

ОТЧЕТ

о проектной работе

по теме: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

по дисциплине: Проектный практикум 1A

Команда: Headphones

Тимлид: Ким Кирилл РИ-130947

Аналитик: Кислицин Лев РИ-130947

Фронтенд-разработчик: Гайнетдинов Сергей РИ-130947

Бэкенд-разработчик: Максим Марченко РИ-130947

* **ВВЕДЕНИЕ**

В современном мире интерфейсный дизайн и пользовательский опыт играют ключевые роли в успехе любого веб-проекта. Удобство использования, интуитивная навигация и привлекательный внешний вид стали неотъемлемыми частями цифровой эры. С увеличением числа цифровых проектов и активным развитием онлайн-сервисов спрос на UX/UI дизайнеров значительно вырос. В России количество вакансий для UX-дизайнеров увеличилось на 25% в 2021 году, а в США спрос на них вырос на 73% за последние 10 лет.

Цель данного проекта – создание платформы для UX/UI дизайнеров, на которой они смогут публиковать свои работы, делиться опытом и получать отзывы.

Задачи проекта:

* Изучить текущий спрос на UX/UI дизайнеров.
* Описать преимущества наличия портфолио для дизайнеров.
* Разработать функциональные требования к платформе.
* Создать прототип и MVP платформы.
* Провести тестирование и доработку платформы на основе полученных отзывов.
* **Целевая аудитория**

Составляя аналитику, мы решили брать не только нашу страну. Целевой аудиторией мы решили выделить UX/UI дизайнеров и вот почему:
Спрос и значимость UI/UX дизайнеров:

В России: по данным hh.ru, количество вакансий для UX-дизайнеров в России выросло на 25% в 2021 году по сравнению с предыдущим годом. Этот рост обусловлен увеличением числа цифровых проектов и активным развитием онлайн-сервисов.
Тем временем как в США:
Burning Glass Technologies сообщает, что спрос на UX-дизайнеров вырос на 73% за последние 10 лет.

Преимущества наличия портфолио:

В России: согласно опросу кадрового агентства HeadHunter, 78% работодателей в России считают, что наличие портфолио является важным фактором при приеме на работу дизайнеров.
В США и других странах: AIGA (Professional Association for Design) отмечает, что 90% дизайнеров считают, что создание сильного портфолио критически важно для их карьеры.

Роль портфолио в поиске работы:

В России: SuperJob также отмечает, что наличие качественного портфолио увеличивает шансы на успешное трудоустройство в 1,5 раза.
В США: согласно данным Indeed, наличие портфолио увеличивает шансы на успешное трудоустройство на 30%.

Таким образом, мы видим, что спрос на UI/UX дизайнеров значительно увеличивается как в США, так и в России, что обусловлено ростом цифровых проектов и развитием онлайн-сервисов.

Наличие портфолио играет ключевую роль в трудоустройстве дизайнеров. В обеих странах работодатели и рекрутеры считают портфолио важным инструментом для оценки кандидатов, что значительно повышает их шансы на успешное трудоустройство.

* **Определение проблемы**

В современном мире интерфейсный дизайн и пользовательский опыт играют ключевые роли в успехе любого веб-проекта. Однако, несмотря на рост числа цифровых проектов и развитие онлайн-сервисов, UX/UI дизайнеры сталкиваются с рядом проблем при хранении и публикации своих работ.

* Отсутствие целевой платформы для обсуждения работ UX/UI дизайнеров:
* В настоящее время существует множество облачных хранилищ, таких как Google Диск, Яндекс Диск, GitHub и OneDrive, которые позволяют хранить документы в сети и предоставлять к ним доступ третьим лицам. Однако, эти платформы не специализированы для UX/UI дизайнеров и не обладают необходимым функционалом для полноценного обсуждения и демонстрации дизайнов. Например, на этих платформах отсутствуют возможности для комментариев и заметок к конкретным работам.
* Неудобства при демонстрации и оценке работ:
* Большинство дизайнеров используют инструменты вроде Figma для создания своих работ, но возможности делиться своим творчеством с другими профессионалами ограничены. На текущих платформах отсутствует удобный интерфейс для поиска и просмотра чужих работ, а также для оставления комментариев и заметок, что затрудняет взаимодействие и обмен опытом между дизайнерами.
* Важность наличия портфолио для успешного трудоустройства:
* Согласно опросу кадрового агентства HeadHunter, 78% работодателей в России считают наличие портфолио важным фактором при приеме на работу дизайнеров. В США и других странах, по данным AIGA, 90% дизайнеров считают, что создание сильного портфолио критически важно для их карьеры. Наличие качественного портфолио значительно повышает шансы на успешное трудоустройство: в России – в 15 раз, а в США – на 30%.
* Проблемы с организацией и доступом к работам:
* В условиях отсутствия специализированной платформы многие дизайнеры сталкиваются с трудностями при организации своих работ и предоставлении к ним быстрого доступа. Текущие решения не обеспечивают удобного поиска по тегам, авторам или названиям, что усложняет процесс поиска нужных работ и обмена ими с коллегами и работодателями

* **Подходы к решению проблемы**

Для решения проблем, с которыми сталкиваются UX/UI дизайнеры при хранении и публикации своих работ, наша команда разработала несколько ключевых подходов:

* Создание специализированной платформы для UX/UI дизайнеров:
* Целевая аудитория: Платформа ориентирована исключительно на UX/UI дизайнеров, что позволяет учитывать специфические потребности и требования этой профессиональной группы.
* Публикация работ: Дизайнеры смогут загружать свои работы, будь то веб-сайты, мобильные приложения или другие интерфейсы, и демонстрировать их широкой аудитории.
* Функционал для удобного поиска и организации работ:
* Поиск по тегам, авторам и названиям: Реализация удобной системы поиска, которая позволит пользователям быстро находить нужные работы, фильтруя их по различным параметрам.
* Категоризация и теги: Введение системы тегов для облегчения классификации и поиска работ.
* Интерактивные возможности для обмена опытом:
* Комментарии и заметки: Пользователи смогут оставлять комментарии и заметки к чужим работам, что будет способствовать обсуждению и обмену опытом между дизайнерами.
* Отзывы и рейтинги: Введение системы отзывов и рейтингов для оценивания работ, что поможет выделить лучшие проекты и мотивировать дизайнеров к улучшению своих навыков.
* Технологическая основа платформы:
* Разработка и кодирование: Весь код платформы будет написан с использованием современных технологий, таких как CSS, PHP и JavaScript, что обеспечит стабильную и быструю работу сайта.
* Использование Visual Studio: Для разработки кода будет использован инструмент Visual Studio, обеспечивающий удобную среду для написания и тестирования программного обеспечения.
* Локальный запуск через Xampp: Для локального тестирования и разработки платформы будет использоваться Xampp, что позволит команде быстро вносить изменения и проверять их работу.
* База данных MySQL: Для хранения данных о пользователях, их работах и комментариях будет использоваться база данных MySQL, обеспечивающая надежное и быстрое управление данными.
* Проектирование в Figma: Дизайн интерфейса платформы будет разработан в Figma, что позволит создать интуитивно понятный и привлекательный пользовательский интерфейс.
* Планирование и разработка функционала:
* Этапы разработки: Платформа будет разрабатываться поэтапно. На первом этапе будет реализован основной функционал для загрузки и поиска работ, затем будут добавлены комментарии и рейтинги.
* Текущий статус: На данный момент команда работает над реализацией поиска по тегам. После завершения этой функции планируется выложить сайт в сеть и привлечь первую аудиторию.
* Постоянное улучшение и развитие платформы:
* Обратная связь от пользователей: Сбор и анализ отзывов пользователей для постоянного улучшения платформы.
* Расширение функционала: Постепенное добавление новых функций и возможностей, таких как интеграция с социальными сетями, создание персонализированных профилей и портфолио.

* **Анализ аналогов**

При разработке платформы для UX/UI дизайнеров важно учитывать существующие решения на рынке, их сильные и слабые стороны, чтобы предложить конкурентоспособный и востребованный продукт. Рассмотрим основные аналоги и конкуренты, представленные на рынке:

* Google Диск:
* Преимущества:

Легкость использования и интеграция с другими сервисами Google.

Возможность хранения различных типов файлов.

Надежность и безопасность данных.

* Недостатки:

Отсутствие специализированных функций для UX/UI дизайнеров.

Нет возможности оставлять комментарии непосредственно к дизайнам.

Ограниченные возможности для организации портфолио и взаимодействия с другими дизайнерами.

* GitHub:
* Преимущества:

Отлично подходит для хранения и управления версиями кода.

Возможность совместной работы над проектами.

Сильное сообщество разработчиков.

* Недостатки:

Сложность использования для UX/UI дизайнеров, не обладающих навыками программирования.

Неадаптированность к работе с визуальными дизайнами и интерфейсами.

Ограниченные возможности для представления визуальных работ.

* Яндекс Диск:
* Преимущества:

Интуитивно понятный интерфейс.

Возможность хранения и обмена файлами.

Интеграция с другими сервисами Яндекс.

* Недостатки:

Отсутствие функций для профессиональных UX/UI дизайнеров.

Нет возможности комментирования и обсуждения работ.

Ограниченные инструменты для поиска и организации портфолио.

* OneDrive:
* Преимущества:

Хорошая интеграция с продуктами Microsoft.

Возможность хранения и синхронизации файлов.

Надежная защита данных.

* Недостатки:

Отсутствие специализированных возможностей для UX/UI дизайнеров.

Неудобства при организации и демонстрации визуальных работ.

Нет функций для комментариев и взаимодействия между дизайнерами.

* **Календарный план проекта**
*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Итерация** | **Сроки** | **Ключевые задачи (функции приложения)** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Анализ** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **1 неделя** | + | Проведена аналитика (определена целевая аудитория, выявлены прямые и косвенные конкуренты) подведены итоги |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **1 неделя** | + | Написаны сценарии использования |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2 неделя** | + | Сформулированы требования к системе, составлено ТЗ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Проектирование** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2 неделя** | + | Готовы интерактивные макеты приложения в Figma |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2 неделя** | + | Установлен фреймворк (CMS), создан репозиторий |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Разработка** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3 неделя** | + | Реализована авторизация пользователей |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4 неделя** | + | Реализован карточка и каталог объектов **(минимальный прототип системы к предзащите)** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **5 неделя** | + | Готов личный кабинет |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **6 неделя** | + | Реализована фильтрация объектов |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Защита**  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **7 неделя** | + | Готов отчет |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **8 неделя** | + | Готовы презентация и доклад к защите |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **№** | **Работы** | **Ответственный** | **Длительность** | **Дата начала** | **Временные рамки проекта** |
| 1 нед | 2 нед | 3 нед | 4 нед | 5 нед | 6 нед | 7 нед | 8 нед |
| **Анализ (08.04.2024 - 14.04.2024)** |
| *1.1* | *рассчитать целевую аудиторию Digital Portfolio* | Кислицин Лев  | неделя | 01.04.2024 | + |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.2* | *написать сценарий использования*  | Кислицин Лев  | неделя | 01.04.2024 | + |  |  |  |  |  |  |  |
| *1.3* | Сформулированы требования к системе, составить ТЗ | Кислицин Лев  | 2 недели | 08.04.2024 |  | + |  |  |  |  |  |  |
| *1.4* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Проектирование (15.04.2023 - 21.04.2024)** |
| *2.1* | Реализовать базовые макеты приложения в Figma | Ким Кирилл | неделя | 01.04.2024 |  | + |  |  |  |  |  |  |
| *2.2* | Реализовать ссылки для макетов приложения в Figma | Марченко Максим | неделя | 01.04.2024 |  | + |  |  |  |  |  |  |
| *2.3* | *Реализовать все оставшиеся макеты*  | Гайнетдинов Сергей | неделя | 01.04.2024 |  |  | + |  |  |  |  |  |
| *2.4* | *Реализовать примеры работ в фигме для сайта* | Ким Кирилл | неделя | 01.04.2024 |  |  | + |  |  |  |  |  |
| **Разработка (22.04.2024 - 19.05.2024)** |
| *3.1* | *Разработка шапки и основы сайта*  | Гайнетдинов Сергей | неделя | 01.04.2024 |  |  |  | + |  |  |  |  |
| *3.2* | Реализовать авторизацию пользователей | Марченко Максим  | неделя | 01.04.2024 |  |  |  | + |  |  |  |  |
| *3.3* | *Реализовать карточку и каталог объектов* | Марченко Максим  | неделя | 15.04.2024 |  |  |  |  | + |  |  |  |
| *3.4* | Реализовать личный кабинет | Марченко Максим  | неделя | 21.04.2024 |  |  |  |  | + |  |  |  |
| *3.5* | Добавить поиск по тегам | Марченко Максим  | неделя | 21.04.2024 |  |  |  |  |  | + |  |  |
| *3.6* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *3.7* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Защита (20.05.2024 - 02.06.2024)**  |
| *4.1* | Составить отчет | Кислицин Лев  | неделя | 21.04.2024 |  |  |  |  |  |  | + |  |
| *4.2* | Составить презентацию и доклад к защите | Кислицин Лев  | неделя | 21.04.2024 |  |  |  |  |  |  | + |  |
| *4.3* | *ЗАЩИТА* | Ким Кирилл |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

* **Сценарии использования**
* Представим процесс использования нашей платформы для UX/UI дизайнеров с момента регистрации до взаимодействия с другими пользователями и публикации работ.

1. Регистрация и настройка профиля

Пользователь: Лев, UX/UI дизайнер

Шаг 1: Лев заходит на главную страницу сайта и нажимает кнопку "Регистрация".

Шаг 2: Он заполняет форму регистрации, вводя своё имя, адрес электронной почты и создавая пароль.

Шаг 3: После подтверждения регистрации по электронной почте Лев входит на сайт и попадает на страницу настройки профиля.

Шаг 4: Лев заполняет профильную информацию, включая фотографию, описание своих навыков и ссылки на социальные сети.

Шаг 5: Он настраивает параметры видимости профиля и работ (публичные или только для зарегистрированных пользователей).

2. Загрузка и организация работ

Пользователь: Лев, UX/UI дизайнер

Шаг 1: Лев переходит в раздел "Мои работы" и нажимает кнопку "Добавить работу".

Шаг 2: Он загружает файл с дизайном (например, файл проекта Figma или изображение) и заполняет информацию о работе: название, описание, теги, категория.

Шаг 3: Лев выбирает настройки видимости работы (публичная или только для зарегистрированных пользователей).

Шаг 4: После загрузки работы Лев может организовать её в проект, добавить к ней другие файлы и ресурсы, например скриншоты или видео.

Шаг 5: Он также может добавить ссылки на прототипы или демонстрационные версии своих работ.

3. Поиск и взаимодействие с другими пользователями

Пользователь: Лев, UX/UI дизайнер

Шаг 1: Лев хочет найти вдохновение и изучить работы других дизайнеров. Он переходит в раздел "Обзор работ".

Шаг 2: Используя фильтры и поиск, Лев находит работы по тегам, авторам или названиям, которые его интересуют.

Шаг 3: Лев находит работу, которая ему понравилась, и переходит на её страницу.

Шаг 4: Он оставляет комментарий к работе, делая заметки и задавая вопросы автору.

Шаг 5: Лев также может добавить работу в "Избранное" для быстрого доступа в будущем.

4. Получение обратной связи

Пользователь: Лев, UX/UI дизайнер

Шаг 1: Лев проверяет свои работы на платформе и видит, что другие пользователи оставили комментарии и отзывы.

Шаг 2: Он отвечает на комментарии, обсуждает свои решения и получает ценную обратную связь от других дизайнеров.

Шаг 3: Лев может увидеть рейтинг своих работ, что помогает ему понять, какие из его проектов наиболее популярны и востребованы.

5. Участие в сообществе

Пользователь: Лев, UX/UI дизайнер

Шаг 1: Лев участвует в дискуссиях на форуме платформы, задавая вопросы и делясь своим опытом.

Шаг 2: Он присоединяется к группам по интересам и участвует в вебинарах и мастер-классах, организованных другими пользователями и профессионалами в области UX/UI дизайна.

Шаг 3: Лев также может приглашать своих коллег и друзей на платформу, расширяя своё профессиональное сообщество.

* **Требования к продукту и к MVP**

Требования систематизируются несколькими способами.

**Требования клиентов**

Клиенты – это те, кто выполняет основные функции системного проектирования, со специальным акцентом на пользователе системы как ключевом клиенте. Пользовательские требования определят главную цель системы.

**Функциональные требования**

Функциональные требования объясняют, что должно быть сделано. Они идентифицируют задачи или действия, которые должны быть выполнены. Функциональные требования определяют действия, которые система должна быть способной выполнить, связь входа/выхода в поведении системы.

**Нефункциональные требования**

Нефункциональные требования – требования, определяющие свойства, которые система должна демонстрировать, или ограничения, которые она должна соблюдать, не относящиеся к поведению системы. Например, производительность, удобство сопровождения, расширяемость, надежность, факторы эксплуатации.

**Производные требования**

Требования, которые подразумеваются или преобразованы из высокоуровневого требования. Например, требование для большего радиуса действия или высокой скорости может привести к требованию низкого веса.

*Например*

*Анкета должна содержать файл с фото, так как фото необходимо при оформлении документов – это бизнес-требование. А возможно, и бизнес-правило.*

*Из бизнес-требования следует, что у пользователя должна быть возможность прикрепить фото к анкете – это пользовательское требование. То есть требование, описывающее действия пользователя.*

*Получается, что система должна иметь функционал прикрепления фото к анкете – это уже функциональное требование, описывающее поведение системы. Или как должна работать система, чтобы выполнять исходное пользовательское требование.*

*Будем хранить все фото в формате base64 в отдельной таблице в БД – это нефункциональные требования.*

*Фото в очень хорошем качестве нам не нужно, а также мы не хотим покупать много памяти для сервера. Поэтому сделаем ограничение на размер загружаемого фото: не более 10 Мб.*

На каждое бизнес-требование, как правило, приходится несколько пользовательских. Пользовательское требование декомпозируется на какое-то число функциональных. К каждому функциональному требованию нужно продумать нефункциональные требования и ограничения.

Также нефункциональные требования и ограничения могут напрямую вытекать как из пользовательских требований, так и из бизнес-требований и правил.

Таким образом получаются деревья из требований, в вершине каждого из которых – бизнес-требование.

* **Стек для разработки**

Регистрация и настройка профиля

Функциональные требования:

* Форма регистрации: Для регистрации пользователей была создана форма с полями для имени и пароля.
* Страница настройки профиля с базовыми полями: После регистрации пользователи могут настраивать свои профили, добавляя фотографию, описание.

Нефункциональные требования:

* Удобный и интуитивно понятный интерфейс: Интерфейс был разработан с акцентом на простоту и удобство использования.
* Простой уровень безопасности данных пользователя: Были внедрены меры безопасности для защиты данных пользователей, включая их работы в фигме.
* Быстрая и надежная система отправки и подтверждения писем: Для отправки писем использовалась проверенная система с минимальной задержкой.

Загрузка и организация работ

Функциональные требования:

* Возможность добавления новых работ: Пользователи могут загружать свои проекты и управлять ими через этот раздел.
* Поддержка загрузки файлов и ввода базовой информации о работе: Поддерживаются различные типы файлов, включая Figma, изображения. Пользователи могут добавлять название, описание, теги и категорию к своим работам.

Нефункциональные требования:

* Надежное ранение загруженных работ: Все загруженные работы видны только для зарегестрированных пользователей.
* Быстрая и интуитивно понятная загрузка файлов: Процесс загрузки файлов был оптимизирован для удобства и скорости.

Поиск и взаимодействие с другими пользователями

Функциональные требования:

* Пользователи могут искать работы по тегам и названиям.
* Возможность оставлять комментарии к работам: Пользователи могут оставлять комментарии и обсуждать работы других пользователей.

Нефункциональные требования:

* Высокая скорость работы системы поиска: Система поиска была оптимизирована для быстрого выполнения запросов.
* Удобный и интуитивно понятный интерфейс для просмотра и поиска работ.

Получение обратной связи

Функциональные требования:

 Возможность ответа на комментарии: Пользователи могут отвечать на комментарии, что способствует обсуждению и получению обратной связи.

* **Прототипирование**

Процесс создания прототипа состоит из четырёх шагов:

* Определение начальных требований: Были определены основные требования к платформе на основе анализа целевой аудитории.
* Разработка первого варианта прототипа: В Figma был создан первый вариант прототипа, содержащий только пользовательский интерфейс системы.
* Этап изучения: Прототип был представлен для получения обратной связи о необходимых изменениях и дополнениях.
* Переработка прототипа с учетом полученных замечаний и предложений: Прототип был доработан на основе полученной обратной связи.

Качества, которыми должен обладать эффективный прототип:

* Скорость создания и простота модификации: Прототип был создан быстро и легко модифицировался в процессе получения обратной связи.
* Фокус на сложные части: Особое внимание уделялось сложным элементам взаимодействия, таким как процесс регистрации и загрузка работ.
* Экономия времени и ресурсов: Прототип позволил выявить и исправить ошибки на ранних этапах, что значительно сэкономило время и ресурсы.
* **Проектирование и разработка системы**

Общая структура программного комплекса:

Для создания сайта использовались следующие технологии:

* VS Code: Среда разработки для написания кода.
* XAMPP: Платформа для разработки на PHP, включающая Apache, MySQL и другие инструменты.
* MySQL: Система управления базами данных.
* Figma: Инструмент для создания прототипов и дизайна интерфейсов.

Описание программных модулей:

* Модуль регистрации и авторизации: Отвечает за регистрацию новых пользователей и вход в систему.
* Модуль управления профилем: Позволяет пользователям настраивать свои профили, загружать фотографии и добавлять информацию о себе.
* Модуль загрузки и организации работ: Обеспечивает загрузку ссылки на фигму, а также управление работами пользователей.
* Модуль поиска и взаимодействия: Обеспечивает поиск по работам, оставление комментариев.
* Модуль уведомлений: Отправляет уведомления пользователям о новых комментариях и других событиях.

Алгоритм работы приложения:

* Пользователь регистрируется.
* Пользователь настраивает профиль, загружает фотографию и добавляет информацию о себе.
* Пользователь загружает свои работы, добавляет описание и теги.
* Другие пользователи могут искать работы, оставлять комментарии.
* Пользователь может отвечать на коментарии.

Схема взаимодействия программных модулей:

* Модуль регистрации и авторизации взаимодействует с модулем управления профилем для создания новых пользователей.
* Модуль управления профилем взаимодействует с модулем загрузки и организации работ для хранения и отображения работ.
* Модуль поиска и взаимодействия взаимодействует с модулем организации работ для предоставления данных о работах.

Процесс разработки:

* Определение требований: На начальном этапе были определены основные функциональные и нефункциональные требования к платформе.
* Создание прототипа: В Figma был создан прототип интерфейса.
* Разработка модулей: Разработка модулей производилась поэтапно, начиная с наиболее важных для MVP функций.
* Тестирование и отладка: На каждом этапе разработки проводилось тестирование и отладка, чтобы выявить и устранить ошибки.

В результате была создана платформа для UX/UI дизайнеров, позволяющая загружать и публиковать работы, взаимодействовать с другими пользователями и получать обратную связь.

* **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В ходе выполнения данного проекта по созданию платформы для UX/UI дизайнеров были проведены тщательный анализ и разработка ключевых компонентов, необходимых для успешного запуска и функционирования продукта. Основные этапы включали анализ текущих проблем, исследование аналогов и конкурентов, разработку сценариев использования, определение требований к продукту и минимально жизнеспособного продукта (MVP). Все эти шаги были направлены на создание инновационного и востребованного решения, способного удовлетворить потребности UX/UI дизайнеров.

Основные достижения проекта:

* Анализ проблем и потребностей:
* Были выявлены ключевые проблемы, с которыми сталкиваются UX/UI дизайнеры при хранении, организации и демонстрации своих работ.
* Определены основные потребности дизайнеров в удобных и специализированных инструментах для публикации и взаимодействия.
* Исследование аналогов и конкурентов:
* Проведен сравнительный анализ существующих платформ для хранения и демонстрации работ.
* Выявлены сильные и слабые стороны конкурентов, что позволило определить направления для улучшения нашего продукта.
* Разработка сценариев использования:
* Созданы детализированные сценарии использования платформы, отражающие реальные действия пользователей от регистрации до взаимодействия с сообществом.
* Эти сценарии помогли точно определить необходимые функции и обеспечить удобство использования платформы.
* Определение требований к продукту и MVP:
* Сформулированы функциональные и нефункциональные требования к платформе, обеспечивающие ее полноту и надежность.
* Определен минимальный набор функций (MVP), который позволит быстро запустить продукт и начать собирать обратную связь от пользователей.
* Планирование развития и улучшений:
* Определены перспективы развития платформы после запуска MVP, включающие интеграцию с популярными инструментами дизайна, расширенные функции поиска и управления проектами.
* Разработана стратегия сбора и анализа отзывов пользователей для непрерывного улучшения продукта.

Итог

Проект по созданию платформы для UX/UI дизайнеров прошел все необходимые этапы анализа, проектирования и планирования. Было определено, что наш продукт сможет эффективно решить проблемы, с которыми сталкиваются дизайнеры, и предоставить им специализированные инструменты для работы, взаимодействия и профессионального роста. Основываясь на тщательном исследовании рынка и потребностей пользователей, мы уверены в востребованности и конкурентоспособности нашей платформы.

Запуск MVP станет первым шагом на пути к созданию полноценного решения, способного занять лидирующие позиции на рынке и стать незаменимым инструментом для UX/UI дизайнеров. В дальнейшем, благодаря активному взаимодействию с пользователями и постоянному улучшению функционала, наша платформа будет развиваться и расширять свои возможности, удовлетворяя растущие потребности профессионального сообщества дизайнеров.

* **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**
* Веб-технологии для разработчиков Обзор протокола HTTP / Веб-технологии для разработчиков. – 2022. – URL: <https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web/HTTP/Overview> (дата обращения: 30.04.2022).
* Вигерс К. Разработка требований к программному обеспечению / К. Вигерс, Дж. Битти. – 3-е изд. – Москва: Русская редакция, 2014. – 736 с. – ISBN 978-5-9909805-3-2.
* Евлантьев С.Карта эмпатии клиента / Станислав Евлантьев. – 2022. – URL: <https://in-scale.ru/blog/karta-empatii/> (дата обращения: 01.05.2022).
* Ильяхов М. Пиши, сокращай: как создать сильный текст / М. Ильяхов, Л. Сарычева. – 3-е изд. – Москва: Альпина Паблишер, 2022. – 440 с. – ISBN 978-5-9614-6526-6.
* Кинзябулатов Р. IDEF0. Знакомство с нотацией и пример использования / Рамиль Кинзябулатов. – 2022. – URL: <https://trinion.org/blog/idef0-znakomstvo-s-notaciey-i-primer-ispolzovaniya> (дата обращения: 30.04.2022).
* Коберн А. Современные методы описания функциональных требований к системам / А. Коберн. – Москва: Издательство «Лори», 2012. – 264 с. – ISBN 978-5-85582-326-4.
* Мидоус Ф. Введение в протоколы HTTP и HTTPS / Филлип Мидоус. – 2022. – URL: <https://docs.microsoft.com/ru-ru/azure/rtos/netx-duo/netx-duo-web-http/chapter1> (дата обращения: 05.05.2022).
* Сырцев В. Использования диаграммы вариантов использования UML при проектировании программного обеспечения / Вадим Сырцев. – 2021. – URL: <https://habr.com/ru/post/566218/> (дата обращения:30.04.2022).
* Фирстов Л. О развитии навыка говорения / Леонид Фирстов. – 2020. – URL: <https://habr.com/ru/post/494424/> (дата обращения: 30.04.2022).
* Фитцпатрик Р. Спроси маму: Как общаться с клиентами и подтвердить и подтвердить правоту своей бизнес-идеи, если все кругом врут? / Р. Фитцпатрик. – Москва : Альпина Паблишер, 2021. – 160 с. – ISBN 978-5-9614-3045-5.
* Шейнблат В. Естественный подход к освоению языка / Владимир Шейнблат. – 2022. – URL: <https://englishsimple.ru/articles/natural-approach-to-language-learning/> (дата обращения: 25.04.2022).
* Шторкин С. Средневзвешенная система голосования / Семен Шторкин – 2022. – URL: <https://habr.com/ru/post/63664/> (дата обращения: 30.04.2022).
* Apple MacOS / Apple. – 2022. – URL: <https://www.apple.com/za/macos/what-is/> (дата обращения: 30.04.2022).
* Best Programmer Функциональные и нефункциональные требования: полное руководство / Best Programmer. – 2021. – URL: <https://bestprogrammer.ru/izuchenie/funktsionalnye-i-nefunktsionalnye-trebovaniya-polnoe-rukovodstvo> (дата обращения: 15.05.2022).
* Google Chrome Браузер от Google / Google Chrome. – 2022. – URL: <https://www.google.ru/chrome/> (дата обращения: 30.04.2022).
* HeyLady Женское сообщество для создания конференций и практики английского языка / HeyLady. – 2022. – URL: <https://www.heylady.io/> (дата обращения: 30.04.2022).
* Lingbe Бесплатные звонки с носителями в любое время / Lingbe. – 2022. – URL: <https://lingbe.com/> (дата обращения: 30.04.2022).
* PostgrePro Что такое PostgreSQL? / PostgrePro. – 2020. – URL: <https://postgrespro.ru/docs/postgresql/12/intro-whatis> (дата обращения: 30.04.2022).
* Proglib Об Agile / Denver. – 2022. – URL: <https://proglib.io/p/klyuchevye-razlichiya-mezhdu-agile-scrum-i-kanban-2022-02-24> (дата обращения 05.04.2022).
* SimilarWeb Аналитика трафика Tandem / SimilarWeb. – 2022. – URL: <https://www.similarweb.com/ru/website/tandem.net/#traffic> (дата обращения: 30.04.2022).
* Tandem / Tandem.net. – 2022. – URL: <https://www.tandem.net/ru> (дата обращения: 30.04.2022).
* JavaScript WebSocket / JavaScript. – 2022. – URL: <https://learn.javascript.ru/websocket> (дата обращения: 02.05.2022).
* VC.RU Анализ конкурентов на практике / VC.RU. – 2020. – URL: <https://vc.ru/marketing/181297-analiz-konkurentov-na-praktike-10-shagov-shablon> (дата обращения: 30.04.2022).
* VC.RU Как составить портрет клиента (целевой аудитории) / VC.RU. – 2020. – URL: <https://vc.ru/marketing/156147-kak-sostavit-portret-klienta-celevoy-auditorii-instrukciya-s-primerami> (дата обращения: 30.04.2022).