

Председатель цикловой комиссии по специальности УГС 09.00.00 Информатика и вычислительная техника _____ О.О. Чекушкина Протокол № ____ от « ____ » _____ 20 ____ г	Председатель цикловой комиссии по специальности УГС 09.00.00 Информатика и вычислительная техника _____ О.О. Чекушкина Протокол № ____ от « ____ » _____ 20 ____ г	Председатель цикловой комиссии по специальности УГС 09.00.00 Информатика и вычислительная техника _____ О.О. Чекушкина Протокол № ____ от « ____ » _____ 20 ____ г
--	--	--

## **Разработка проекта для мобильного телефона на основе существующего приложения**

Методические указания к практическому занятию 1

Междисциплинарный курс: МДК.01.03 Разработка мобильных приложений  
Специальность: 09.02.07 Информационные системы и программирование

Разработал:  
И.С. Климова

## **1 Цели:**

1.1 В ходе выполнения работы студенты осваивают:

1.1.1 Общие компетенции, включающие в себя способность:

ОК 9 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности

1.1.2 Профессиональные компетенции:

ПК 1.1 Формировать алгоритмы разработки программных модулей в соответствии с техническим заданием

1.2 В результате выполнения студенты:

1.2.1 Усваивают знания:

– основные этапы разработки программного обеспечения;

1.2.2 Осваивают умения:

– оформлять документацию на программные средства.

## **2 Оборудование**

– компьютеры;

– программное обеспечение:

– программа Adobe XD.

## **3 Форма организации – фронтальная**

## **4 Инструктаж**

4.1 Работа состоит из заданий, предусматривающих освоение приёмов работы с основными элементами в программе Adobe XD.

4.2 При выполнении работы следует пользоваться методическими указаниями для каждого задания.

4.3 Отчет оформляется во время проведения практического занятия в программе Microsoft Word на личном диске студента в папке ИТ

4.4 Время выполнения 90 минут

## **5 Порядок выполнения**

5.1 Ознакомиться с постановкой задачи

5.2 Ознакомиться с методическими рекомендациями

5.3 Запустить программу Adobe XD

5.4 Настроить все окна программы для удобного использования интерфейса

5.5 Применить инструменты для редактирования объектов

## **6 Методические рекомендации**

Краткие теоретические сведения содержатся в приложении А к методическим указаниям, если в этом есть необходимость.

## **7 Форма отчета**

7.1 Титульный лист

7.2 Цель практической работы

7.3 Выполнить и описать ход работы по п.п. 5

7.4 Все работы сохранить в формате Adobe XD

7.4 Вывод о проделанной работе.

## **8 Критерии оценки**

8.1 При контроле и оценке результатов выполнения задания учитывается:

– полное выполнения практического задания;

– отсутствие графических ошибок в растровых изображениях;

– соотношение полученного результата примеру итоговой работы.

8.2 В основу оценки выполненных заданий положен принцип:

«Отлично» – выполнен полный объем заданий в соответствии с п.8.1;

«Хорошо» – выполнен полный объем заданий в соответствии с п.8.1, но допущены ошибки расположения элементов на одной монтажной области;

«Удовлетворительно» – выполнен полный объем заданий в соответствии с п.8.1, но допущены ошибки расположения элементов на двух и более монтажных областях задания;  
«Неудовлетворительно» – выполненные задания не соответствуют п.8.1, студентом не реализованы цели данной работы

## 9. Содержание задания

### Задание № 1. Создание проекта мобильного приложения

1. Открыть программу Adobe XD, появится стартовый экран, рисунок 1:

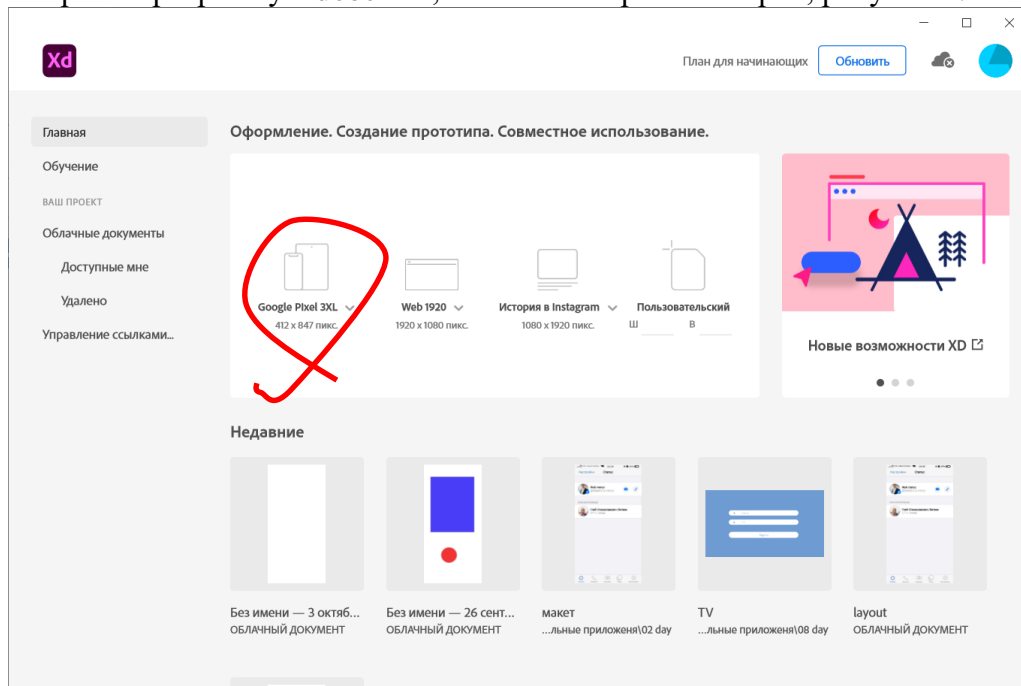


рисунок 1 – стартовый экран adobe XD

2. В списке «Оформление. Создание прототипа. Совместное использование.» выбрать изображение мобильного устройства Google Pixel 3XL.
3. В открывшейся рабочей области создайте 5 экранов, рисунок 2.

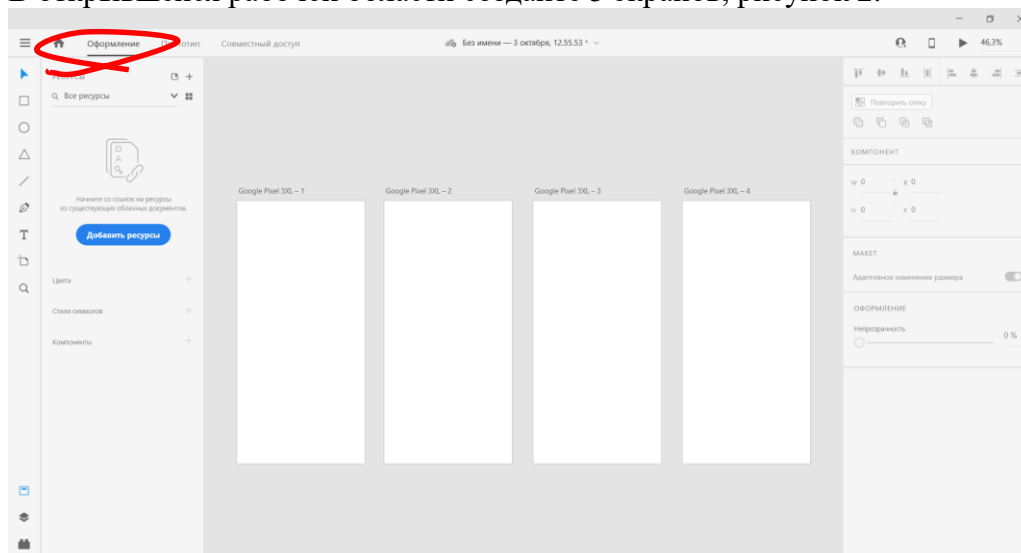


рисунок 2 – рабочий экран «оформление» adobe XD

### Задание № 2. Масштабирование изображения на экране

1. Увеличить и уменьшить отображаемый контент в рабочей области можно зажав клавишу Alt и покрутив колёсиком мыши

2. Самостоятельно определить способ переключения между элементами в рабочей области.

### Задание № 3. Создание интерфейса приложения

1. Создать интерфейс приложения из 5 экранов, подобный рисунку 3:

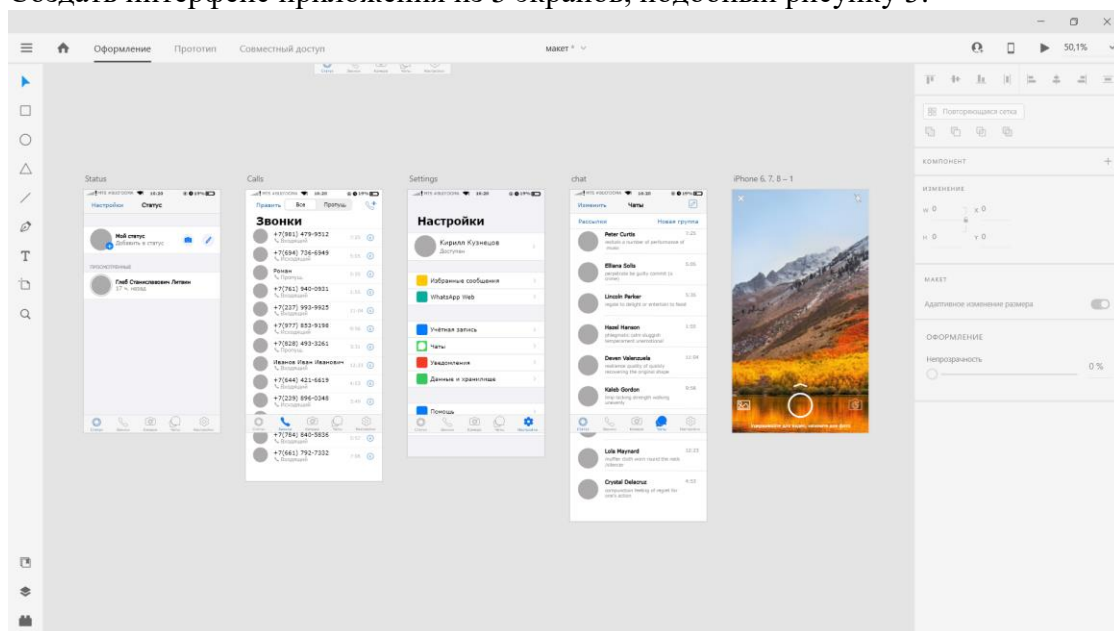


рисунок 3 – экран adobe XD с разработанными элементами

2. Подобрать свою цветовую гамму приложения, некоторые формы на экране могут слегка отличаться согласно вашей стилистике, но не нарушая смысла приложения.

### Задание №4. Работа с плагинами

1. Добавьте изображения в ваш проект с помощью плагинов, вариант добавления изображён на рисунке 4:

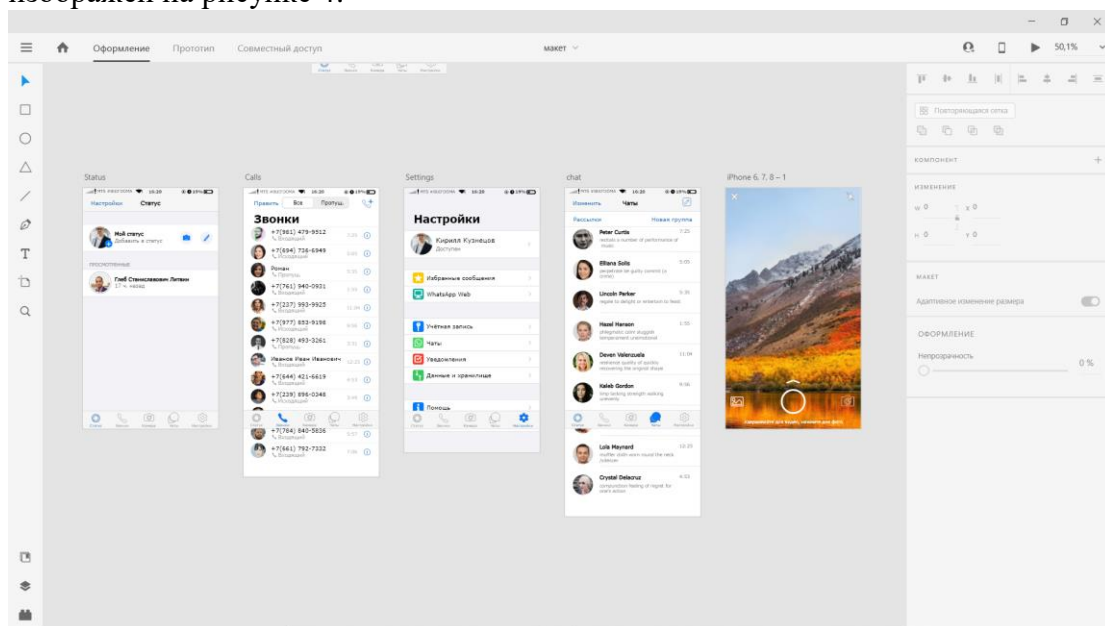


рисунок 4 –экран adobe XD с использованием плагинов

Для добавления плагинов в проект нажмите на значок конструктора в левом нижнем углу программы, затем на плюс напротив надписи плагины, в открывшемся списке выберите необходимый плагин. Для работы с плагином

выберите плагин и списка ваших и следуйте его инструкциям (инструкции плагинов на английском).



рисунок 5 – элемент adobe XD для включения плагинов

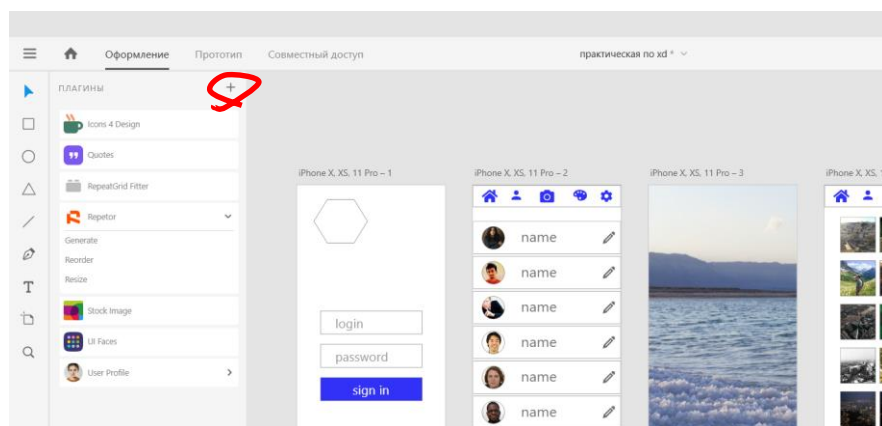


рисунок 6 – меню плагинов

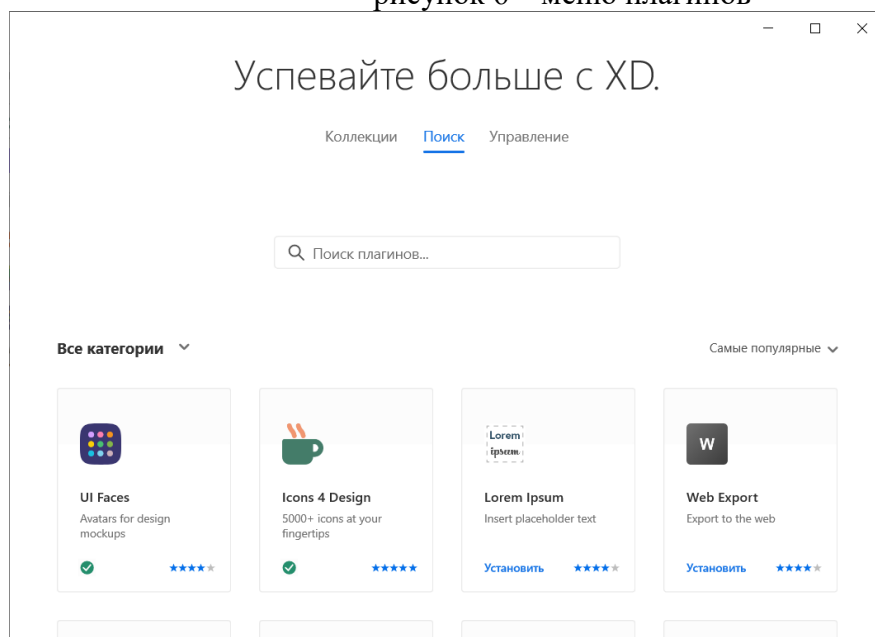


рисунок 7 – окно подключения плагинов

## Задание №5. Настройка UX

2. Спроектируйте взаимодействие подобное, изображённое на рисунках 8-10:

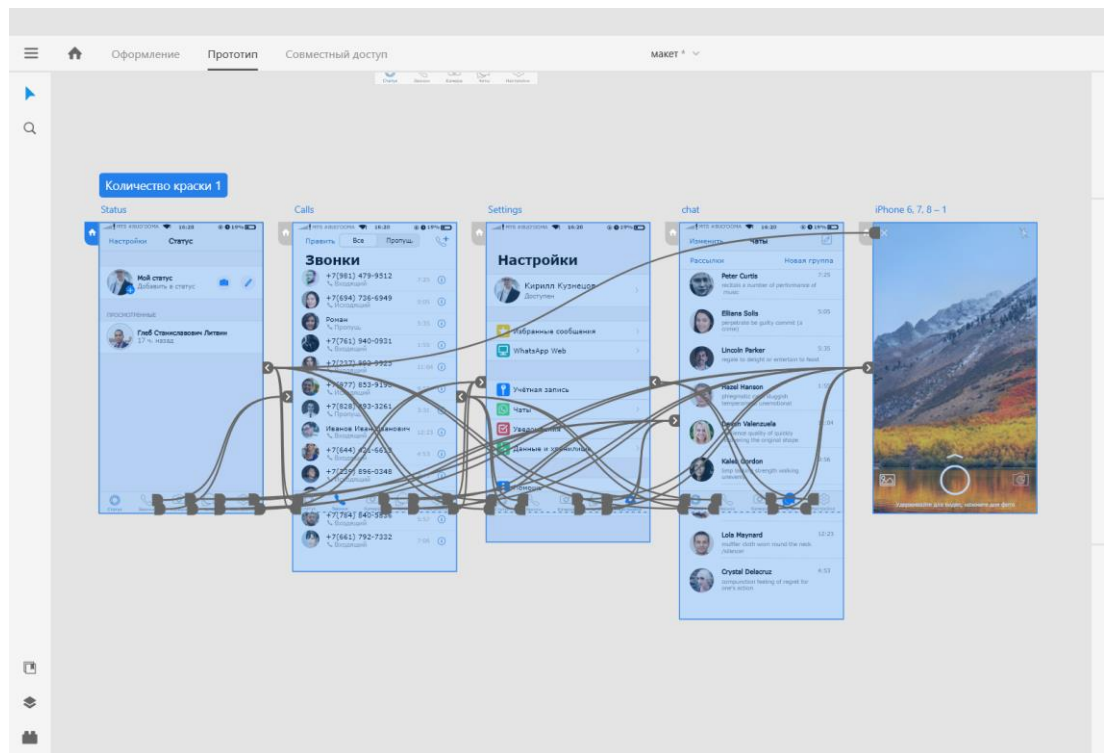


рисунок 8 – рабочий экран «прототип» adobe XD

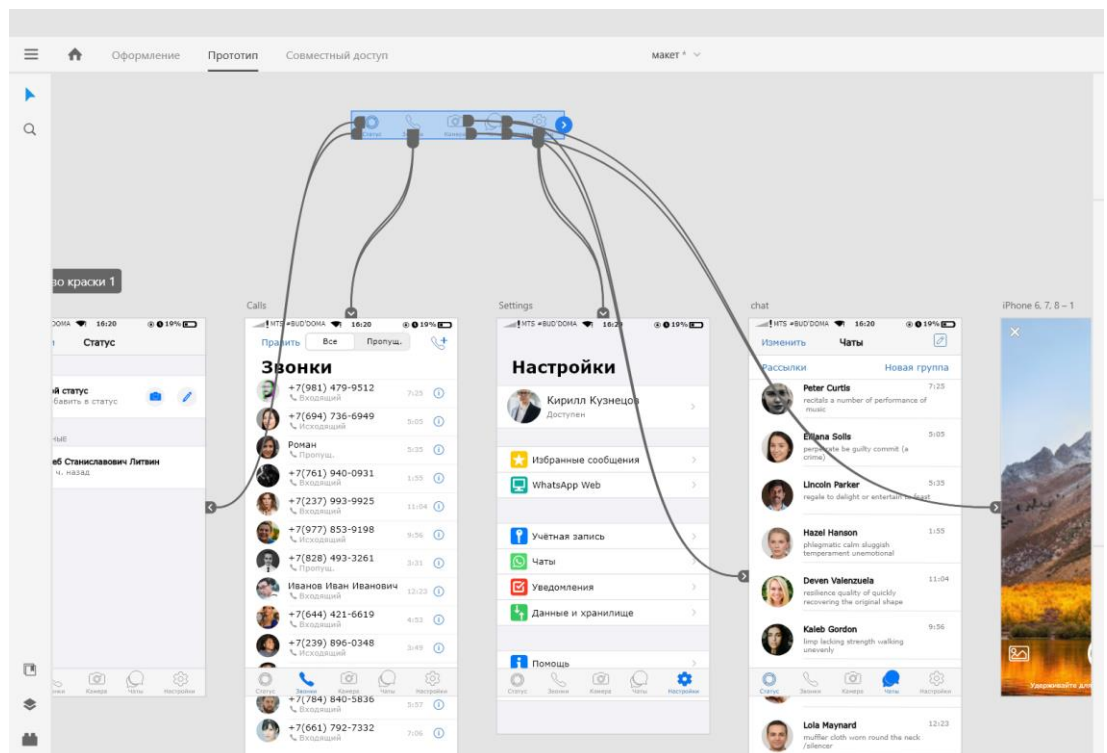


рисунок 9 – работа с компонентом на рабочем экране «прототип» adobe XD

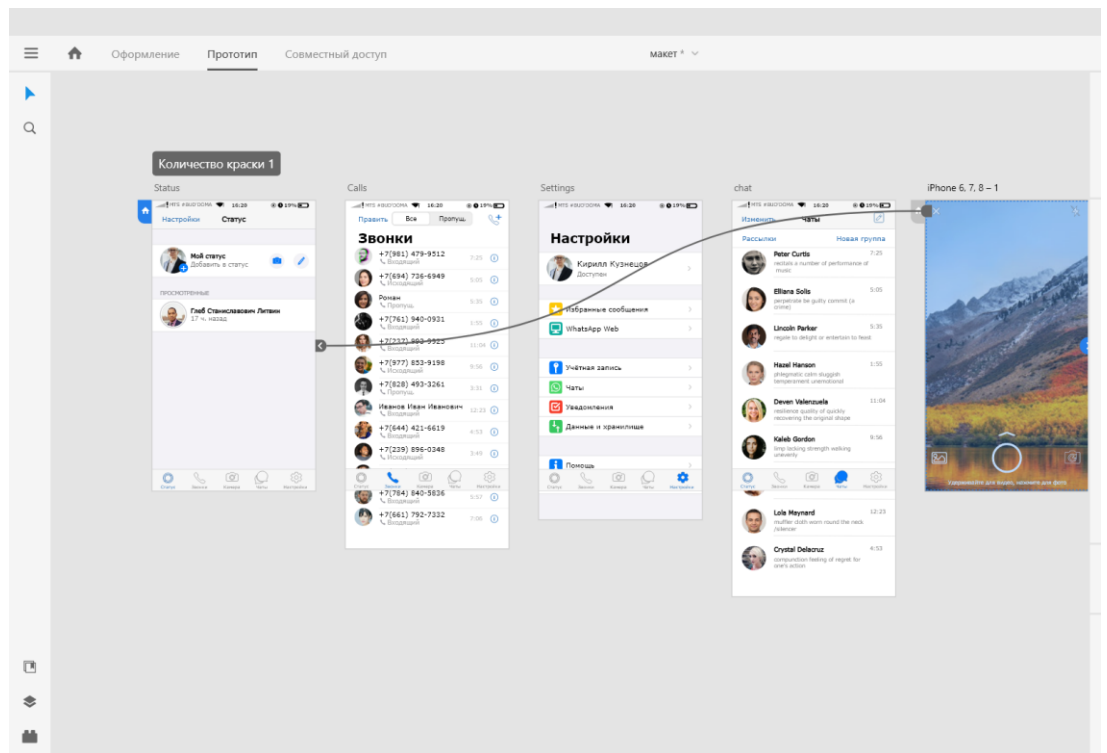


рисунок 10 – организация перехода от элемента на рабочем экране «прототип»  
adobe XD

## Приложение А

Подробная информация о работе приложения:

<https://www.adobe.com/ru/products/xd/features.html?promoid=85665TVQ&mv=other#layout>

Уроки по Adobe XD:

<https://letsxd.com/getting-started>