

## Задания

### Задание 1. Человек и окружающий мир

Рассмотреть 3 проблемы взаимодействия человека и любого объекта материальной культуры. Например проблемы взаимодействия конкретной настольной лампы. Также можно рассмотреть проблемы возникающие при получении услуги. Например проблемы конкретного сервиса ксерокопирования. Для обнаруженных проблем предложить решения, отметить положительные стороны если таковые имеются.

Можно принести предмет с собой, показать короткий видеоролик или иными способами продемонстрировать или описать проблемы.

Примеры могут быть из широкого круга областей. 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, фотографии устройства или видеоролик. 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 приложений для макета: музыкальный плеер, EXIF редактор.

## Примеры

