

ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО СВЯЗИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ И ИНФОРМАТИКИ»

Кафедра вычислительных систем

Практическое задание №2
по дисциплине «ВПиЧМВ: Человеко-машинное взаимодействие»

Выполнил :

ст. гр. ИП-216

Андрущенко Ф.А.

Проверил :

ст. преподаватель

Мерзлякова Е.Ю.

Задание

1. Составить черновое описание интерфейса по варианту из задания на курсовую работу:

Описать интерфейс с помощью необходимых моделей:

а) для матрицы прямого манипулирования:

- описать используемые метафоры;
- в заданной предметной области определить список объектов, их типы и представления,
- построить матрицу прямого манипулирования объектами;

б) для модели действий пользователя:

- определить роли пользователей,
- составить список действий,
- построить модель действий пользователя;

в) для структурной модели:

- описать используемые элементы интерфейса,
- составить схемы экранных кадров,
- графически представить структурную модель;

г) для последовательно-динамической модели:

- определить роли пользователей,
- составить список объектов интерфейса,
- привести таблицу динамического взаимодействия.

2. Построить прототип интерфейса с помощью Figma для всех экранных форм.

3. По результатам распечатать отчет, включающий описание варианта задания, черновое описание и макет интерфейса.

Ход работы

1. а) Модель прямого манипулирования

1. Используемые метафоры:

- Доска задач: каждая тема представлена как отдельная доска, а задачи по каждой теме – как карточки на доске.
- Календарь: представление задач в виде событий, распределенных по датам и времени.
- Список: традиционное представление задач в виде списка с возможностью сортировки по различным критериям (дата, приоритет, тема и т.д.).

2. Список объектов, их типы и представления:

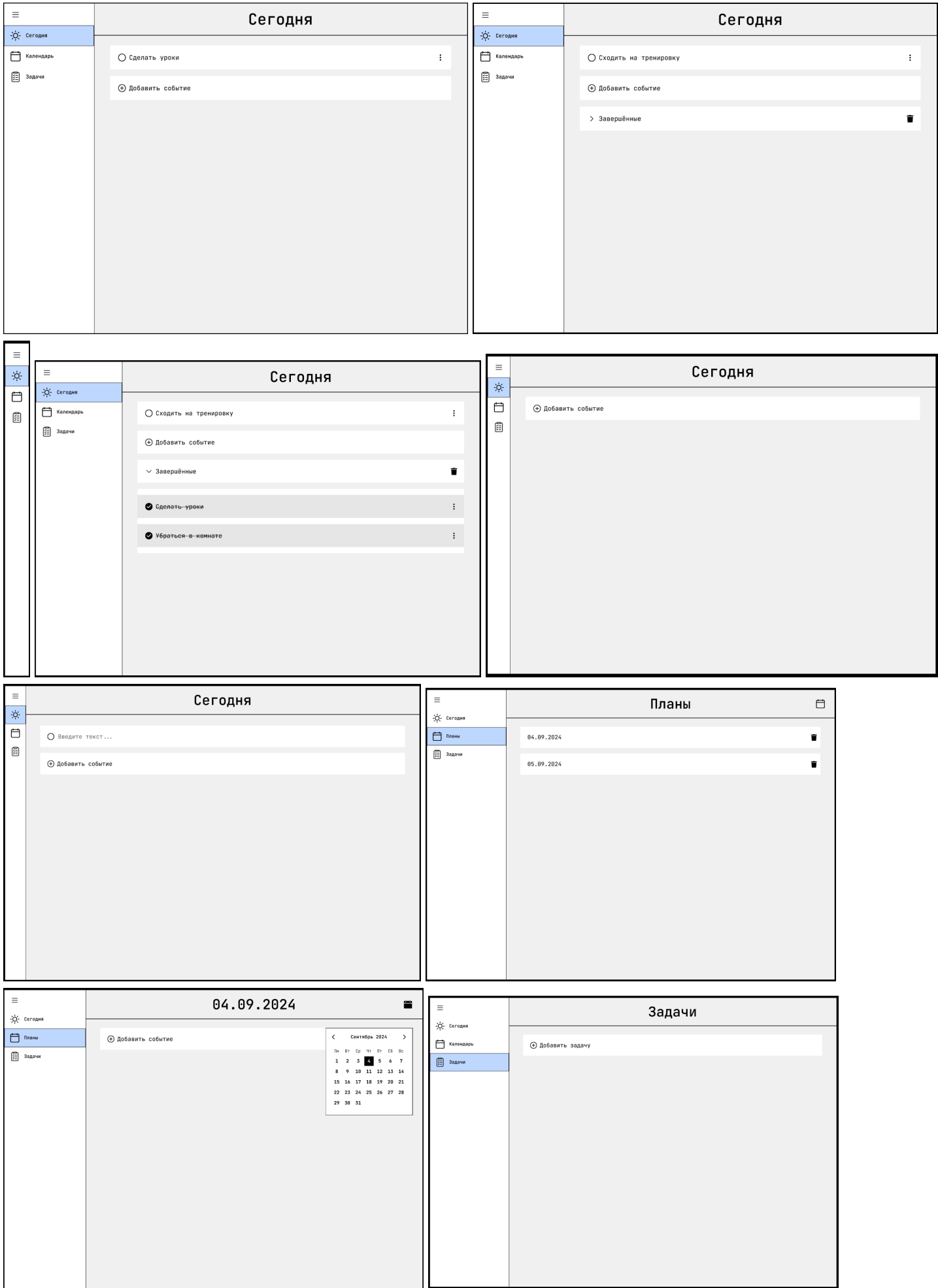
- Тема: категория задач. Тип – контейнер (раздел).
- Задача: конкретное задание, которое нужно выполнить. Тип – карточка (элемент списка/доски).
- Подзадача: дочерний элемент задачи. Тип – пункт (список).
- Уведомление: напоминание о задаче или подзадаче. Тип – всплывающее сообщение, email, push-уведомление.
- Календарное событие: отображение задачи в календаре. Тип – событие (элемент календаря).

3. Матрица прямого манипулирования объектами:

Объект	Действие	Описание действия	Представление на интерфейсе
План	Создание	Создание нового плана на выбранную дату	Кнопка "Добавить событие", форма для выбора даты и ввода названия события
	Просмотр	Просмотр списка событий для выбранной даты	Нажатие на дату в списке планов в правой части интерфейса
	Редактирование	Изменение даты или содержания плана	Иконка с тремя точками справа от плана, меню с опцией "Редактировать"
	Удаление	Удаление плана с выбранной даты	Иконка корзины справа от названия плана с подтверждением действия

Задача	Создание	Создание новой задачи на день или для конкретного плана	Кнопка "Добавить событие" на странице выбранной даты или плана
	Просмотр	Просмотр списка задач на выбранный день	Выбор вкладки "Сегодня" или "Задачи" в боковом меню, отображение задач в главной области
	Редактирование	Изменение текста задачи, статуса выполнения	Иконка с тремя точками справа от задачи, меню с опцией "Редактировать"
	Удаление	Удаление задачи	Иконка корзины справа от задачи с подтверждением действия
	Завершение	Отметка задачи как выполненной	Чекбокс слева от текста задачи, задача перемещается в блок "Завершённые"
Событие	Создание	Добавление события в календарь	Кнопка "Добавить событие" на странице календаря, форма ввода события
	Редактирование	Изменение даты, времени или описания события	Нажатие на событие в календаре, форма редактирования с датой и временем
	Удаление	Удаление события из календаря	Иконка корзины в меню редактирования события
Дата в календаре	Выбор	Выбор даты для просмотра или добавления события	Нажатие на дату в мини-календаре в правой верхней части экрана

2. Построить прототип интерфейса с помощью Figma для всех экранных форм.



3. Черновое описание интерфейса. Структурная модель.

