

ВЛИЯНИЕ МЕТОДОВ ИНКЛЮЗИВНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ЦИФРОВЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ НА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Волкова А.А. (Университет ИТМО)

Научный руководитель – преподаватель Изотова А.Г. (Университет ИТМО)

Введение. Стремительное развитие технологий играет важную роль при обмене информации человека с различными цифровыми продуктами, ресурсами или системами. Данное взаимодействие с таким типом продукта происходит за счет ключевого элемента — интерфейса. В случае, когда пользователь имеет какие-либо ограничения возможностей здоровья, которые могут быть как постоянными, временными так и ситуативными, тогда в отношении данных ситуаций процесс взаимодействия с цифровыми продуктами усложняется так, как в таких случаях необходима более детальная проработка интерфейсов, которая учитывает особенности данных групп лиц. В таком случае бизнесу для того, чтобы сохранить репутацию приходится реагировать на потребности пользователей и создавать продукты максимально удобными для любой категории людей.

Основная часть. Интерес к теме инклюзивности стремительно развивается ведь общество становится более требовательным, внимательным и что важно более осознанным.

Описываются новые подходы к проектированию интерфейсов на основании цифровых продуктов, исследуются проблемы персонализации интерфейса к индивидуальным особенностям пользователей на основании нейросетей, а также анализируются существующие принципы инклюзивного дизайна и создаются новые, более практико-ориентированные под сегодняшние возможности цифровых продуктов [1-3].

Инклюзивный цифровой дизайн интерфейса продукта должен быть точным, содержать правильно сформированные пользовательские сценарии и обеспечивать понятный доступ к функциональности и информации, содержащиеся на цифровом ресурсе. Существует несколько базовых методов, которые позволяют облегчить жизнь людей с ограниченными возможностями при повседневном взаимодействии с цифровыми интерфейсами:

- метод качественного масштабирования: корректное отображение информации при максимальном увеличении контента на странице. У пользователя должна быть возможность выбора масштаба отображаемой информации на странице при этом она должна оставаться читаемой и удобной в пролистывании;
- метод адаптации: четкая иерархия заголовков на странице, оптимальное отношение интерлиньяжа к кеглю шрифта, оптимальная длина строки, наличие удобочитаемых шрифтов, доступ к субтитрам и тестовой расшифровки и т.д. Пользователь, находясь на странице должен быстро считать смысл и структуру, а затем выполнить поставленную задачу;
- метод визуального дизайна: контент должен быть достаточно контрастным по отношению к фону;
- метод бесшовной навигации: последовательное размещение навигационных элементов в приоритетном иерархическом порядке. Пользователь, должен ориентироваться на цифровом ресурсе, не испытывая никаких трудностей и стресса.
- метод правильных подсказок: понятные подписи к полям ввода, наличие плейсхолдера, корректные инструкции к ошибкам, подписи, предотвращающие ошибки.
- метод жестов: взаимодействие пользователя с продуктом без использования устройств-манипуляторов или экранных клавиатур.

Выводы. Представленные методы тем или иным образом созданы для того, чтобы облегчить путь взаимодействия пользователя с цифровым продуктом. Невозможно реализовать метод, который будет покрывать потребности каждого из представителей той или иной категории пользователей. Но при разработке устанавливаются задачи и решения того, как именно данный метод может помочь пользователю, какую проблему он будет решать и

какой категории людей в первую очередь он может помочь. Проведенное исследование позволяет конкретизировать потребности пользователей с различными ограничениями и применить соответствующие методы для разработки соответствующих UI\UX решений.

Список использованных источников:

1. Бурукина И. П., Привалов А. Э. Исследование современных подходов к проектированию цифровых интерфейсов // Известия вузов. Поволжский регион. Технические науки. – 2022. – №1(61). – С. 78-87.
2. Тагирова Л. Ф., Зубкова Т. М. Нейросетевая инструментальная среда для создания персонализированных интерфейсов прикладных программ // Программные продукты и системы. – 2023. – №2. – С. 212-222.
3. Грибанова М. О. Особенности дизайна и продвижения в сфере инклюзивных сообществ. – URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/119985/1/978-5-7996-3584-8_2022_052.pdf (дата обращения: 08.02.2025).