

Задания

Задание 1. Проблемы дизайна и интерфейсов пользователя

1. Рассмотреть одну проблему взаимодействия человека и окружающего мира. Предложить решение проблемы. Можно принести предмет с собой, показать короткий видеоролик или иными способами продемонстрировать или описать проблемы. Также можно рассмотреть проблемы возникающие при получении услуги. Примеры могут быть из широкого круга областей. Начиная от обслуживания в банке и навигации в городе или здании, до использования чемодана или кофеварки.
2. Рассмотреть две проблемы интерфейсов программ\устройств\сайтов. Переложить решение.
 - Доклад представить в виде презентации с тезисами, по 1-2 слайда на проблему.

Задание 2. Типографика и цветовые схемы

Для предоставленного шаблона из html страниц:

1. Подобрать цветовую схему. Описать цветовую схему, указать назначения каждого из цветов.
 2. Подобрать шрифты и параметры отображения текста. Описать назначение каждого из шрифтов, с указанием размеров и параметров.
- Можно изменять шаблон, но не упрощать.
 - По согласованию с преподавателем можно использовать свой шаблон.

Задание 3. Use-case диаграмма

Выбрать тему для программы или веб-сайта. Например книжный интернет магазин, мобильное приложение для отслеживания физической активности пользователя с помощью фитнес-браслета, медиаплеер соединённый с базой данных музыкальных записей.

- Описать назначение программы
- Создать диаграмму вариантов использования для выбранной программы.

Ссылки

Вопросы

- Из чего состоит диаграмма вариантов использования?
- Опишите следующие понятия: Актёр, роль, прецедент
- Какие отношения возможны между актёрами? Между прецедентами?

Задание 4. Макет

Создать макет графического интерфейса пользователя для десктопного\мобильного приложения или веб-страницы.

Для создания макета рекомендуется использовать программу для проектирования графических интерфейсов пользователя, например [Pencil](#), [Figma](#) (десктопная и онлайн версии). Макет также может быть выполнен в векторном графическом редакторе (inkscape, Adobe Illustrator и др) или вручную на бумаге (с последующим сканированием¹).

Вопросы

1. Зачем создавать макет интерфейса пользователя?
2. Что должно быть на макете? Чего быть не должно?
3. Как показана иерархия на макете?
4. Опишите закон Фиттса. Интерфейс разработан согласно правилу применения закона Фиттса?
5. Что такое рыбный текст?

Ссылки

- Создание макетов в Figma [youtube.com/watch?v=ljUGwDWTDX8](https://www.youtube.com/watch?v=ljUGwDWTDX8)
- Создание wireframe-макета сайта в wireframe.cc [youtube.com/watch?v=lnh3z5Y0CZO](https://www.youtube.com/watch?v=lnh3z5Y0CZO)

Программы и сервисы для создания макетов:

- <https://pencil.evolus.vn>
- <https://www.figma.com>
- <https://moqups.com>

Задание 5. Готовый UI

На основе макета разработанного в задании 3 создать конечный вид интерфейса пользователя.

В программе не обязательно должны быть реализованы все функции, некоторые из них можно имитировать.

Описать цветовую схему. Типографику.

Вопросы

- Что такое цветовая схема?
- Что такое типографика?
- Что такое UX writing?
- Что такое юзбилити? Назовите принципы обеспечения юзабилити
- Какие гипотезы рассматривались?
- Как организована обратная связь с пользователем?

1 Для создания копии можно использовать программу OfficeLens для Android.