

## **Разработка интерактивного прототипа сайта для заказа шаурмы «БироШаурма» с использованием сервиса Marvel**

*Пащенко Екатерина Александровна*

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема*

*Студент*

### **Аннотация**

Статья посвящена созданию интерактивного прототипа веб-сайта для сети быстрого питания «БироШаурма» с использованием сервиса Marvel. В работе представлен процесс проектирования пользовательского интерфейса, включая основные экраны: авторизация, выбор продукции и оформление заказа. Особое внимание уделено реализации ключевых функций MVP для тестирования спроса и удобства пользователей. Результатом исследования стал рабочий прототип, демонстрирующий основные сценарии взаимодействия клиента с сервисом.

**Ключевые слова:** прототипирование, Marvel, интернет-магазин, MVP, шаурма, пользовательский интерфейс, UX-дизайн

## **Development of an interactive prototype of the Biroshaurma shawarma ordering website using the Marvel service**

*Paschenko Ekaterina Alexandrovna*

*Sholom-Aleichem Priamursky State University*

*Student*

### **Abstract**

The article is devoted to the creation of an interactive prototype website for the fast food chain Biroshaurma using the Marvel service. The paper presents the process of designing the user interface, including the main screens: authorization, product selection and order processing. Special attention is paid to the implementation of key MVP functions to test demand and user convenience. The result of the research was a working prototype that demonstrates the main scenarios of customer interaction with the service.

**Keywords:** prototyping, Marvel, online store, MVP, shawarma, user interface, UX design

## **1 Введение**

### **1.1 Актуальность**

В современных условиях цифровизации сферы общественного питания создание удобного и функционального онлайн-интерфейса для заказа пищи становится важным конкурентным преимуществом. Особенно это актуально для небольших сетевых заведений, таких как "БироШаурма", где важно

обеспечить простой и понятный процесс оформления заказа для клиентов. Использование инструментов прототипирования позволяет на ранних этапах протестировать концепцию интерфейса, выявить потенциальные проблемы пользовательского опыта и минимизировать затраты на разработку. Сервис Marvel предоставляет возможность быстро создать рабочий прототип, который наглядно демонстрирует основные функции будущего сайта без необходимости написания кода.

### **1.2 Обзор исследований**

Проблема прототипирования цифровых продуктов широко освещена в современных исследованиях. А.А. Карнаухова в своей работе подчеркивает значимость создания прототипов на начальных этапах проектирования, демонстрируя это на примере разработки мобильного приложения. Отмечено, что прототипирование позволяет существенно сократить затраты на разработку за счет раннего выявления проблем пользовательского интерфейса [1]. А.А. Тарасьев, М.Е. Филиппова и О.П. Аксенова рассматривают более технический аспект прототипирования, предлагая CASE-средство для автоматизированной генерации кода веб-приложений. Их подход позволяет ускорить процесс перехода от прототипа к рабочему продукту, сохраняя при этом гибкость на этапе проектирования [2]. В противоположность этому, А.В. Недяк, А.Р. Зайнетдинов и О.Ю. Рудзейт акцентируют внимание на проблемах, возникающих при быстрой разработке приложений. Они предупреждают о рисках чрезмерного упрощения на этапе прототипирования, которое может привести к необходимости существенных доработок в дальнейшем [3]. И.В. Пахарева рассматривает практический аспект создания прототипа веб-сайта для образовательных целей. Ее работа демонстрирует, как прототип может служить эффективным инструментом визуализации концепции до начала полноценной разработки [4]. Т.В. Дзюба в своем исследовании анализирует роль прототипирования в процессе создания веб-ресурсов. Выделены ключевые преимущества этого подхода, включая возможность тестирования пользовательских сценариев и быстрого внесения изменений на ранних стадиях проектирования [5].

### **1.3 Цель исследования**

Цель исследования – разработка интерактивного прототипа сайта для заказа шаурмы "БироШаурма" с использованием сервиса Marvel. Основное внимание уделено реализации ключевых экранов: авторизации пользователя, выбора продукции из меню и оформления заказа. Созданный прототип должен наглядно демонстрировать основные пользовательские сценарии взаимодействия с сервисом, позволяя оценить удобство и логику работы интерфейса до начала полноценной разработки.

## **2 Материалы и методы**

Для создания прототипа веб-сайта используется бесплатная платформа для создания прототипов «Marvel» и заранее подготовленные шаблоны, имитирующие страницы экрана.

## **3 Результаты и обсуждения**

Сервис Marvel представляет собой современную облачную платформу для быстрого прототипирования цифровых продуктов. Этот инструмент широко используется дизайнерами и разработчиками благодаря интуитивно понятному интерфейсу и широким возможностям создания интерактивных макетов без необходимости написания кода. Основное преимущество Marvel заключается в возможности преобразовывать статичные изображения экранов в полноценные кликабельные прототипы, максимально приближенные к реальному пользовательскому опыту.

Функциональные возможности Marvel включают:

- Загрузку готовых макетов экранов, созданных в графических редакторах
- Создание интерактивных переходов между экранами
- Возможность добавления анимаций и жестов
- Совместную работу над проектом в режиме реального времени
- Генерацию ссылки для демонстрации прототипа заказчикам или тестировщикам

Прототип в современной разработке цифровых продуктов выполняет несколько ключевых функций. Прежде всего, он служит наглядным инструментом для презентации концепции продукта стейкхолдерам и потенциальным инвесторам. В отличие от текстового описания или схем, интерактивный прототип позволяет продемонстрировать работу будущего сервиса в динамике.

Для начала работы с платформой Marvel требуется стандартная процедура авторизации через электронную почту или учетные записи социальных сетей. После успешного входа в систему открывается доступ к полному функционалу сервиса, позволяющему создавать новые проекты или редактировать существующие разработки.

Сервис Marvel предоставляет разработчикам гибкие возможности для создания прототипов. Можно полностью проектировать интерфейс непосредственно в платформе, используя встроенные инструменты, либо загружать готовые макеты экранов, созданные в специализированных графических редакторах. В данном проекте был реализован второй подход как наиболее соответствующий требованиям к качеству визуального представления.

Предварительно в графическом редакторе Figma была выполнена полная разработка всех необходимых экранов будущего сайта "БироШаурма". В подготовленный комплект вошли проработанные макеты страницы

авторизации, основного меню с полным ассортиментом продукции, интерфейса оформления заказа и корзины с выбранными товарами.

После подготовки графических материалов была выполнена их загрузка в платформу Marvel (рис. 1).

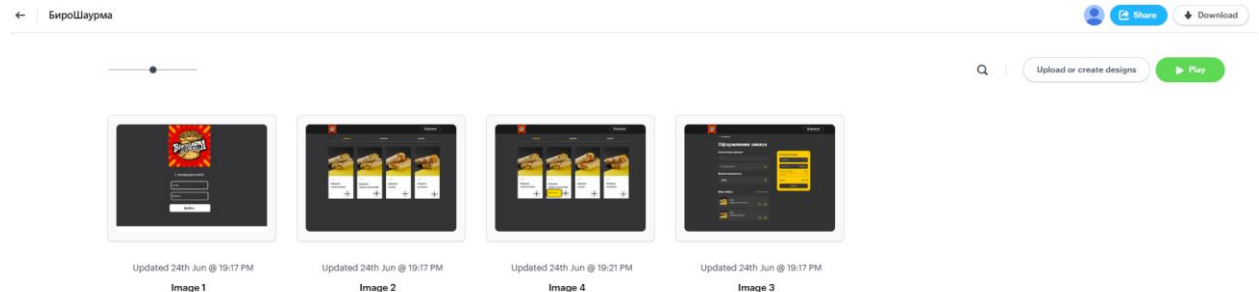


Рис. 1. Макеты страниц

После загрузки подготовленных изображений экранов в сервис Marvel начинается ключевой этап создания интерактивного прототипа — связывание элементов интерфейса для имитации реальной работы сайта. Этот процесс позволяет превратить статичные макеты в кликабельный прототип, где пользователь может взаимодействовать с интерфейсом, как с готовым продуктом. В интерфейсе Marvel необходимо выбрать изображение, с которого будет начинаться взаимодействие, в данном случае с авторизации. При нажатии «авторизоваться» пользователя перебрасывает на другой макет. Далее так нужно связать все остальные страницы(рис. 2).

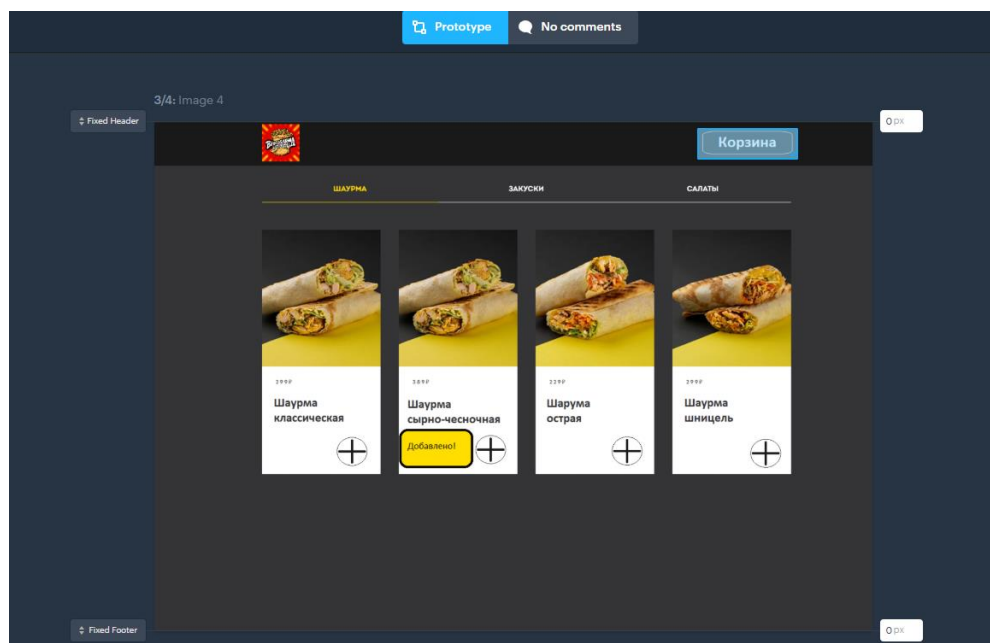


Рис. 2. Связывание макетов

После завершения работы с прототипом в Marvel его необходимо протестировать, чтобы убедиться в корректности всех интерактивных элементов. Для этого используется режим предпросмотра, который позволяет "пройти" по всем экранам, проверить переходы между ними и оценить удобство взаимодействия (рис. 3).

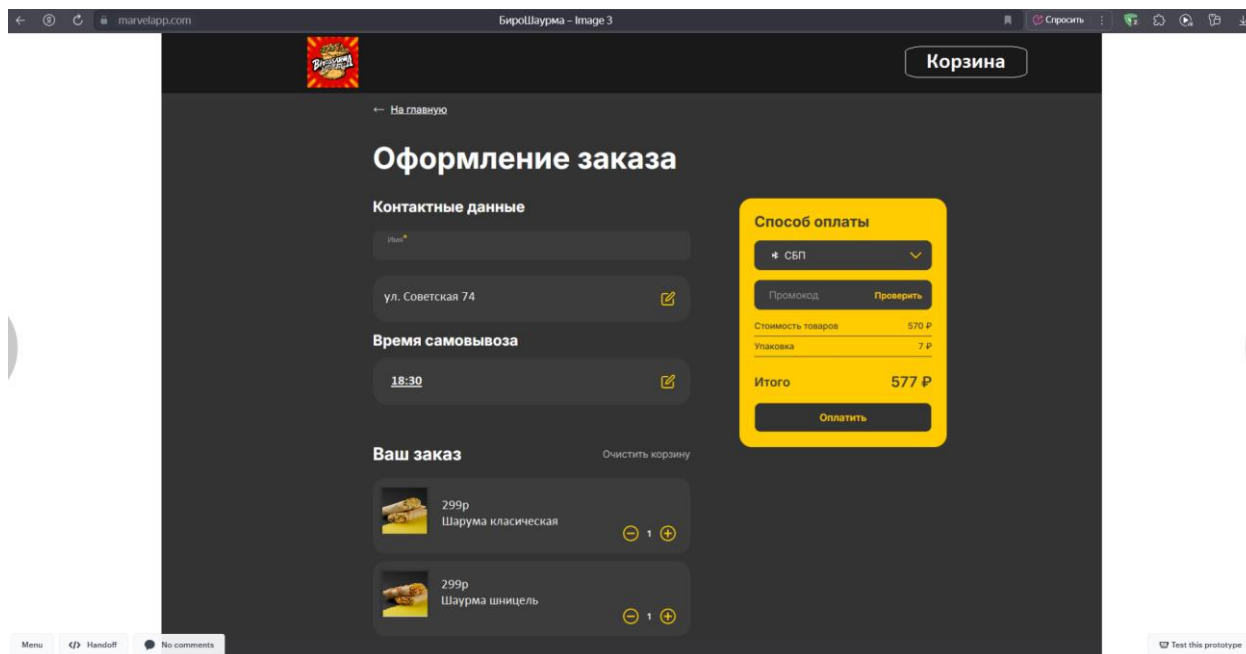


Рис. 3. Оформление заказа

Готовый прототип можно легко продемонстрировать заказчикам или команде разработчиков. Marvel предоставляет уникальную ссылку, которой можно поделиться для удаленного просмотра. Это позволяет быстро получать обратную связь и вносить правки до начала основной разработки. Дополнительно есть возможность отправить прототип по электронной почте или настроить права доступа для совместной работы. Можно протестировать данную работу по ссылке: <https://marvelapp.com/prototype/11a55427>

#### 4 Выводы

В ходе работы был разработан интерактивный прототип сайта для заказа шаурмы «БироШаурма» с использованием сервиса Marvel. Прототип включает ключевые экраны: авторизацию, выбор продукции и оформление заказа, что позволяет наглядно продемонстрировать логику работы будущего сайта. Применение Marvel значительно упростило процесс проектирования, позволив быстро создать кликабельный макет без написания кода. Тестирование прототипа подтвердило удобство предложенного интерфейса и корректность основных пользовательских сценариев. Готовая модель может быть использована для презентации концепции заказчику, сбора обратной связи от потенциальных клиентов, а также в качестве основы для дальнейшей разработки полноценного сайта.

**Библиографический список**

1. Карнаухова А.А. Важность создания прототипа на этапе проектирования на примере разработки мобильного приложения // Информационно-телекоммуникационные системы и технологии. Материалы Всероссийской научно-практической конференции. 2014. С. 68. 2.
2. Тарасьев А.А., Филиппова М.Е., Аксенов К.А., Аксенова О.П. Разработка прототипа CASE-средства для создания автоматизированных систем на основе веб-приложений с использованием генерации кода // В сборнике: 28-я Международная Крымская конференция "СВЧ-техника и телекоммуникационные технологии" (КрыМиКо'2018). Материалы конференции. 2018. С. 452-458. 3.
3. Недяк А.В., Зайнетдинов А.Р., Рудзейт О.Ю. Проблемы быстрой Постулат. 2022. №1 ISSN 2414-4487 разработки приложений // Системный администратор. 2019. № 9 (202). С. 94-95. 4.
4. Пахарева И.В. Разработка прототипа веб - сайта информационноинтерактивного комплекса формирования графической компетентности студентов вуза // Дневник науки. 2019. № 12 (36). С. 20. 5.
5. Дзюба Т.В. Роль прототипирования в процессе разработки веб-ресурсов // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. 2017. Т. 3. № 13. С. 1073-1075. 6.
6. URL: <https://marvelapp.com> (дата обращения: 19.06.2025).