Приднестровский Государственный Университет им. Т.Г. Шевченко

Бендерский Политехнический Филиал

Кафедра «Промышленность и информационные технологии»

**Практическая работа №11**

По УП 03.01 «Учебная практика»

ТЕМА**:** «Проектирование пользовательского интерфейса»

Выполнил:

студент 3 курса, БК22АР52ИС2 группы,

дневной формы обучения, специальность:

«Информационные системы и программирование»

Урыта Эдуард Игоревич

Руководитель учебной практики:

Лазовский Александр Валерьевич

Бендеры, 2025 г.

**Проектирование пользовательского интерфейса.**

**Цель работы:** познакомиться с основами *проектирования пользовательского интерфейса* ***(UI)***, научиться создавать удобные, понятные и функциональные интерфейсы для программных продуктов.

**Теоретические сведения:**

**Пользовательский интерфейс *(UI)*** — это способ взаимодействия пользователя с программой. Хорошо спроектированный интерфейс повышает удобство, производительность и удовлетворённость пользователя.

**Основные принципы проектирования *UI*:**

* Простота и ясность;
* Последовательность;
* Обратная связь;
* Предотвращение ошибок;
* Минимизация нагрузки на память пользователя;
* Гибкость и настройка.

**Типы интерфейсов:**

* Графический интерфейс ***(GUI)***;
* Командная строка ***(CLI)***;
* Сенсорный интерфейс;
* Голосовой интерфейс.

**Ход работы:**

1. **Анализ задачи:**
   * Разработать интерфейс для приложения *(****например****, медиаплеера, калькулятора, интернет-магазина)*;
   * Определить целевую аудиторию;
   * Учесть требования к функциональности и доступности.
2. **Этапы проектирования:**
   * *Эскиз/мокап* интерфейса *(на бумаге или в* ***Figma****)*;
   * Определение основных элементов: *кнопки, меню, поля ввода и др.*;
   * Выбор цветовой схемы, шрифтов и размеров элементов.
3. **Пример:**
   * Был спроектирован интерфейс видеоплеера;
   * Основные элементы: окно воспроизведения, панель управления, список файлов;
   * Использованы иконки для управления воспроизведением;
   * Предусмотрена поддержка субтитров и смена темы оформления.
4. **Инструменты:**
   * ***Figma / Adobe XD / Sketch / Visual Studio / Delphi*** *(в зависимости от задания).*

**Результаты:**

* Создан макет пользовательского интерфейса;
* Соблюдены основные принципы проектирования ***UI***;
* Интерфейс прошёл тестирование на понятность и удобство.

**Вывод: *Проектирование пользовательского интерфейса*** — важный этап в разработке ***ПО***. Грамотный ***UI*** позволяет сделать программу доступной и интуитивно понятной для пользователя. В ходе работы были применены принципы дизайна и разработан макет интерфейса, отвечающий поставленным требованиям.