

исторической и социальной памяти, но и несут в себе научную ценность, являясь связующим звеном между прошлым, настоящим и будущим.

¹ *Garfield E., Sher I.H.* ISI's Experiences with ASCA – A Selective Dissemination System // J. Chem. Doc. 1967.Vol. 7. Iss. 3. P. 147–153 ; *Garfield E.* A Century of Citation Indexing // COLLNET Journal of Scientometrics and Information Management. 2012. V. 6. Iss. 1. P. 1–6. DOI: 10.1080/09737766.2012.10700919.

А.А Федоненкова

Применение UX и UI дизайна в создании сайта научной библиотеки

Рассмотрены особенности работы UX и UI дизайна при проектировании интерфейса для сайта научной библиотеки. Выделены основные этапы UX дизайна. Изложены правила, которых необходимо придерживаться при работе с UI дизайном

A.A. Fedonenkova

Application of UX and UI design in creating a scientific library site

The features of the UX and UI design in creating a scientific library interface are considered. The main stages of UX design are highlighted. The rules to be followed while working with UI design are outlined.

Для любой библиотеки корпоративный сайт является необходимым атрибутом, уникальным инструментом для командной работы над целями, задачами и проектами, для ведения баз данных и документооборота, для эффективных внутренних маркетинговых коммуникаций.

Сегодня многофункциональный сайт есть у любой компании, организации, в том числе и у библиотеки. Библиотечный сайт может работать на любую цель: повышение имиджа, привлечение читателей и др. В вопросе о современном корпоративном сайте научной библиотеки все больше внимания уделяется тому, каким должен быть этот ресурс для максимально эффективного выполнения задач по коммуникации, соответствующих удовлетворению запросов пользователей.

Для библиотеки сайт является одним из главных элементов имиджа. Он должен быть удобным в использовании, в т. ч. при поиске необходимой информации, иметь приятную запоминающуюся цветовую гамму, не отставать от популярных трендов. При разработке сайта, следует сразу принять за правило, что он создается именно для читателей, а не для сотрудников библиотеки, поэтому при выработке общей структуры и

стратегии наполнения виртуального ресурса, пользовательские интересы должны быть учтены в первую очередь¹.

Большинство пользователей, возможно, не представляют, сколько сил и времени требуется для разработки и создания сайта. Залогом успеха является четкая последовательность этапов. Разработка и создание интерфейса сайта проходит в два этапа (с помощью) – UX и UI дизайна.

UX-дизайн – это проектирование интерфейса на основе исследования пользовательского опыта и поведения, которое отвечает за функциональность, адаптивность продукта и то, какие эмоции он вызывает у пользователей².

UX дизайн требует следующих шагов/этапов:

1) Формирование задач Product Owner с помощью критериев SMART, которые конкретны, измеримы, ориентированы на совершение действий, достижимы и ограничены во времени. Формируя их, необходимо ответить на вопросы: Что хотим получить от нашего сайта? Для чего мы создаем продукт? Какие конкретно задачи мы перед собой ставим?

Например, задачи научной библиотеки могут быть следующие: увеличить количество пользователей сайта, повысить продвижение услуг и продукции библиотеки, прорекламирровать деятельность научной библиотеки, сформировать благоприятный имидж в обществе.

Также на данном этапе необходимо определить интересы пользователей, ответив на вопросы: Для кого мы делаем продукт? Кто наши пользователи? Что они хотят получить от сайта? Какие задачи мы поможем им решить? Почему они будут пользоваться именно нашим решением?

При проведении детального анализа информационных потребностей пользователей, можно предполагать, что важно пользователю: найти в электронном каталоге книгу, воспользоваться электронной доставкой документов, найти подходящий электронный ресурс в БД, сходить на научную лекцию, принять участие в конференции, посетить библиотечное мероприятие, получить рассылку, уточнить график работы, узнать контактную информацию об учреждении, посмотреть адрес библиотеки, задать необходимый вопрос библиотечному сотруднику.

2) Сбор требований, максимальное описание функционала продукта, с учетом реальных потребностей пользователей.

Необходимо провести анализ персон, анализ прямых, косвенных и неявных конкурентов, проработать IMPACT MAPPING, изучить требования к информации и функционалу.

Анализ персон – это очень удобное и полезное средство для улучшения юзабилити библиотечного сайта и его нацеленности на пользователя. Анализ позволяет понять, что нужно пользователю с учетом его поведения, потребностей и пр.

Анализ конкурентов позволяет изучить их функционал, контент (разделы, рубрики, статьи и др.), элементы убеждения, оригинальные

решения. Изучение сайтов конкурентов помогает выявить их сильные и слабые стороны, понять, к чему стоит стремиться и в каком направлении двигаться.

При проведении анализа сайтов конкурентов Центральной научной библиотеки имени Якуба Коласа Национальной академии наук Беларуси было выявлено, что среди плюсов чаще всего встречаются: наличие строки поиска, возможность выбора языка, режим работы и адрес учреждения, наличие обратной связи. Среди минусов: не всегда подходящие к статусу учреждения цвета, отсутствие пространства между блоками, сложность в ориентировании на сайте.

С помощью проработки IMPACT MAPPING объединяются цель и решаемые задачи, целевая аудитория и ее воздействие. IMPACT MAPPING помогает избегать неверных решений и излишней функциональности, способствует визуализации границ проекта и основных гипотез.

3) Разработка информационной архитектуры (ИА) с учетом пользовательского опыта.

Как помочь пользователю решить задачу за минимальное время и количество шагов? Понятна ли архитектура проекта пользователям? Соответствует ли дизайн сайта ожиданиям пользователей? Можно ли безболезненно изменять архитектуру при необходимости?

Информационная архитектура – сочетание схем организации, предметизации и навигации, реализованных в информационной системе; структурное проектирование информационного пространства³.

С помощью ИА проще структурировать весь массив информации и контента для будущего сайта научной библиотеки, создать «костяк», на основе которого будут формироваться прототипы.

4) Создание прототипов проекта, т. е. переход от абстрактного видения к конкретному воплощению, проверка продукта на реальных пользователях. При разработке прототипов проекта рассматривается соответствие их требованиям информационной архитектуры и необходимого функционала: удобство расположения контентных блоков; удобство для пользователей системы навигации; соответствие прототипов требованиям и стандартам научной библиотеки; анализ разработанных прототипов, оптимизация.

5) Дизайн, типографика, верстка, т. е. получение готового продукта.

На заключительном этапе рассматриваются следующие основные вопросы: Удобен ли интерфейс для пользователей? Решает ли он задачи, описанные на первых уровнях? Соответствует ли он заложенным в нем функциям? Помогает ли дизайн пользователю? Решает ли визуальное оформление задачи, которые были заложены при проектировании пользовательского опыта?

UX-дизайн проявляется через то, как пользователь будет взаимодействовать с интерфейсом, какие шаги ему нужно предпринять, чтобы достичь цели.

На сегодняшний день любой библиотеке хочется, чтобы ее сайт не только служил для продвижения библиотечной деятельности и информационных функций, а также был привлекательным и приятным для пользователей. Поэтому вопрос правильного подбора дизайна визуальной составляющей интерфейса, UI дизайн, занимает одно из важных мест.

Создается UI-дизайн продукта на основе пользовательского опыта (UX). UI-дизайн – это то, что мы видим в конечном итоге, визуальная часть интерфейса, который разработали на основании пользовательского опыта и исследования целевой аудитории. *Он включает в себя работу по подбору цвета, разработку анимации, создание и размещение кнопок, меню, слайдера, иконок, фотографий, а также подбор типографики*⁴.

Хорошо проработанный UI-дизайн в библиотечном сайте положительно влияет на расширение числа пользователей, продвижение информационных ресурсов, услуг и продукции библиотеки, но следует помнить, что красивый и удобный сайт не обещает сверхбыстрых успешных результатов в продвижении, ведь это фундамент.

С помощью UI-дизайна определяется цветовая палитра и расположение объектов в интерфейсе: удобен ли размер кнопки, комфортен ли размер поля ввода, правильно ли работают выпадающее меню и переключатели, удобно ли заполнять форму обратной связи, хорошо ли читается текст со смартфона.

Все страницы сайта должны быть выдержаны в едином стиле, включая цветовое решение, шрифт и навигацию.

При подборе цветовой палитры необходимо придерживаться соответствия содержания, ассоциаций текста и изображений. Цвет не должен отвлекать от чтения и не должен утомлять глаза. Рекомендуется для легкого восприятия информации на странице использовать не более трех цветов. Текст и фон должны иметь контрастные цвета для удобства чтения.

Перед размещением текста необходимо провести специальную работу: выбрать подходящую гарнитуру (максимум 2–3 и минимум 1); выбрать количество шрифтов не более трех (light, regular или bold; лучше использовать стандартные шрифты, они быстрее читаются); придерживаться определенного кегля, интерлиньяжа, кернинга.

При размещении текста, необходимо помнить, что рекомендуется применять определенную длину строки для веб-ресурсов (около 50–75 символов либо 600px, либо 7–9 слов), что шрифт должен отлично читаться на разных разрешениях. Размер шрифта, кернинг и интерлиньяж должны быть на всех страницах идентичны. Тексты, которые состоят только из заглавных букв, сложно воспринимаются человеческим глазом. Лучше всего слова, состоящие только из заглавных букв, применять в заголовках, когда требуется привлечь внимание⁵. Необычный и чрезмерно декоративный шрифт может уменьшать скорость чтения. Для удобства и комфорта чтения пользователей разных возрастных групп лучше выбирать достаточно большой размер шрифта, рекомендуется между текстом и фоном использовать контраст

(воспринимается легче всего – черный текст на белом фоне), рекомендуется разбивать текст на фрагменты (короткие абзацы, иллюстрации).

¹ Требования к web-сайту библиотеки [Электронный ресурс] // Интернет в профессиональной информационной деятельности. URL: <http://textbook.vadimstepanov.ru/chapter5/glava5-1.html> (дата обращения : 07.10.2016).

² Лепёхин Ж. UX/UI-дизайн: что это такое? [Электронный ресурс] // Онлайн-курсы и обучение Skillbox. URL : https://skillbox.ru/media/design/ux_ui_dizayn_что_eto_takoe/ (дата обращения : 15.10.2016).

³ Информационная архитектура в Интернете [Электронный ресурс] // Хабр. URL: <https://habr.com/ru/post/424601/> (дата обращения : 15.10.2016).

⁴ Лепёхин Ж. UX/UI-дизайн ...

⁵ Уэйнишенк С. 100 главных принципов дизайна : как удержать внимание. Санкт-Петербург [и др.] : Питер : Питер Пресс, 2016. 270 с. : ил.

Е.С. Чорба

Формы коммуникации в обслуживании пользователей в библиотеках г. Москвы

В статье рассмотрены формы коммуникаций в работе с пользователями в разных типах библиотек города Москвы на основе личного опыта автора. Особое внимание уделяется опыту работы в системе избирательного распространения информации на базе Библиотеки по естественным наукам РАН

E.S. Chorba

Forms of communication in servicing users in Moscow libraries

In the report, we discuss the forms of communication while working with users in different types of libraries in Moscow based on the personal experience of the author. Particular attention is paid to experience of work in the system of selective dissemination of information in the Library for Natural Sciences of the Russian Academy of Sciences

О форме предоставления услуг в библиотеке, можно судить исходя из ее типа, функций и возраста ее пользователей. Работая в Библиотеке по естественным наукам РАН, которая относится к специальному типу библиотек, мы комбинируем формы обслуживания пользователей.

Система избирательного распространения информации (ИРИ) действует в Библиотеке по естественным наукам РАН с 2016 года. Основная задача системы – предоставление пользователю полных библиографических описаний иностранных статей по указанной им тематике или списку журналов¹.