

## ПРОТОТИП ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ АНАЛІЗУ СУМІСНОСТІ ІЗ СТАНДАРТАМИ ДОСТУПНОСТІ ДЛЯ ЛЮДЕЙ ІЗ ВАДАМИ ВІЗУАЛЬНОГО СПРИЙНЯТТЯ

*студ. С.В. Рябоволенко, Національний технічний університет "Харківський політехнічний інститут", м. Харків*

Під час проектування будь-якого продукту, який розробляється для великої бази користувачів, розробники, як правило, повинні вивчати стандарти доступності для людей з вадами візуального сприйняття (колірна сліпота), аби забезпечити рівні можливості, підвищити доступність до інформації та сервісів, відповідати законодавству та спростити доступ для всіх користувачів [1]. Мета роботи полягає в дослідженні стандартів та найкращих практик для створення застосунку, який дозволить розпізнавати "проблемні" місця у візуальному представленні будь-якого застосунку.

У дослідженні [2] учасники грали в онлайн-головоломку у звичайному середовищі та з симуляцією колірної сліпоти. Попри те, що для деяких учасників колірна сліпота не стала перешкодою для досягнення гарних результатів, більшість користувачів сприймала гру як складнішу, а свої результати – як обмежені. Ці суперечливі дані підкреслюють важливість подальшого розуміння впливу дефіциту кольорового зору на продуктивність, а також значення принципів доступності, що використовуються у дизайні ігор, коли кольорове кодування використовується для керувальних підказок. У ISO 9241-171 [3] визначено вимоги до розробки інтерактивних систем для людей з порушеннями зору. Дотримання рекомендацій [3] забезпечує інклюзивність для певної групи користувачів, в тому числі розробників з означеними вадами, що полегшить тестування і користування. Було проведено дослідження щодо аналогічних вебресурсів та програм, які відносяться до тієї ж категорії застосунків.

З огляду на застосування, застосунок дозволить розробникам швидко перевірити кожен елемент UI на предмет складно сприйнятних зон та надати поради щодо їх покращення відповідно до основних стандартів доступності. Це надає застосунку перевагу над багатьма іншими схожими програмами, адже включає більшість важливих функцій та додаткові поради при виявленні візуальних недоліків.

**Список літератури:** 1. Мнушка О.В., Котенко Б.О., Савченко В.М., Аналіз вимог та розробка прототипу навчаючого програмного забезпечення для мобільних платформ // Вісник ХНАДУ: зб. наук. пр. – Вип. 92, т. 1. – Харків, 2021. – С. 51-59. DOI: 10.30977/BUL.2219-5548.2021.92.1.51 2. Napoli, D., and Chiasson, S. 2018. Exploring the Impact of Colour-Blindness on Computer Game Performance. In Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 1–6). Association for Computing Machinery. 3. ISO 9241-171:2008 – URL: <https://www.iso.org/standard/39080.html>.