



**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования**

**«МИРЭА – Российский технологический университет»**

**РТУ МИРЭА**

**Колледж программирования и кибербезопасности**

**Специальность 09.02.07 Информационные системы и программирование**

**Практическая работа №2**

**«Проектирование структуры графического интерфейса**

**МДК 01.01. Разработка программных модулей »**

Выполнила студентка  
группы ЩПКО-03-22 (ПКС-33)

\_\_\_\_\_ Я.Т. Суюнова  
подпись ФИО студента

\_\_\_\_\_ М. Д. Стоколос  
подпись ФИО преподавателя

Москва

2024

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Выбор программного средства .....	3
Проектирование графического интерфейса .....	3
Заключение .....	10

## Введение

Цель: научиться проектировать графический интерфейс.

Задачи:

- 1) продумать структуру графического интерфейса, обязательно использование текста, нескольких форм, цвета, анимации;
- 2) изобразить эскиз интерфейса с использованием любого доступного программного средства

## Выбор программного средства

Выбор Figma для проектирования графического интерфейса обусловлен несколькими факторами: Она доступна в веб-браузере, что делает ее доступной на любой платформе. Figma предлагает богатый набор инструментов для создания высококачественных дизайнов, включая возможность создавать и использовать повторно используемые элементы интерфейса, что ускоряет разработку и обеспечивает согласованность стиля; создание и применение стилей для текста, цветов, отступов и других параметров, что обеспечивает единый стиль всего проекта; Данное программное средство предлагает бесплатный план, который позволяет дизайнерам использовать основные функции и создавать проекты без ограничений. В целом, Figma является современным и гибким инструментом для проектирования графических интерфейсов, который отличается доступностью, простотой использования и широким набором функций для эффективной работы.

## Проектирование графического интерфейса

Ниже представлен рисунок 1 с интерфейсом приложения, включающим все основные окна. Стрелками показана связь между окнами и соответствующими кнопками.

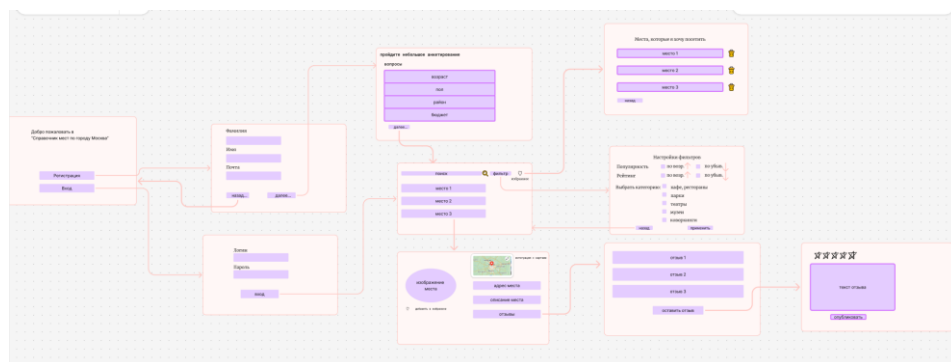


Рисунок 1 Схема интерфейса приложения

На рисунке 2 представлено первое окно приложения. Программа приветствует пользователя и предлагает ему либо авторизоваться в уже существующем аккаунте, либо за его неимением зарегистрироваться, создав новый.

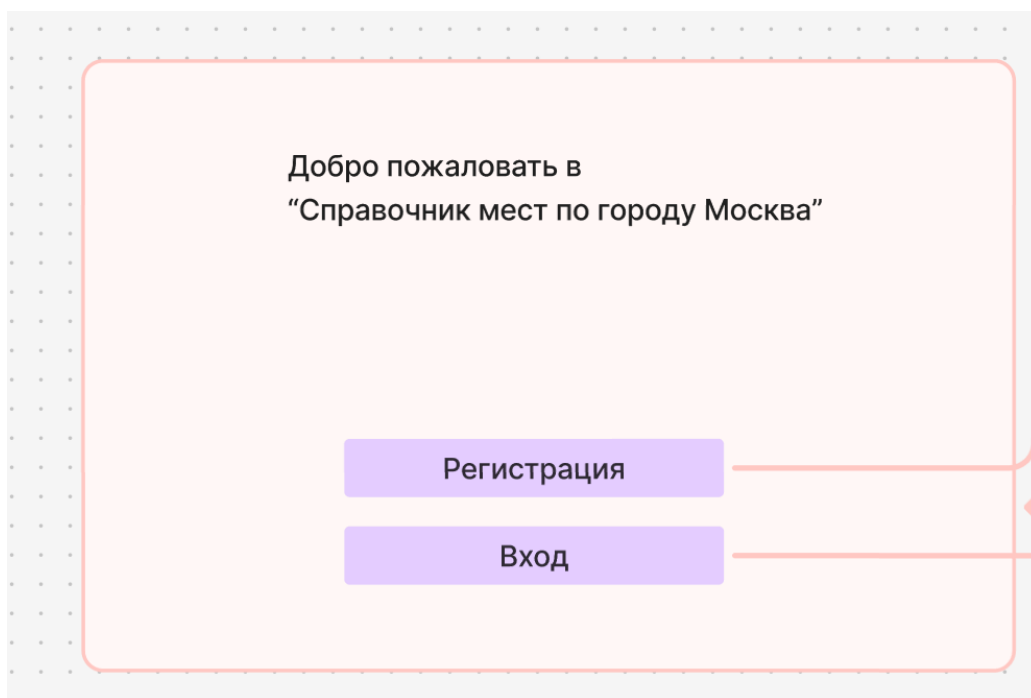
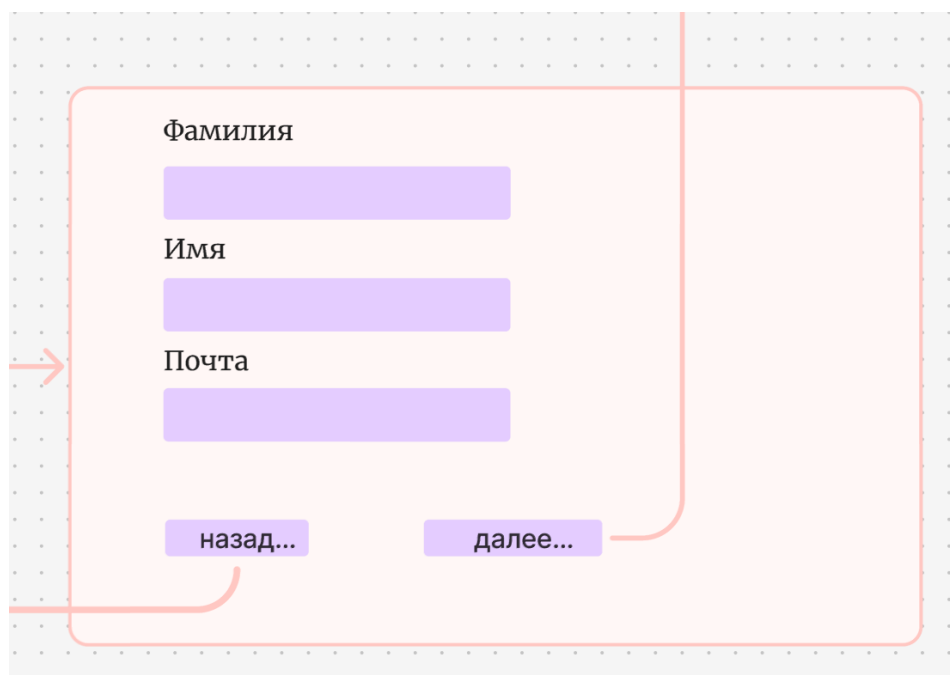


Рисунок 2 Приветствие пользователя

При нажатии кнопки «Регистрация» отображается окно, продемонстрированное на рисунке 3. Пользователю необходимо ввести личную

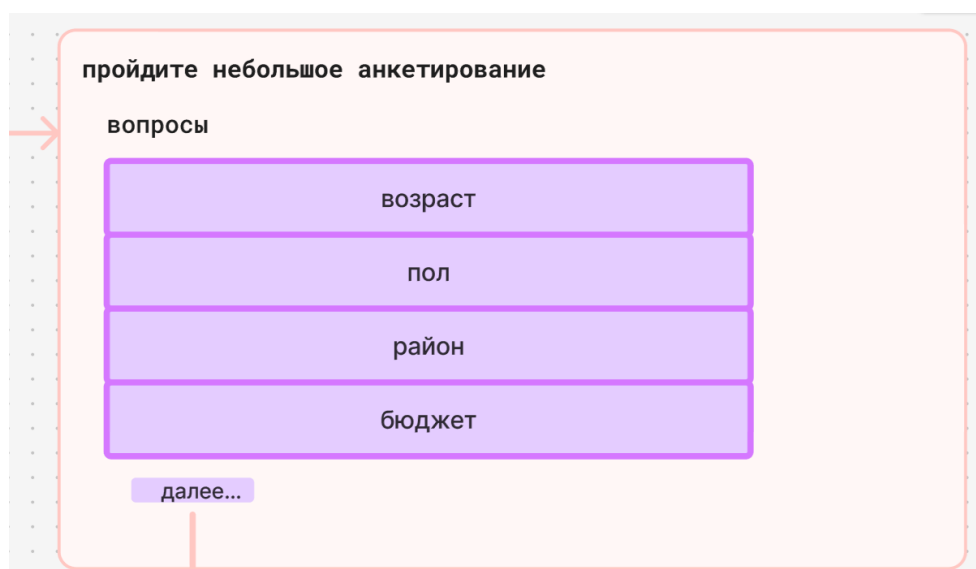
информацию, представляющую собой данные о фамилии, имени и электронной почте.



The diagram shows a registration form with a light pink background and a red border. It contains three input fields labeled 'Фамилия', 'Имя', and 'Почта'. Below these fields are two buttons: 'назад...' and 'далее...'. A red arrow points to the 'Почта' field, and another red arrow points from the 'далее...' button to the right, indicating the next step in the process.

Рисунок 3 Регистрация пользователя

Новому пользователю необходимо пройти небольшое анкетирование, представляющего собой форму для заполнения с вопросами о возрасте, поле, районах Москвы и бюджете. Полученная информация анализируется для создания персонализированных рекомендаций, которые затем представляются пользователям в виде списков мест, соответствующих их интересам



The diagram shows a survey form with a light pink background and a red border. It contains four input fields labeled 'возраст', 'пол', 'район', and 'бюджет'. Below these fields is a button labeled 'далее...'. A red arrow points to the 'возраст' field, and another red arrow points from the 'далее...' button to the right, indicating the next step in the process.

Рисунок 4 Анкетирование

При нажатии кнопки «Вход» запрашиваются данные, необходимые для авторизации – логин и пароль.

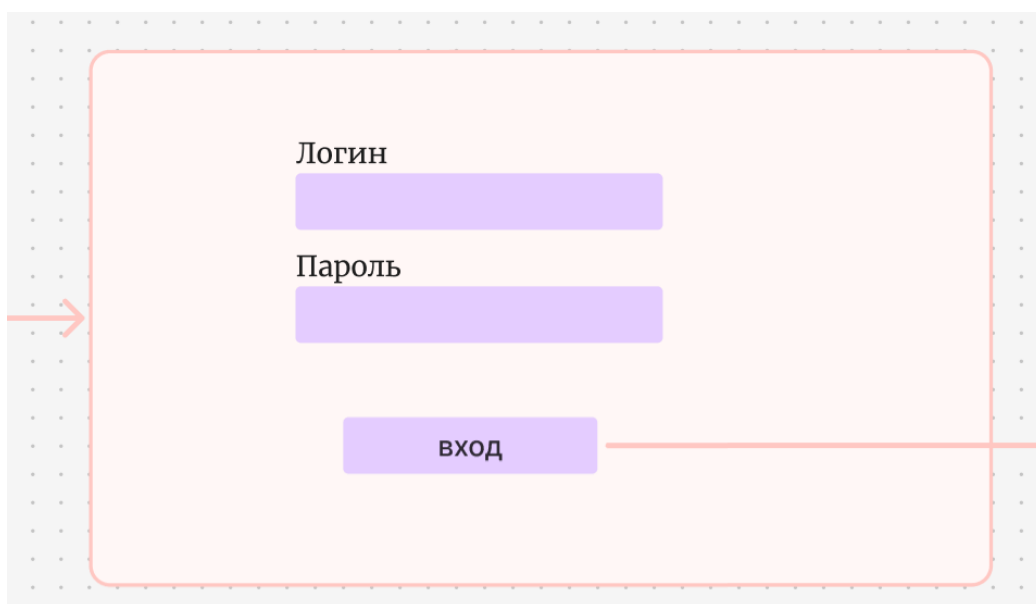


Рисунок 5 Авторизация пользователя

После того как пользователь авторизовался или зарегистрировался, также пройдя небольшое анкетирование, ему отображается основное окно приложения - список мест для посещения на рисунке 6. В данной секции предлагается следующий функционал: поиск интересующих мест, фильтры поиска, возможность перейти к списку избранных мест, а также отображение более подробной информации при выборе определенного места.

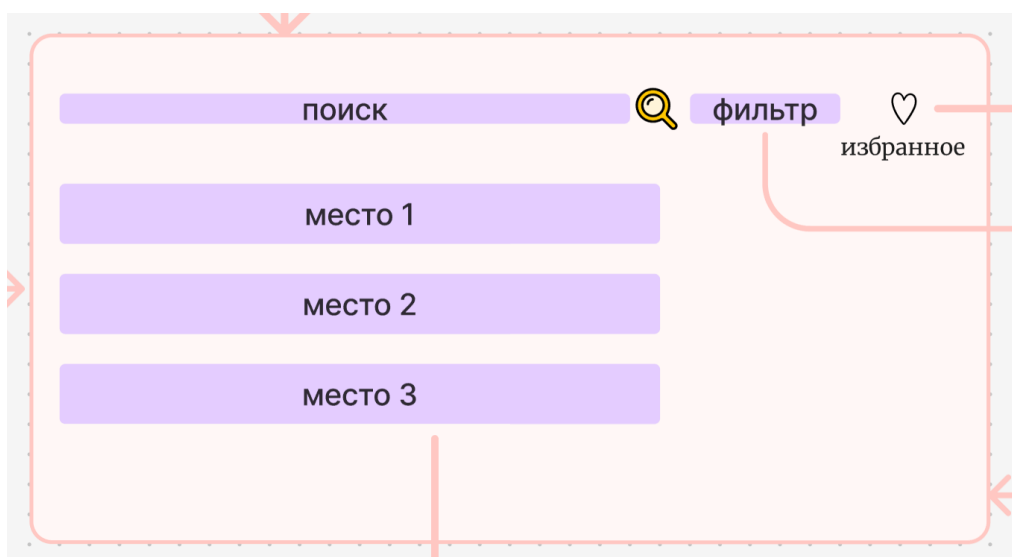


Рисунок 6 Список мест

Пользователю для большего удобства поиска предоставляется возможность настройки фильтров. Список мест для посещения можно сортировать по возрастанию или убыванию популярности, по рейтингу, а также есть функционал, позволяющий выбрать интересующую категорию мест.



Рисунок 7 Настройки фильтров поиска

К списку избранных можно перейти с главного окна. Список избранных мест, представленный на рисунке 8, отображает особенные места, отобранные пользователем для скорого посещения. Есть кнопка, позволяющая удалить ту или иную локацию из «Избранного».



Рисунок 8 Список избранных мест

При выборе пользователем определенного места отображается детальная информация на рисунке 8, включающая в себя адрес местонахождения, описание точки, а также вкладка с отзывами. Помимо этого есть интеграция с картами, при нажатии на которую у пользователя прокладывается маршрут в приложении «Яндекс.Карты». Есть фото места для большей наглядности, а также кнопка «добавить в избранное».

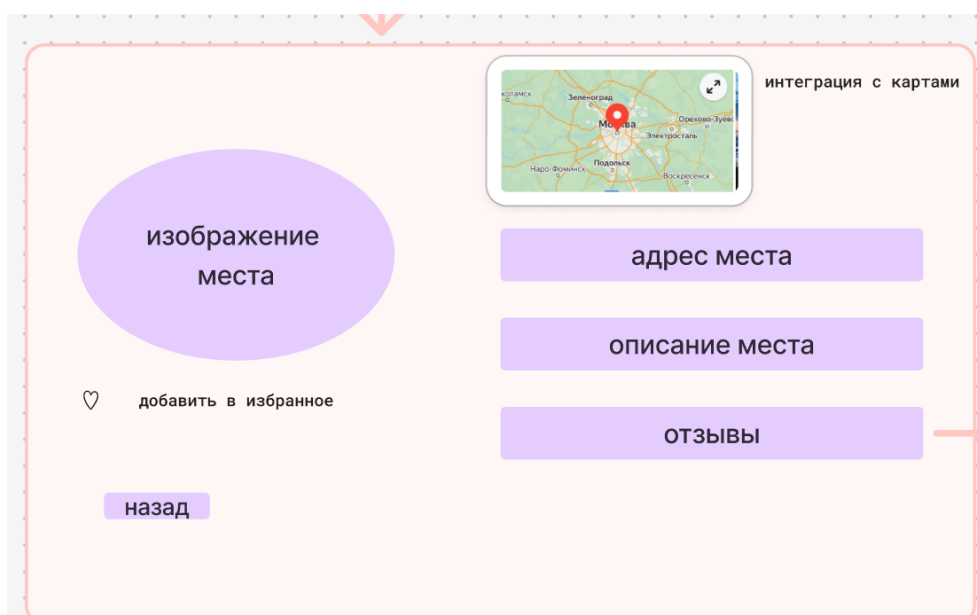


Рисунок 9 Детальная информация о месте



Перейдя во вкладку «Отзывы», пользователю отображаются все отзывы об определенном месте, что представлено на рисунке 10. Есть возможность оставить свой отзыв.



Рисунок 10 Отзывы о месте

Пользователь может оставить свой отзыв, что видно на рисунке 11. Оценивается место по 5 бальной шкале, а также пишется небольшой текст с описанием впечатлений от посещения.



Рисунок 11 Написание отзыва.

## Заключение

В ходе практической работы была успешно освоена методика проектирования графического интерфейса. Была продумана структура интерфейса приложения "Справочник мест по городу Москва".

С использованием Figma, удобного и доступного инструмента для дизайна, была разработана схема интерфейса, представленная в виде рисунков. Приложение включает в себя основные окна: приветствие пользователя с предложением авторизоваться или зарегистрироваться, окно регистрации с заполнением личной информации, анкетирование для получения информации о предпочтениях пользователя, окно авторизации с вводом логина и пароля, главное окно с списком мест для посещения, окно настроек фильтров поиска и сортировки мест, окно списка избранных мест, окно детальной информации о месте с описанием, фото, картой и отзывами, окно для написания отзыва. Практическая работа позволила усвоить основные принципы проектирования графического интерфейса и овладеть необходимыми навыками использования Figma для реализации данных принципов.