



Приватний заклад вищої освіти
Одеський технологічний університет «ШАГ»
Кафедра інформаційних технологій та фундаментальної підготовки

Випускна кваліфікаційна робота

«СИСТЕМА УПРАВЛІННЯ РЕЗЕРВУВАННЯМ РЕСУРСІВ
(ЗА ПРИКЛАДОМ СЕРВІСУ AIRBNB)»

на здобуття бакалаврського рівня вищої освіти
зі спеціальності «122 Комп'ютерні науки»

Розробники:

№ з/п	ПІБ	Роль
1	Воробйов А.І.	Graphic/Visual Designer
2	Козлов Я.Я.	Product Designer (UX/UI)
3	Карпов Д.Р.	Розробка (frontend)
4	Лупашко П.П.	Розробка (backend)
5	Гольденберг В.О.	Dev Ops

Ментори:

№ з/п	ПІБ, посада	Напрямок
1	Черкезян К.А.	Розробка ПЗ
2	Ночевкіна І.	UX/UI Designer

Автор звіту _____ Воробйов Андрій Ігорович

ЗМІСТ

Технічне завдання до проекту	1
ПРЕАМБУЛА	2
ОПИС РОЗРОБКИ	3
ВИСНОВКИ ТА КРИТИЧНИЙ АНАЛІЗ	9
ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	11

Загальний опис.

Проект був розпочатий для створення більш зручної системи онлайн-бронювання, яка базується на платформі `airbnb.com`, але з більш покращеними функціональними можливостями та зручним інтерфейсом користувача.

Програмне забезпечення призначене для створення розподіленої системи, яка узгоджує взаємодію користувачів, розподілених за різними ролями. Основна функція програмного забезпечення полягає у налагодженні між інтересами користувача, який надає послуги, та юзера, який їх отримує.

Преамбула

Референсом та головним орієнтиром проекту став уже існуючий сервіс «AirBnb.com». Перед тим, як створити дизайн-систему проекту було проведено глибокий аналіз вже існуючих конкурентів на ринку. Було проаналізовано цільову аудиторію цих платформ. Завдяки цьому дослідженню, я мав змогу визначити обсяги подальшої розробки UI UX дизайну, та виділити потрібні сторінки.

Спочатку були розроблені елементи дизайн-системи з урахуванням атомарного дизайну, а саме стилі та компоненти. На відміну від оригіналу, була розроблена різноманітніша кольорова палітра.

Опис розробки

Розробку проекту було розпочато з дослідження найпопулярніших сервісів таких як «Booking.com», «airbnb.com», «Vrbo.com», тощо. Я зосередився на декількох важливіших частинах дизайн системи: створення іконок, підбір кольорової палітри, шрифтів, створення логотипу та рекламної продукції.

Дизайн система (Design System) — одна з найважливіших критеріїв гарного та ефективного інтерфейсу та дизайну в цілому.

Найголовніше в дизайні — системність; коли усі елементи, атоми беруться з одної створеної системи.

Саме ця задача стояла в мене для виконання.

Першим етапом було підбір кольорової палітри. Цей етап вимагав від мене ретельного підходу, адже кольори мають великий вплив на сприйняття юзером сервісу. Акцентним кольором я обрав саме блакитний, тому що він асоціюється з відчуттям безпеки та свободи. Саме його добре застосовувати в інтерфейсах де потрібно створити позитивний UX.

Також, цей колір добре контрастує з іншими кольорами, через це він дуже добре підходить до кнопок та інших компонентів інтерфейсу.

Інші кольори — це базова градація білого та чорного, а також, кольори по типу червоного, зеленого та жовтого для демонстрації стану.

Наступним кроком був підбір шрифту. Для цього проєкту було вирішено використовувати шрифт під назвою Montserrat у різних начертаннях. Найголовніша перевага саме цього шрифту є те що він безкоштовний для комерційних проєктів, має велику кількість начертань, працює з різними мовами та має сучасний геометричний вигляд..

Далі я створив набір іконок, які відповідають загальному стилю сайту та забезпечують інтуїтивно зрозумілу навігацію. Важливо було зробити іконки простими, щоб користувачі могли легко зчитувати їх. Іконки мають бути узгоджені з основним дизайном сайту, доповнюючи його візуальну естетику та функціональність.

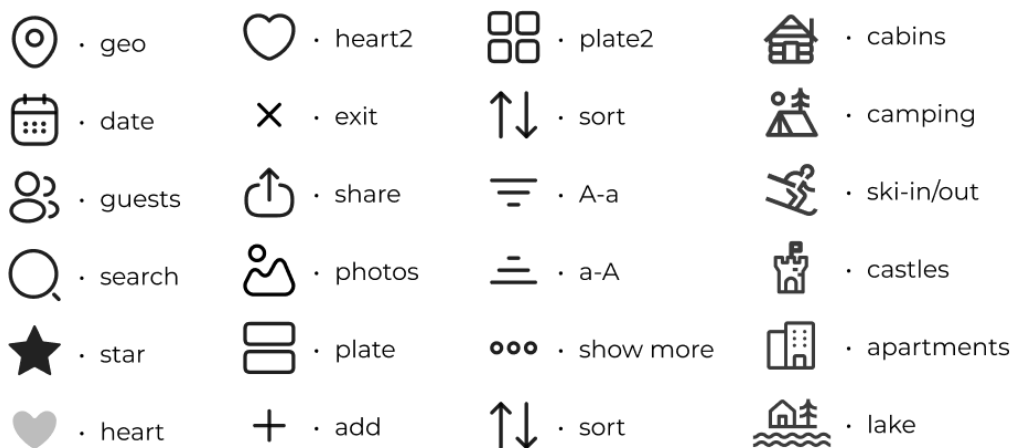
Створення логотипу стало найскладнішою і важливою частиною моєї роботи. Логотип відображає сучасність та технологічність нашої платформи, допомагаючи користувачам легко впізнавати нашу платформу. Я зробив кілька варіантів логотипу, зосередившись на простоті та запам'ятовуваності. Після узгодження з командою, я обрали остаточний варіант, який найкраще відповідає нашому візуальному стилю

Також розробив рекламну продукцію. Це включало створення: банерів, постерів. Кожен елемент рекламної продукції був розроблений з урахуванням загальної стилістики проєкту, що забезпечує цілісність бренду.

Після цих етапів, я передав інформацію Ярославу Козлову для подальшої розробки прототипів.

Іконки

У зв'язку з особливостями проекту, що проект повинен завантажуватись швидко, було прийнято рішення використовувати власні іконки, що забезпечує узгодженість в дизайні всіх елементів інтерфейсу, що робить його більш гармонійним та привабливим.



Шрифт

Провівши аналіз конкурентів, ми вивчили велику кількість шрифтів, мені потрібно було вибрати шрифт, який лаконічно впишеться в дизайн системи проекту. Я обрав безкоштовний шрифт Montserrat, це геометричний шрифт без засічок, котрий чудово виписався в наш стиль.

Montserrat

Ag

Bold

Montserrat

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!@#\$%^&*()

SemiBold

Montserrat

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!@#\$%^&*()

Medium

Montserrat

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!@#\$%^&*()

Regular

Montserrat

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!@#\$%^&*()

Колір

При пошуку відповідної палітри ретельно аналізувалося, які емоції та асоціації ми хочемо викликати у людей, а також гармонійне поєднання різних кольорів. У результаті я зміг підібрати такі кольори як: синій - викликає у людей довіру та надію, спокій та впевненість, блакитний - викликає тягу до інновацій, технологічність. Головні кольори мають асоціюватися з відпочинком, відпусткою, морем, улюбленими поїздками, а також давати почуття гармонії. Саме ці емоції ми хочемо викликати у користувачів. Також додав й допоміжні кольори, такі як: червоний - для підкреслення помилок, які користувач може зробити, зелений - для успішних угод та помаранчевий - як попередження.

Primary



Surface



Surface



Danger



Success



Warning

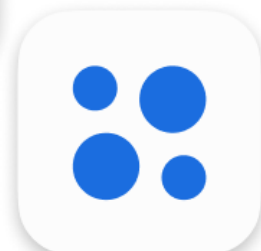


Логотип

В результаті мозкового штурму всіх учасників проекту, ми взяли слово «FlowRent» Логотип символізує динамічність та гостинність нашої платформи. Геометричні форми асоціюються з інноваціями, мінімалізмом і ефективністю, а його різноманітні варіації забезпечують гнучкість у використанні на різних носіях. "FlowRent" поєднує в собі дві ключові ідеї. "Flow" відображає безперервний, гладкий рух, що вказує на легкість і зручність процесу оренди або здачі в оренду житла. "Rent" просто і зрозуміло вказує на основну діяльність компанії - оренду житла. Разом ці слова створюють назву, яка виражає легкість і зручність у процесі знаходження та управління житловою нерухомістю.



Logo Variations



Банери

Я також розробив рекламні матеріали, включаючи банери. При створенні банерів та сітілайтів ретельно аналізувались, які емоції та асоціації ми хочемо викликати у людей, а також гармонійне поєднання різних елементів дизайну. У результаті я зміг розробити матеріали, які ефективно привертають увагу до проекту.

Банери були створені з метою привернення уваги до проекту на різних веб-платформах та соціальних мережах. Основні елементи дизайну включають. Сітілайти були розроблені для розміщення в міських умовах з метою підвищення впізнаваності проекту серед кола потенційних клієнтів.

Реалізовані можливості проекту:

Реєстрація користувача:

Реалізовано можливість користувача зареєструватися та увійти до кабінету (таких як Google). Після введення даних, користувач повинен ввести код, який надходить на пошту.

Особистий кабінет користувача:

- Bookings, сторінка з бронюванням та історією подорожей користувача
- Saved, сподобалися об'єкти користувачеві
- Settings, налаштування особистої інформації користувача з подальшим додаванням, редагуванням та видаленням.

Пошук пропозицій:

- Відображення активних пропозицій на сайті, на запит
- Сортуювання одержаних результатів у зручному вигляді для користувача
- Фільтрування отриманих пропозицій
- Перехід на сторінку вибраного об'єкта
- Створення об'єкта для подальшого бронювання
- Вибір одного типу об'єкта з безлічі представлених
- Детальна інформація про те, що включає об'єкт розміщення
- Додавання, редагування та видалення зображень об'єкта
- Встановлення та редагування ціни

Перегляд об'єкта:

- Інформація та зображення об'єкта передані орендодавцем
- Варіанти розміщення та ціна за номер на добу
- Перегляд, додавання або видалення коментарів на сторінці відгуків об'єкта.
- Оцінка об'єкта.
- Ознайомча частина з тим, що включено до об'єкту розміщення
- Збереження об'єкта розміщення в закладки
- Можливість поділитися посиланням з іншими користувачами

Зворотній зв'язок:

Реалізовано 2 форми зворотного зв'язку між орендарем та орендодавцем:

- Відгук та оцінка на сторінці об'єкту
- Приватне повідомлення орендодавцю

Особистий кабінет об'єкта:

- Перегляд статистики за певну кількість часу
- Редагування даних об'єкта розміщення
- Перегляд повідомлень для кожного об'єкта з наступною відповіддю на них
- Перегляд оцінок об'єктів користувачів.

Виконані елементи та реалізовані функції:

- Карта емпатії
- Логотип
- Фавікон
- UI KIT
- Палітра кольорів
- Головна сторінка
- Реєстрація користувача
- Авторизація користувача
- Відновлення пароля

- Сторінка з результатами пошуку
- Сторінка вибраного об'єкту
- Сторінка відгуків про об'єкт
- Сторінка перегляду об'єктів, які сподобалися користувачеві
- Сторінка налаштувань користувача
- Реєстрація об'єкта розміщення
- Оренда об'єкту

Сильні сторони проекту:

Швидкість роботи;

Легкий та більш інтуїтивний дизайн;

Різноманітна палітра кольорів;

Також подальші плани розробки дизайн-системи проекту:

- Розробити вкладку замовлення таксі, а також увімкнути систему знижок для частих поїздок.
- Зрозуміліший та інтуїтивніший дизайн для бронювання об'єкта користувачем.
- Відображення результатів пошуку та створених об'єктів у вигляді плиток.
- Фільтр за кількістю об'єктів, що відображаються на одній сторінці.
- Більш спрощене створення об'єкта для орендодавця.

Критичний аналіз та висновки

У процесі розробки нашого командного проекту нам потрібно було комунікувати один з одним, і для кращої продуктивності було вирішено

використовувати систему постановки завдань Notion, а також була задіяна методологія - Kanban. Ми зрозуміли, що на кожному з нас лежить велика відповідальність, і було важливо встигати все в дедлайн. Кожного тижня ми збиралися, щоб обмірковувати подальші дії. Наша команда періодично не могла дійти єдиного результату, оскільки front-end та Back-end мали недостатньо досвіду, і їм доводилося вивчати нові методи та способи для отримання поставлених завдань. Не дивлячись на всі труднощі, я дуже радий, що працював з такими відповідальними людьми, і ми пройшли весь шлях розробки сайту.

Використані ресурси

Література

1. «LOGO MODERNISM», Жанс Мюллер.
2. «Як дизайн спонукає нас думати», Шог Адамс.

Сайти

1. Pinterest.com
2. Dribbble.com
3. Behance.net
4. Artstation.com

Програмне забезпечення

1. Figma
2. Adobe Illustrator
3. Adobe Photoshop
4. Adobe After Effect
5. Notion
6. Fig Jam

