

Приватний заклад вищої освіти
Одеський технологічний університет “ШАГ”
Кафедра інформаційних технологій та фундаментальної підготовки

Випускна кваліфікаційна робота

Створення сервісу з доставки їжі “HERMES Delivery”

На здобуття бакалаврського рівня вищої освіти
зі спеціальності 122 Комп’ютерні науки

Виконавці проекту:

П.І.Б	Роль у проекті	Група
Платов Андріян Максимович	Розробка UI/UX - дизайну	КН-Д 191
Гуртовий Максим Вікторович	Фронт-веб розробка	КН-П 191
Карпова Аліна Максиміна	Фронт-андроїд розробка	КН-П 192
Філатова Александра Сергіївна	Фронт-енд розробка	КН-П 191

Ментори:

П.І.Б	Напрямок
Судавна Тетяна Олександрівна	Графічний дизайн
Самойленко Денис Миколайович	Розробка ПЗ

Зміст

Вступ_____	3
Технічне завдання_____	4
Преамбула_____	5
Опис розробки_____	7
Технології_____	8

Вступ

У сучасному швидкому темпі життя, коли час стає справжнім цінним ресурсом, доставка їжі стала справжнім порятунком для багатьох людей. Більше немає потреби із дому чи офісу, щоб насолодитися смачними та різноманітними стравами. Доставка їжі стала зручним та практичним рішенням, яке дозволяє людям насолодитися своїми улюбленими стравами у будь-який час та у будь-якому місці.

В Україні є мало сервісів з доставки їжі, та я зі своєю командою вирішили цю проблему створив свій сервіс з доставки їжі під назвою “HERMES Delivery”. З нашим сервісом в нашій країні стане більше робочих місць, більше людей зможуть замовити свої улюблені страви. Наша команда працює над тим, щоб ваш досвід замовлення їжі був легшим, зручним та приємним. Ми прагнемо вирішити ваші проблеми з замовленням їжі та зробити процес замовлення максимально зручним для вас.

Технічне завдання

За поставленою задачею дипломної роботи необхідно було створити свій сервісу з доставки їжі.

Преамбула

Головним референсом цього проекту був “Glovo”, за прикладом якого і був створений HERMES Delivery. У цьому проекті я був дизайнером, то на мені була відповідальність за розробку стилістики графічного оформлення мобільного застосунку та веб-версії.

Проект розроблявся за таким алгоритмом:

- Проведення дослідження щодо цільової аудиторії та користувачів, створення карт емпатії та опитування
- Розробка дизайну мобільного застосунку, веб-версії та створення UI Kit елементів
- Створення макета сторінок, та наповнення їх контентом
- Розробка графічної частини таких як банери, іконки та логотипу

Опис розробки

Розробка проекту велась командою з чотирьох людей: дизайнера, та три програміста(фронт-андроїд, фронт-веб, фронт-бек).Моя робота як дизайнера в цьому проекті була у створенні фірмового стилю та дизайну. В процесі роботи над дипломною роботою, я користувався декількома застосунками з доставки їжі, але в переважному Glovo.

Після використання мобільних застосунків, я вирішив не робити дизайн як у Глово, а зробити щось просте та мінімалістичне, щоб усі змогли користуватися нашим продуктом без витрачання часу на його вивчення.

Розробка сервісу розпочалась з вивчення цільової аудиторії, наша аудиторія

це люди які спроможні сплачувати таке задоволення, загалом це люди у віці с 18 до 50 років. Була створена карта емпатії, щоб зробити дослідження, як і від кого людина може дізнатися про наш сервіс, що його може зацікавити та що може налякати.



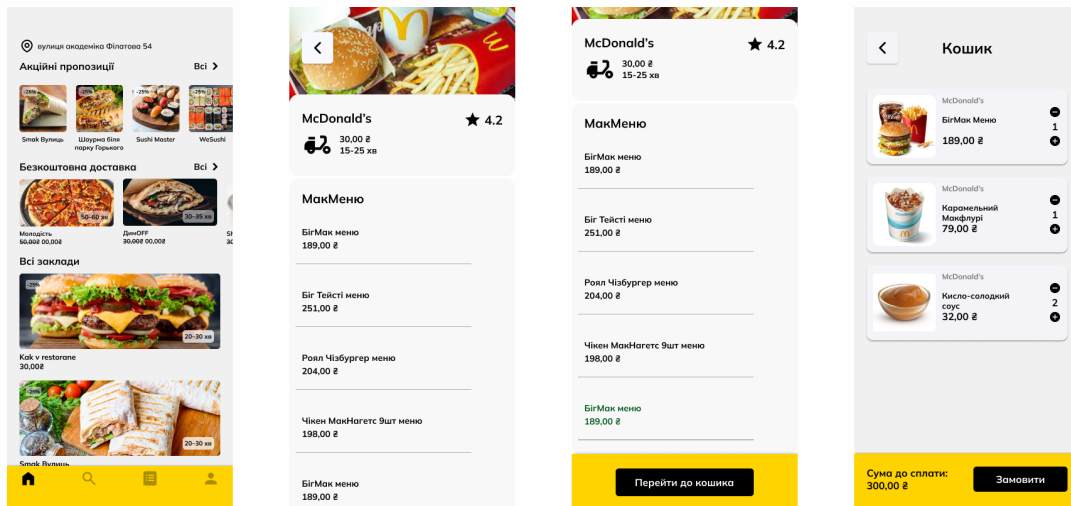
Назва яку ми дали нашому проекту — HERMES Delivery, це є відсилання на грецьського Бога торгівлі та щасливого випадку — Гермеса. Були зроблені дослідження як кольори впливають на людину, що вона відчуває та що вона подумає вперше.

Кольори

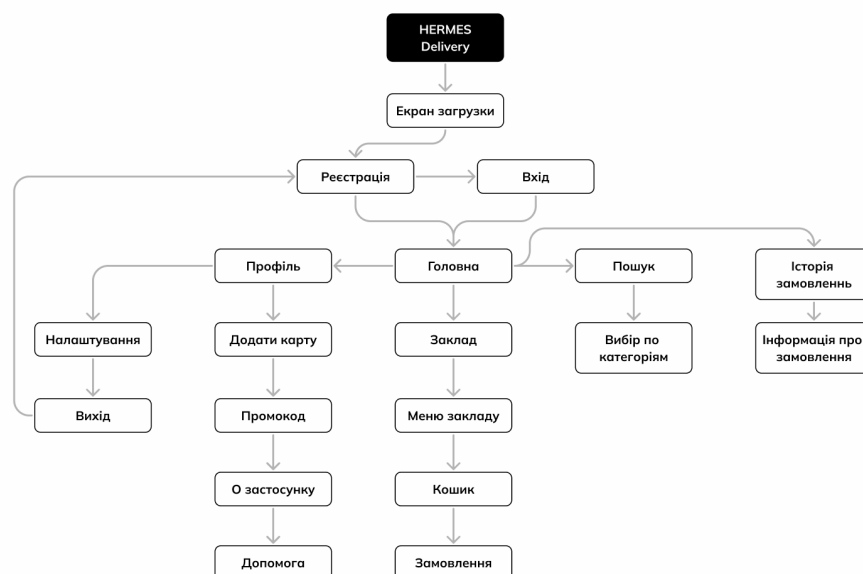
Основним кольором для логотипу та продукту був обран відтінок жовтого. Жовтий колір частіше всього асоціюється з радістю, оптимізмом та він привертає увагу. Цей колір також має асоціацію з лінню, що це і зробило його головним кольором.



Мною було прийнято рішення зробити наш інтерфейс мінімалістичним та зрозумілим, щоб кожна людина змогла скористатися нашим застосунком. Шрифт у застосунку чорний та без засічок щоб люди могли читати інформацію про заклад.



Щоб показати вам повний обсяг створення всіх сторінок, а також взаємодія між ними — була створена архітектура застосунку



У процесі створення стилістики сервісу був зроблений логотип який складається з графічного векторного зображення — крилатої сандалії — що є впізнаваною атрибутикою самого Гермеса.

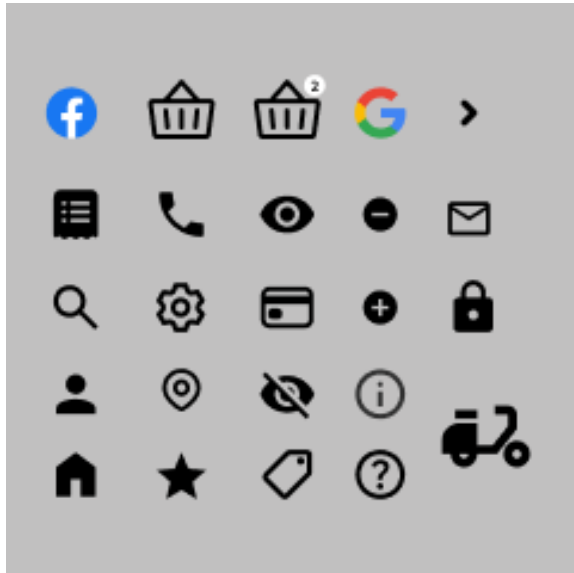


Під час розробки сторінок, був обран шрифт який буде приятний для людських очей

Шрифти для мобільного застосунку:

№	Назва	Стиль	Кегель	Опис
1	Mulish	Regular	16	Наповнення для форми
2	Mulish	Bold	20	Заголовок першого рівня
3	Mulish	Bold	16	Заголовок другого рівня
4	Mulish	SemiBold	16	Варіант вибору
5	Mulish	Bold	10	Назва закладу, час та ціна
6	Mulish	ExtraBold	16	Для кнопок
7	Mulish	Bold	14	Назва та ціна страви

Також у ході створення проекту були використанні іконки які використовуються у мобільному застосунку та у веб-версії



Коли розроблявся макет мобільного застосунку, були створені основні екрани:

- Головний екран — екран з усіма закладами де користувач може поводитись з яких місць вони можуть замовити собі їжу
- Пошуковий екран — екран де користувачі можуть знайти своє улюблений заклад, або по категоріям вибрати для себе один тип страви
- Замовлення — екран з усіма раніше зробленими замовленнями, де користувачі можуть подивитися свої старі замовлення

- Екран профілю — екран де користувач може перевірити свій профіль, додати нову картку для оплати замовлень, ввести промокод та багато чого ще, навіть отримати необхідну йому інформацію

Та сторінки для веб-версії:

- Головна сторінка — сторінка де користувачі теж можуть побачити всі заклади, та заклади які мають якусь акцію, знижка на якусь страву або безкоштовну доставку
- Кошик — сторінка де користувачі можуть подивитись те що вони вибрали у своє майбутнє замовлення
- Замовлення — сторінка де користувачі можуть перевірити своє замовлення, ввести адресу куди доставити їжу та на якій адресі знаходиться заклад

Аналіз отриманих результатів, висновки

Наш проект має можливості як і у Глово, але ми доставляємо тільки їжу, що робить наш сервіс більш спеціалізованим та якісним. В нашому застосунку можна буде швидко та просто замовити улюблені страви та наші кур'єри швидко привезуть ваше замовлення, а наша служба підтримки завжди вчасно та ввічливо допоможе вам у ваших питаннях.

У майбутньому ми плануємо і надалі покращувати наш мобільний застосунок та веб-версію нашого продукту. Щоб покращувати досвід користування нашим продуктом, покращити наш мобільний застосунок та веб-версію нашого сервісу.

Технології

При створенні візуальної частини нашого сервісу, були використані такі програми та інструменти:

Figma — це інструмент для дизайну інтерфейсів (UI/UX), який дозволяє створювати, прототипувати та сумісно працювати над дизайн-проектами у режимі реального часу. Він використовується дизайнерами, розробниками та другими спеціалістами для створення електронних макетів, іконок, мобільних застосунків, веб-сайтів та других графічних елементів

Adobe Illustrator — це графічний редактор для створення та редагування векторної графіки. Adobe Illustrator використовується дизайнерами та художниками щоб створювати векторну графіку та втілювати свої ідеї. Так як це продукт компанії Adobe, Illustrator має інтеграцію з іншими продуктами від Adobe таких як Photoshop, InDesign, After Effect та інші.

Adobe Photoshop — це графічний редактор який дозволяє обробляти та редагувати растрові зображення, він має в собі безліч інструментів з якими можна редагувати будь-які зображення. Adobe Photoshop використовується

дизайнерами, фотографами та художниками для створення або редагування графіки.

Використані ресурси

- Сайт для пошуку референсів: <https://dribbble.com>
- Сайт про основні принципи веб-дизайну та ергономіки: <https://m3.material.io>
- Стаття про кольори та які асоціації вони викликають: <https://artjoker.ua/ru/blog/cveta-v-web-disigne/>