МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Національний аерокосмічний університет ім. М. Є. Жуковського

«Харківський авіаційний інститут»

Факультет програмної інженерії та бізнесу

Кафедра інженерії програмного забезпечення

**Лабораторна робота № 1**

з дисципліни Проєктування інтерфейсу користувача

(назва дисципліни)

на тему: «Створення програми-заставки з використанням попередньо розробленного логотипу»

Виконав: студент 2 курсу групи № 622п

Галузь знань 12 «Інформаційні

технології»

(код та найменування)

Спеціальність 121 «Інженерія

програмного забезпечення»

(код та найменування)

Освітня програма «Інженерія

програмного забезпечення»

Зайченко Я. І.

(прізвище й ініціали студента)

Прийняв: старший викладач на каф. 603

Лучшева О. В.

(посада, науковий ступінь, прізвище й ініціали)

Національна шкала: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Кількість балів: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Харків – 2023

Лабораторна робота № 1

**Мета роботи:** розробити логотип організації або продукту.

Порядок виконання роботи

1. Прочитати теоретичний матеріал до лабораторної роботи. Переглянути презентацію Дизайн\_логотипу.pptx. Запустити приклад програми.
2. Провести аналіз логотипів, протестувати логотипи. Результати тестування помістити в таблицю.
3. Виявити і записати в таблицю особливості діяльності кафедри, особливості професії фахівців в області програмної інженерії, ціннісні пріоритети кафедри, результати діяльності, історичні факти та ін. особливості, що відображають її діяльність.
4. Записати якомога більше смислових символьних, текстових асоціацій, які викликає записана в таблицю інформація. До одного поняття м.б. декілька асоціацій.
5. Проаналізувати всі асоціації та вибрати найбільш повну, що відповідають специфіці діяльності організації або продукту.
6. Визначити візуальне представлення (форма, колір, формат і ін.) обраних асоціацій одним з трьох способів:
7. узагальнення перерахованих асоціацій і включення відповідних символів;
8. створення стилізованого узагальнюючого логотипу у вигляді іконотипу (Іконічні - мальовничі) в графічному редакторі відповідно до перерахованих асоціацій.
9. використання миттєво впізнаваного художнього твору, відповідного перерахованим асоціаціям з додаванням статусного рядка тексту.
10. Обгрунтувати використання стилістичних, лінгвістичних, колірних рішень розробки логотипу.
11. Протестувати створений логотип. Для тестування логотипу необхідно роздрукувати пост-тест. Автор логотипу свій логотип не тестує (тестують 10 тестувальників, краще з інших груп). Після тестування 3 логотипу, результати тестування повертаються автору і підшиваються в звіт до лабораторної роботи.
12. Створити заставку в Visual Studio (C #). Зробити затримку для відображення заставки 10 сек. На заставці повинні відображатися назва програми, її версія, П.І.Б. автора і логотип (в довільній формі).
13. Оформити звіт, перевірити його у викладача, роздрукувати, захистити лабораторну роботу.

Виконання роботи



Рисунок 1 – Логотип факультету Программної інженерії та бізнесу



Рисунок 2 – Логотип факультету RECSI



Рисунок 3 – Логотип кафедри СУЛА

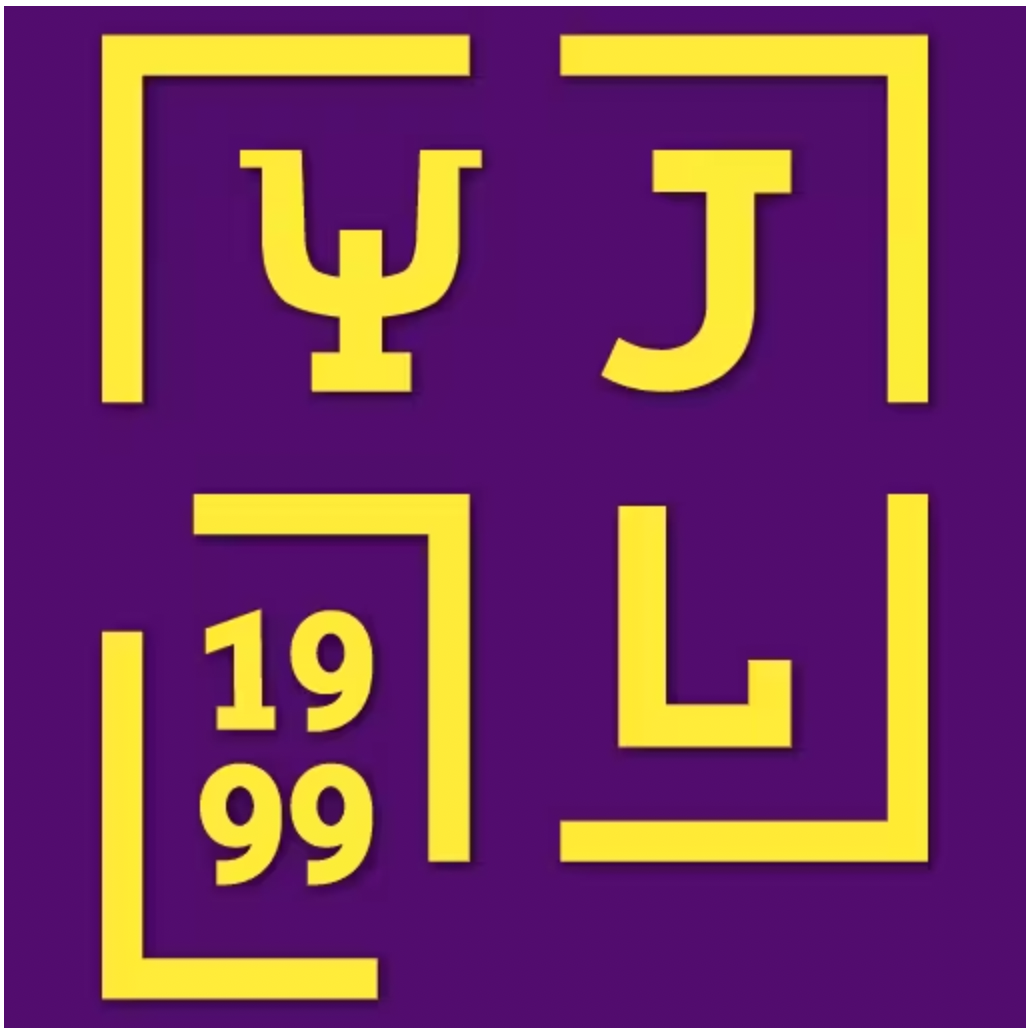


Рисунок 4 – Логотип кафедри Гуманітарний факультет ХАІ

Таблиця 1 – В якій мірі логотип сприймається як специфічний і відрізняється від інших даного типу

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Взагалі не сприймається | Скоріше не сприймається | Важко відповісти | Скоріше сприймається | Однозначно сприймається |
| SEB |  |  |  | + |  |
| RECSI |  |  |  | + |  |
| СУЛА |  |  |  |  | + |
| Гуманітарний факультет ХАІ | + |  |  |  |  |

Логотип СУЛА сприймається як специфічний, відрізняється цікавою композицією, вкладеним сенсом та виконаний у яскравих кольорах

Таблиця 2 – Чи можуть користувачі швидко і правильно визначити країну та діяльність організації

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Взагалі не можуть | Скоріше не можуть | Важко відповісти | Скоріше можуть | Однозначно можуть |
| SEB |  | + |  |  |  |
| RECSI |  | + |  |  |  |
| СУЛА |  |  |  | + |  |
| Гуманітарний факультет ХАІ |  | + |  |  |  |

Поглянувши на логотип SEB, RECSI та гуманітарного факультету ХАІ користувачі не зрозуміють, в якій країні знаходиться організація. Логотип СУЛА зможе повідомити користувачів, що він належить організації зі створення якихсь літальних апаратів. Інші логотипи погано інформують користувачів щодо діяльності організацій, бо на них не зображено жодних назв або діяльності, які б вказували, до якої діяльності належить даний логотип.

Таблиця 3 – Чи пригадають користувачі в непідготовленій заздалегідь ситуації ознаки, що ідентифікують логотип

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Взагалі не пригадають | Скоріше пригадають | Важко відповісти | Скоріше пригадають | Однозначно пригадають |
| SEB |  |  | + |  |  |
| RECSI |  |  |  | + |  |
| СУЛА |  |  |  |  | + |
| Гуманітарний факультет ХАІ |  |  | + |  |  |

Таблиця 4 – Які асоціації породжує логотип

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Однозначно негативні | Скоріше негативні | Важко відповісти | Скоріше позитивні | Однозначно позитивні |
| SEB |  |  | + |  |  |
| RECSI |  |  |  | + |  |
| СУЛА |  |  |  | + |  |
| Гуманітарний факультет ХАІ |  |  |  | + |  |

Логотип гуманітарного факультету ХАІ визиває зацікавлення та позитивні асоціації. Я б хотів дізнатись, який посил був закладений у логотип. Водночас, логотипи СУЛА та RECSI також позитивні, оскільки дані логотипи мають просту та зрозуміле зображення – літак та радіовишка. Кольори логотипу факультету програмної інженерії та бізнесу викликають позитивні асоціації.

Таблиця 5 – Як користувач сприймає логотип з естетичного погляду

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Взагалі не подобається | Скоріше не подобається | Важко відповісти | Скоріше подобається | Однозначно подобається |
| SEB |  |  |  | + |  |
| RECSI |  |  | + |  |  |
| СУЛА |  |  |  | + |  |
| Гуманітарний факультет ХАІ |  |  | + |  |  |

Найкраще сприймається логотип факультету програмної інженерії та бізнесу, оскільки кольори доволі яскраві та гарно виглядають. Логотипи СУЛА та RECSI виконані у сірих відтінках, не визивають в користувача естетичного задоволення.

Висновок опитуванння

Найкраще взаємодіяв з користувачем логотип факультету програмної інженерії та бізнесу завдяки своїй цікавій композиції та гаммі кольорів, однак даний логотип не зміг донести інформацію про організацію, якій він належить. Водночас логотип СУЛА та RECSI взаємодіяли з користувачем гірше, але змогли донести інформацію про організації, яким вони належать.

Особливості

Таблиця 6 – Особливості

|  |  |
| --- | --- |
| Назва | Кафедра програмної інженерії та бізнесу |
| Країна | Україна |
| Діяльність | Навчанння IT та бізнесу |

Асоціації Кафедра програмної інженерії та бізнесу: бізнес, IT-сфера

Україна: українська мова

Діяльність: мови програмування, заробіток, комп’ютер, нові технології

Логотип



Рисунок 5 – Створений логотип

За основу створення логотипу я взяв ноутбук, оскільки вважаю, що без нього зараз неможливо вести процес розробки ПЗ або ведення бізнесу. Сучасні програми дуже сильно допомагають бізнесу – від ведення бухгалтерії до створення макетів продукту та маркетингу.

В основі кожного додатку – програмний код, який обробляється комп’ютером. Саме програмний код зображений на фоні, оскільки в більшості випадків код бачить тільки розробник.

Наступний елемент зображений на екрані – термінал. За його допомогою розробники можуть керувати проєктами замовників та відлагоджувати програмний код.

І останній елемент – діаграма, котра демонструє стрімке та стабільне зростання прибутку.

Тестування логотипу

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Критерій оцінювання | Оцінка респондентів за 10 бальною шкалою | | | | | | | | | |
| 1й | 2й | 3й | 4й | 5й | 6й | 7й | 8й | 9й | 10й |
| В якій мірі логотип сприймається як специфічний і відрізняється від інших даного типу? | 3 | 4 | 1 | 8 | 4 | 3 | 5 | 7 | 5 | 8 |
| Чи можуть користувачі швидко і правильно визначити країну та діяльність організації? | 1 | 4 | 2 | 3 | 2 | 1 | 4 | 1 | 2 | 3 |
| Чи пригадають користувачі в непідготовленій заздалегідь ситуації ознаки, ідентифікуючі логотип? | 3 | 2 | 7 | 4 | 3 | 7 | 5 | 3 | 1 | 3 |
| Які асоціації породжує логотип? | 5 | 8 | 10 | 5 | 9 | 9 | 7 | 6 | 5 | 9 |
| Як користувач сприймає логотип з естетичного погляду? | 4 | 6 | 4 | 3 | 6 | 8 | 5 | 4 | 8 | 9 |

Гістограма з результатів тестування логотипу

Висновки опитування

За побудованою гістограмою результатів опитування можна зробити висновки, що логотип викликає позитивні та точні асоціації, відрізняється від конкурентів, але не дає змогу швидко визначити країну походження організації

Заставка

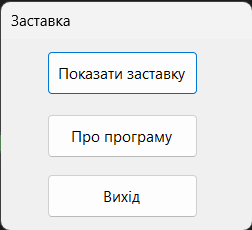


Рисунок 6 – Форма з головним меню програми

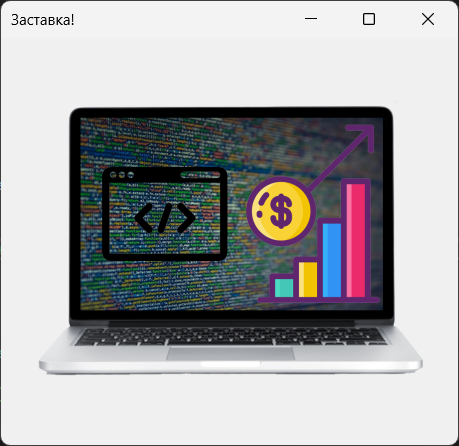


Рисунок 7 – Форма зі створеним логотипом

Машинний лістинг створеної програми подано у додатку А та Б

додаток а  
*Машинний лістинг файлу*

Form1.cs

namespace \_UI\_UX\_\_Lab\_1

{

public partial class Main\_Form : Form

{

FormWithLogo f2logo;

AboutProgram about;

public Main\_Form()

{

InitializeComponent();

f2logo = new FormWithLogo();

about = new AboutProgram();

f2logo.SetMainForm(this);

}

private void Show\_Click(object sender, EventArgs e)

{

FormWithLogo f2logo = new FormWithLogo();

f2logo.SetMainForm(this); // Передаем ссылку на главную форму

f2logo.ShowDialog();

}

private void about\_button\_Click(object sender, EventArgs e)

{

about.ShowDialog(); // Используйте ShowDialog() для модального диалогового окна

}

private void exit\_button\_Click(object sender, EventArgs e)

{

f2logo.Close();

about.Close();

this.Close();

}

}

}

Додаток Б  
*Машинний лістинг файлу*

Form2.cs

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.ComponentModel;

using System.Data;

using System.Drawing;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

using System.Windows.Forms;

namespace \_UI\_UX\_\_Lab\_1

{

public partial class FormWithLogo : Form

{

public FormWithLogo()

{

InitializeComponent();

timer1.Start();

}

int sec = 0;

Main\_Form f1;

public void SetMainForm(Main\_Form mainForm)

{

f1 = mainForm;

}

private void timer1\_Tick(object sender, EventArgs e)

{

sec++;

if (sec == 10)

{

timer1.Stop();

this.Close();

f1.Show();

}

}

}

}