

УДК 004

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОСТИ И ДИЗАЙНА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ КОЛЛАБОРАЦИИ МУЗЫКАНТОВ

Коровин А.И. (Университет ИТМО)

Научный руководитель – к.п.н., Валитова Ю.О.
(Университет ИТМО)

Введение. Для многих музыкантов поиск единомышленников для совместного участия в музыкальном коллективе может оказаться сложной задачей. Если вы только начинаете или ищете новую группу, вам может быть сложно найти других музыкантов, которые разделяют ваше видение, стиль и цели. В качестве решения этой проблемы предлагается приложение для коллаборации музыкантов, которое упростит поиск единомышленников и даст возможность сосредоточиться на процессе творчества. Приложение позволит находить не только музыкантов, но и других людей, которые связаны с записью или сведением треков. Для того, чтобы разработать качественное приложение необходимо вначале определить его функциональность, которая будет в дальнейшем реализована, и спроектировать интерфейсы, реализующие его.

Цель работы. спроектировать функциональность мобильного приложения для коллаборации музыкантов и разработать интерфейсы, реализующие ее.

Основная часть. На первом этапе был проведен опрос представителей целевой группы пользователей приложения. Он позволил установить, что мобильное приложение будет востребовано, и определить желаемую функциональность приложения. На следующем этапе были изучены аналоги приложения для того, чтобы лучше узнать, что предлагают пользователю другие ресурсы, что на самом деле удобно, а что будет неуместно. Были изучены такие аналоги как: SoundCloud, Vampr, musicforums.ru, группы в социальной сети “ВКонтакте”. В результате изучения аналогов было выявлено, что приложения с необходимой функциональностью нет. Проведенный опрос и анализ аналогов позволил нам определить основную функциональность приложения. Но для того, чтобы представить ее более полно, были разработаны User story для мобильного приложения и диаграмма вариантов использования. Они полностью описывают функциональность приложения, основной из которых является поиск музыкантов по местонахождению и интересам. Зная функциональность мобильного приложения, можно было переходить к разработке интерфейсов, реализующих ее. Из источников [1, 2] были изучены современные требования к интерфейсу мобильных приложений. Ведь проектируя интерфейс приложения для мобильных устройств, нужно знать об особенностях дизайна, и дело здесь не только в разрешении экрана. То, что хорошо смотрится с ноутбука или стационарного компьютера, может совершенно не подходить для мобильного устройства, и наоборот. На основании изучения теории был разработан дизайн мобильного приложения. На основе разработанного дизайна и определенной функциональности мобильного приложения в онлайн-сервисе Figma были разработаны интерфейсы приложения. Разработанные интерфейсы были опробованы потенциальными пользователями приложения, которые их высоко оценили.

Выводы. В ходе работы был проведен опрос потенциальных пользователей мобильного приложения и анализ аналогов, что позволило определить функциональность приложения, которая в дальнейшем была дополнена. Разработаны диаграмма вариантов использования и User story. С использованием онлайн-сервиса Figma были разработаны интерфейсы, основанные на ранее разработанном дизайне мобильного приложения.

Список использованных источников:

1. Создание интерфейса мобильных приложений. [Электронный источник] Режим доступа: <https://wezom.com.ua/blog/dizajn-interfejsov-mobilnyh-prilozhenij> (Дата обращения 15.02.2023).

2. Разработка UX/UI – дизайна мобильного приложения [Электронный источник] Режим доступа: <https://appcraft.pro/blog/razrabotka-uxui-dizajna-mobilnogo-prilozheniya> (Дата обращения 15.02.2023).