерфейса, например, при темпераменте сангвиник кнопки, иконки, шрифт желательно выбрать крупный, пространство лучше не загромождать, использовать точное разделение тонов букв, фона. В целом, интерфейс должен быть достаточно прост и легок, так как человек подвижный и данные особенности интерфейса помогут ему поскорее найти то, что его интересует, не теряя интерес. При темпераменте флегматик, следует создавать подсказки в интерфейсе, например, иконки, точно дающие понять то, что же будет за ней. В целом, любые особенности должны учитываться, группироваться, отбрасываться, анализироваться и приводиться в действие.

*Экстраверсия* проявляется в дружелюбном, разговорчивом, энергичном поведении, в то время как *интроверсия* проявляется в более замкнутом и уединённом поведении. Поэтому при рассмотрении типов личности для интерфейса весьма актуально использовать функцию добавления в друзья, а также при нежелании, можно просто не добавляться, что является гениальным решением, помогающим соблюсти потребности, опираясь на данную типизацию.

В процессе проектирования социальной сети были выделены следующие группы пользователей:

- миллениалы или поколение Y (рожденные после 1981 и до 2000-х);
- поколение X (рожденные с 1965–1979 гг);
- поколение бэби-бум (рожденные с 1965–1979 гг).

Также важно и необходимо сформулировать цели создания сети. Любая социальная сеть ставит главной целью создание комфортных условий для построения взаимоотношений пользователей и их коммуникации. Это, а также возможности современных веб-технологий, позволили создавать социальные сети различного типа и направленности. Однако их универсальной общепринятой классификации не существует.

Следующим шагом является проектирование самого интерфейса, для этого нужно четко понимать, что это такое, а также знать порядок и сами шаги проектирования, для достижения наиболее продуктивных результатов. *Интерфейс* – только половина во взаимодействии с системой, другая половина – человек, пользователь.

После выявления нужных параметров, в соответствии с психологическими особенностями проанализированной аудитории разрабатывается прототип проекта, который представляет набор блоков, полей и кнопок. Таким образом, прототипируются все страницы разрабатываемого ресурса. После чего строится ментальная карта проекта (рисунок 1). Затем кодируется интерфейс в соответствии с прототипом, а далее внутренний функционал. При необходимости можно изменять список следования и добавлять незапланированные элементы интерфейса.

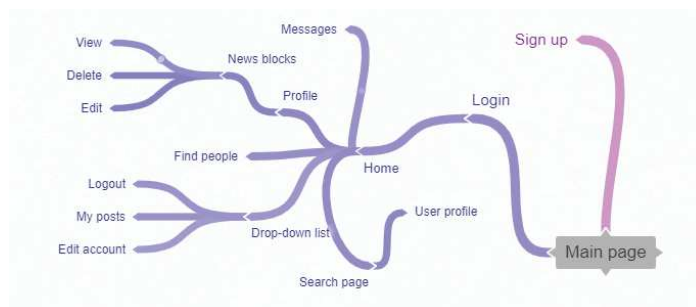
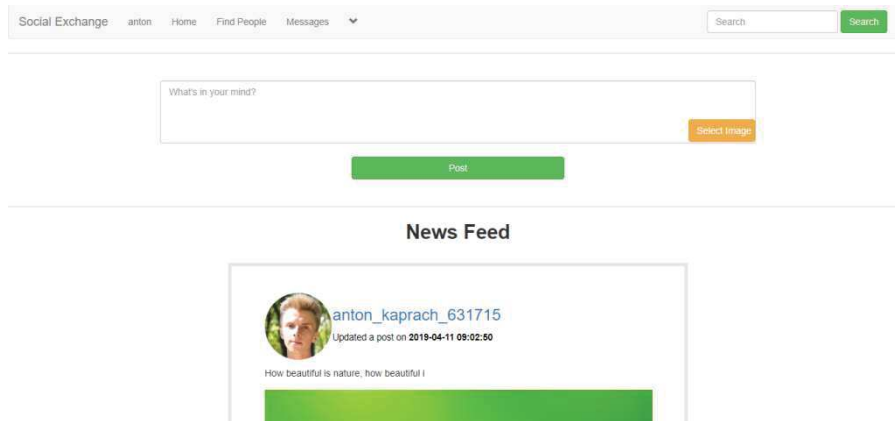


Рисунок 1 – Ментальная карта

Началом древовидной системы является «Main page», от которой отходят две ветви: «Sign up» и «Login». Первая в свою очередь отвечает за регистрацию пользователя, включает в себя колонки для заполнения нужной информацией. Вторая же представляет целую ветку, которая отвечает за все страницы после аутентификации и является в некотором плане стартовой точкой использования веб-сайта. Далее, пользователь переходит на страницу «Home», которая имеет следующий функционал (рисунок 2).



**Рисунок 2 – Вид страницы «Home»**

Пользователь может видеть меню и некоторое представление ленты новостей. Строка меню в свою очередь имеет заголовки, функционал которых соответствует названию. При переходе на страницу пользователя видим ту же строку меню, она статична на протяжении всей аутентификации пользователя, появляется главный план, изображение пользователя, а также информации, которую он ввел при авторизации, и список новостей. В целом можно сказать, что категории данной социальной сети представлены таким образом, чтобы облегчить функционал для удобства пользователей. Что касается согласованности элементов интерфейса, ее мы добивались:

- использованием пустого пространства, что помогает подчеркнуть элементы интерфейса. В случае проекта, например, это отступы справа и слева.

- применением модульной сетки. В качестве модульной сетки используем фреймворк «Bootstrap», который помогает сэкономить время для поиска нового элемента в макете.

Помимо всего, важно соблюдать согласованность при формировании файлов самого проекта, для этого создаются папки, каждые блоки, модули, документы необходимо хранить в папках с соответствующим названием.

Страница регистрации будет иметь вид (рисунок 3). Что касается информации при вводе, она минимизируется таким образом, чтобы пользователь как можно скорее мог приступить к использованию ресурса. Поля имеют крупный размер, а возле каждого существует пиктограмма, которая в некотором смысле раскрывает значение поля, выезжающие списки представлены таким образом, чтобы было все понятно какой параметр выбрать.

Рисунок 3 – Вид страницы регистрации

Необходимо заметить, что при разработке структуры интерфейса, каждая кнопочка имеет вид, согласованный с предпочтениями пользователей, которые были проанализированы выше. Например, на странице пользователя, кнопочки имеют разные цвета, что помогает при дифференциации элементов и говорит, что влияние на интерфейс будет различное (рисунок 4)

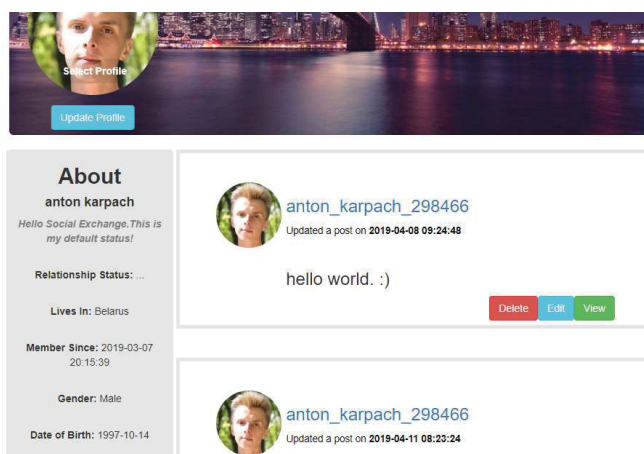


Рисунок 4 – Интерфейс страницы пользователя

В заключении можно сделать вывод, что грамотное проектирование интерфейса, должно способствовать совмещению пользователя и ресурса. Удобное расположение элементов играет важную роль в понимании пользователем большинства процессов, которые будут происходить на данном ресурсе. Важно сопоставлять категории, создавать списки наследования, соблюдать чистоту кода, которая так же оказывает влияние на интерфейс. Необходимо заранее анализировать аудиторию и в последующем программировать интерфейс в соответствии с выявленными задачами. При соблюдении вышеперечисленных факторов и не только, проект способен сохранять аудиторию и доставлять только удовольствие от общения с интернет ресурсом.