
ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

УДК 004.92

А.А. Беляева

магистрант

О.В. Беляева

старший преподаватель кафедры Общественных связей

Сибирский Государственный университет

науки и технологий им. М.Ф. Решетнева

г. Красноярск, Россия

ПРЕИМУЩЕСТВА ПАРАЛЛЕЛЬНОГО ПРОТОТИПИРОВАНИЯ ПРИ РАЗРАБОТКЕ ДИЗАЙНА ПРОДУКТА

На современном уровне развития общества, любой продукт, с которым сталкивается человек, будь то материальная вещь или поток информации в деловой и бытовой сферах, должен обладать оригинальным, запоминающимся дизайном для того, чтобы привлечь внимание потребителя. При создании визуальной характеристики продукта, разработка множества различных решений для одного и того же проекта занимает центральное место в создании уникального и качественного дизайна. Тем не менее, при многочисленных последовательных изменениях первоначального варианта, возможно искажение основополагающей идеи и движение по пути локальных усовершенствований вместо того, чтобы находить глобально новые оптимальные решения. Для того, чтобы избежать подобных ошибок, используют метод параллельного прототипирования.

По определению, прототип - начальная ("черновая

кам сосредоточиться на роли ключевых элементов и позволяет оценить отношение конечного пользователя к продукту на основе обратной связи сразу по нескольким прототипам. Это, в свою очередь, позволяет лучше понять, как различные ключевые переменные дизайна взаимосвязаны, объединить те, что вызвали одобрение или исключить ненужные.

2. Параллельное прототипирование поощряет исследование, что приводит к большому разнообразию концепций. Открытый дизайн проблем проектирования часто требует от дизайнеров разработать и апробировать альтернативные решения поставленной задачи. Без достаточного количества концепций, проектные команды могут фокусироваться на единственном решении, тем самым оправдывая предыдущие инвестиции в деньги или время. Кроме того, по мнению Алекса Осборна, автора техники "мозговой штурм", наличие всего лишь одного целевого решения обеспечивает стабильное внутригрупповое давление и мешает проявить индивидуальный подход к решению проблемы [3]. Активные обсуждения и предложения различных вариантов участниками группы на ранних этапах проектирования дизайнера способствуют появлению большого количества свежих идей, неограниченных критикой.

3. Параллельное прототипирование способствует увеличению самоэффективности (англ. Self-efficacy) дизайнера и наработке опыта. Самоэффективность - это убеждение человека в том, что он способен выполнить определенную задачу. Специалисты с высокой самоэффективностью менее негативно реагируют на неудачу, что позволяет им разрабатывать действительно успешные концепции даже в тех случаях, когда первые варианты не вызвали одобрения конечного пользователя. Стивен Дюу, на основании множественных экспериментов, сделал вывод о том, что представление одного единственного прототипа вызывает большее количество негативно окрашенной критики в адрес автора, включая и прямые оскорбления, в то время как наличие нескольких альтернативных концепций обеспечивает здоровую критику с указанием плюсов и минусов конкретного решения [4]. Следовательно, параллельное прототипирование способствует профессиональному росту дизайнера, не позволяя отвлекаться на безосновательную критику, и обогащает его новым опытом. Кроме того, параллельное прототипирование меняет представление дизайнера о процессе проектирования: оно стимулирует вложение сил и времени в творческий процесс, а не в конкретную идею.

Таким образом, несмотря на то, что параллельный подход к дизайну является достаточно энергозатратным и требует значительного увеличения времени работы над проектом, он также имеет много преимуществ, способствующих не только возникновению концептуально новых идей, но и личному профессиональному росту задействованных специалистов.

Список литературы

1. Слива Максим Владимирович Прототипирование графического интерфейса пользователя как неотъемлемая часть процесса разработки программного обеспечения // Вестник НВГУ. 2013. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/prototipirovanie-graficheskogo-interfeysa-polzovatelya-kak-neotemlemaya-chast-protsess-a-razrabotki-programmnogo-obespecheniya> (дата обращения: 23.07.2018).
2. Челпанов И. Б., Никифоров С. О., Кочева Т. В., Никифоров Б. С. Машинные дизайн-технологии быстрого прототипирования // Вестник БГУ. Математика, информатика. 2010. №9. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mashinnye-dizayn-tehnologii-bystrogo-prototipirovaniya> (дата обращения: 23.07.2018).
3. Osborn, A. F. (1963). *Applied imagination: Principles and procedures of creative thinking* (3rd ed.). New York, NY: Charles Scribner's Sons
4. Dow S. P. et al. Parallel prototyping leads to better design results, more divergence, and increased self-efficacy // *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*. - 2010. - Т. 17. - №. 4. - С. 18.

© А.А. Беляева, О.В. Беляева 2018