

Задания

06.11.19

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. Предложить решение.
 - Доклад представить в виде презентации с тезисами, по 1-2 слайда на проблему.

Вопросы

- Какие цели преследует ЧМВ?
- Что такое интерфейс пользователя?

Ссылки

- https://github.com/ivtipm/HCI/blob/master/HCI_lec_1.pdf — Лекция 1.

Задание 2. Типографика и цветовые схемы

Для предоставленного шаблона из html страниц (github.com/ivtipm/HCI/tree/master/task1):

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.
 - Документ описывающий цветовую схему и типографику можно рассматривать как рекомендацию дизайнеру, который будет работать над страницами дальше.
 - Дополнительно: разработать светлую и тёмную темы.

- Для редактирования CSS рекомендуется использовать режим разработчика в Firefox. Стилъ страницы будет обновляется автоматически во время редактирования CSS, а CSS файл из открытой локально страницы обновляется на диске.
- Оценка цветового решения и выбора шрифтов в известной степени субъективна, поэтому стоит сравнить несколько вариантов прежде чем выбрать окончательный.
- Сторонний взгляд на дизайн поможет оценить качество дизайна.

Вопросы

1. Что такое дизайн?
2. Что такое цветовая схема?
3. Как узнать точный цвет элемента на сайте?
4. Какие варианты цветовых схем рассматривались? Как была выбрана эта цветовая схема? С чем она сравнивалась?
5. Контрастность цветовой схемы достаточна?
6. Что такое CSS?
7. Объясните способ кодирования цветов HSV.
8. Что такое типографика?
9. Как узнать о используемых на сайте шрифтах?
10. Какие варианты сочетания шрифтов и гарнитур было рассмотрены в процессе работы?
11. Что такое шрифт и гарнитура? Как эти термины называются по-английски?
12. На какие основные категории разделяются шрифты?
13. Как к CSS коде были описаны шрифты?
14. Что такое иерархия шрифта?
15. Что думают про Вашу цветовую схему другие люди? А про шрифты?
16. Оцените дизайн документа, описывающего дизайн страниц.

Ссылки

- Слайды с практического занятия 1: https://github.com/ivtipm/HCI/blob/master/HCI_sem_1.pdf
- Слайды с лекции о типографике: github.com/ivtipm/HCI/blob/master/HCI_lec_5_typography.pdf –
- Цветовые схемы:
 - www.w3schools.com/colors/colors_palettes.asp
 - color.adobe.com/ru/create/color-wheel/
- Редактирование стилей в Firefox developer.mozilla.org/ru/docs/Tools/Style_Editor
- CSS селекторы. Кратко о главном: vaden-pro.ru/blog/css/css-selektory

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, ...

1. Описать назначение программы
2. Создать диаграмму вариантов использования для выбранной программы.

Следующие лабораторные (4 и 5) посвящены созданию интерфейса пользователя, поэтому их можно рассматривать как продолжение текущего задания и выбрать для них всех одну тему.

Ссылки

- Создание диаграмм – draw.io
- Слайды лекции – github.com/ivtipm/HCI/blob/master/HCI_lec_4_UX.pdf

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.