

Задания

Задание 1. Человек и окружающий мир

Рассмотреть 3 проблемы взаимодействия человека и материальной культуры, области услуг. Кратко отметить преимущества, недостатки и предложить решения для них. Можно принести предмет с собой, показать короткий видеоролик или иными способами продемонстрировать или описать проблему.

Примеры могут быть широкого круга. Начиная от обслуживания в банке и навигации в городе или здании, до использования чемодана или кофеварки.

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

Задание 2. Проблемы интерфейсов устройств и программ

Рассмотреть 3 проблемы возникающие при использовании программы, устройства, веб-сайта. Каждая проблема не обязательно должна относиться к одной программе\устройству.

Доклад представить в виде презентации. На слайдах должны быть представлены скриншоты интерфейса программы или фотографии устройства. При возможности продемонстрировать проблемы тем или иным способом.

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

Задание ?. Реализовать функции topK и centroid для предоставленного шаблона кода

Задание ??. Намерения и сущности

Получить набор намерений и сущностей из текстового запроса пользователя.

Задание ?. Количественный анализ интерфейса

Проанализировать интерфейс пользователя компьютерной программы\сайта (или его части) с помощью GOMS метода. Сравнить последовательность жестов с минимально необходимой. Предложить пути улучшения.

Определить информационную эффективность. В отчёте о работе обязательно должны быть скриншоты интерфейса приложения.

Задание N. 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). Встроенные дизайнеры интерфейсов в среды программирования, например Qt Creator (в том числе с использованием QML), Visual Studio (в том числе с использованием XAML), Eclipse и др. Макет также может быть выполнен в векторном графическом редакторе (inkscape, Adobe Illustrator и др) или вручную на бумаге (с последующим сканированием)

Примеры

