

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ  
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ ПРИКЛАДНОЙ МАТЕМАТИКИ И ИНФОРМАТИКИ**

**БУЗУН ВЛАДИСЛАВ, ФРИГИН ПАВЕЛ**

**Концептуальное проектирование (раскадровки и  
дизайн-макеты)**

Отчет по лабораторной работе №3  
По курсу “Проектирование человеко-машинных интерфейсов”

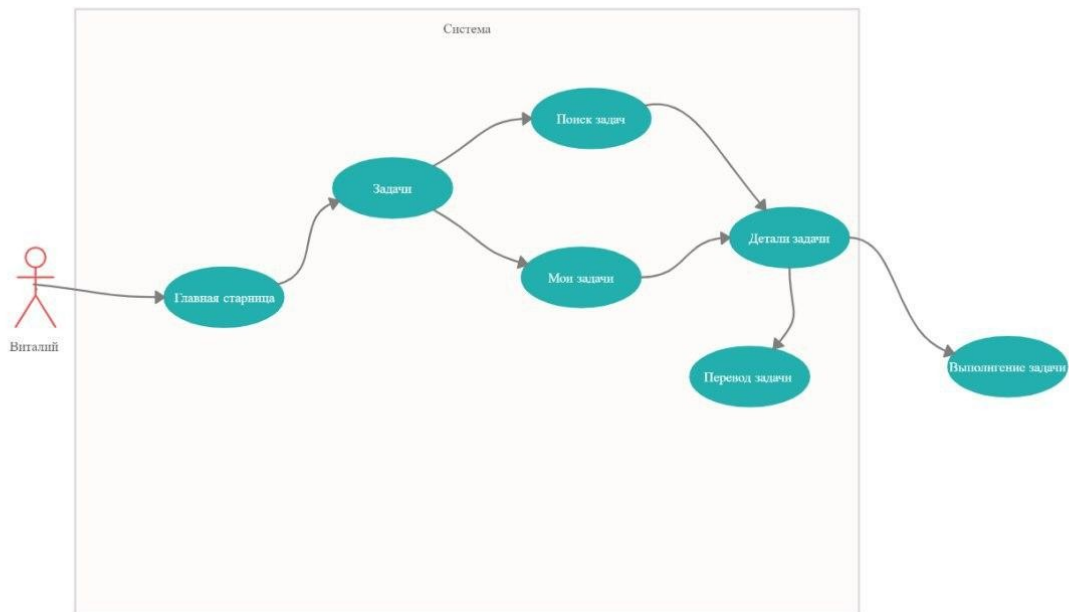
**Преподаватель**  
Давидовская Мария Ивановна

Минск, 2020г.

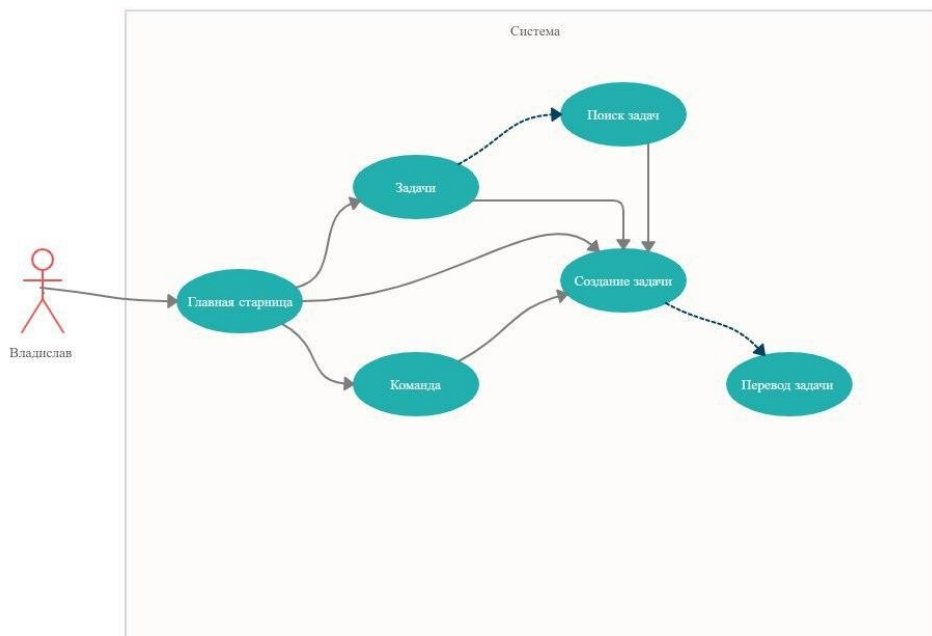
## Содержание

Навигационная модель системы для каждого персонажа.....	3
Общая диаграмма путей.....	4
Карта влияния для ключевого персонажа.....	5
Карта пути клиента для ключевого персонажа.....	6
Интерактивные раскадровки для каждого персонажа.....	7
Совокупная диаграмма взаимодействия.....	11
Дизайн-макеты для мобильного и/или веб-приложений.....	12
Отчёт о выполнении лабораторной работы.....	13

## Навигационная модель системы для каждого персонажа

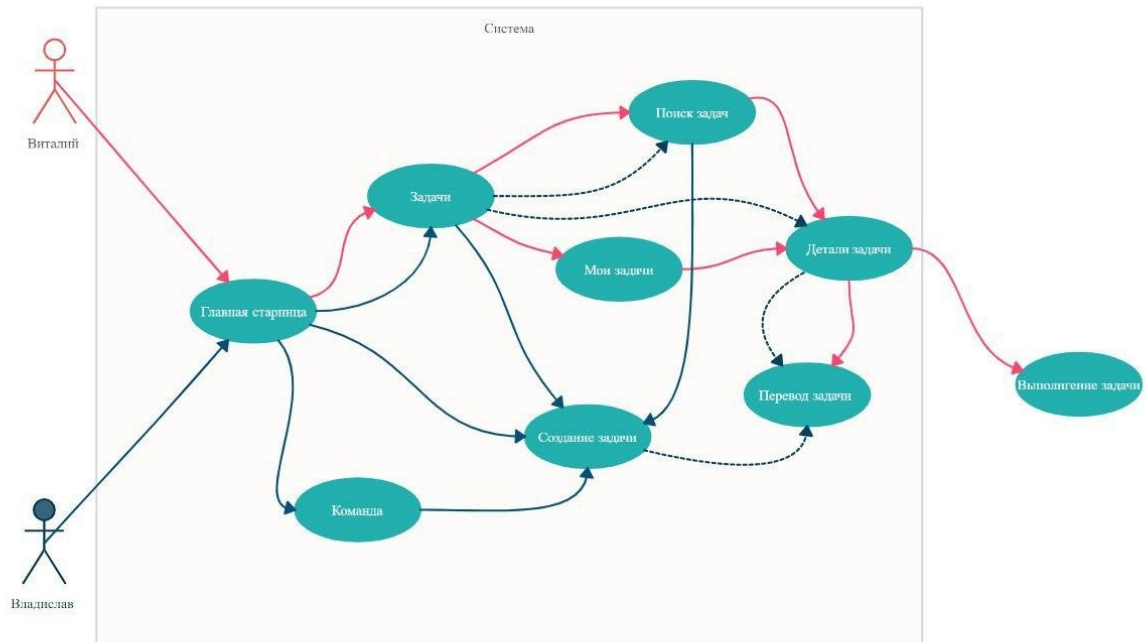


Изображение 1: Навигационная модель системы для персонажа "Виталий"



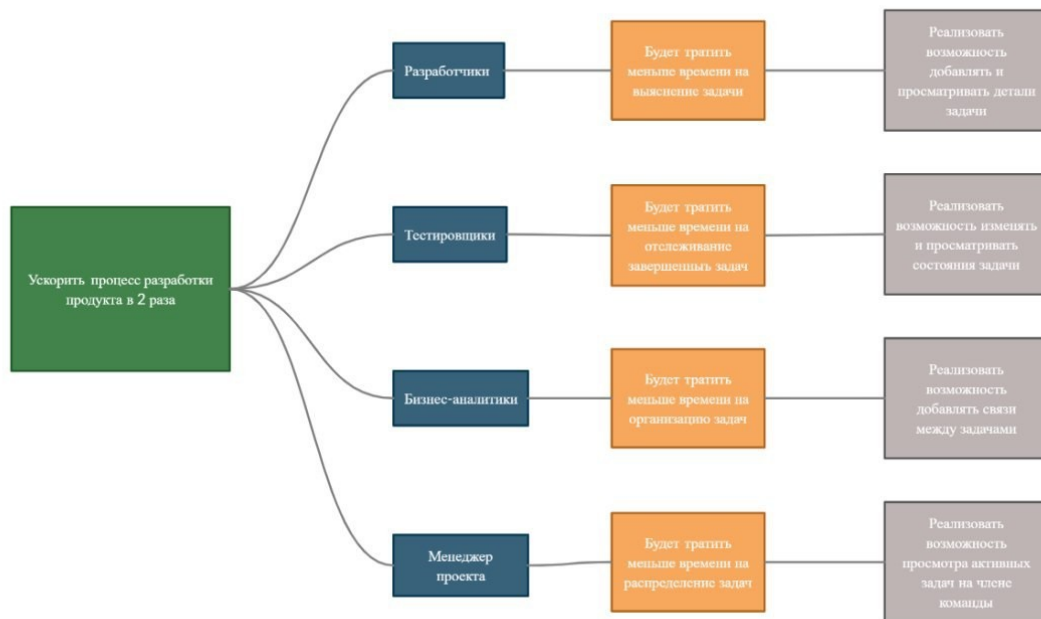
Изображение 2: Навигационная модель системы для персонажа "Владислав"

## Общая диаграмма путей



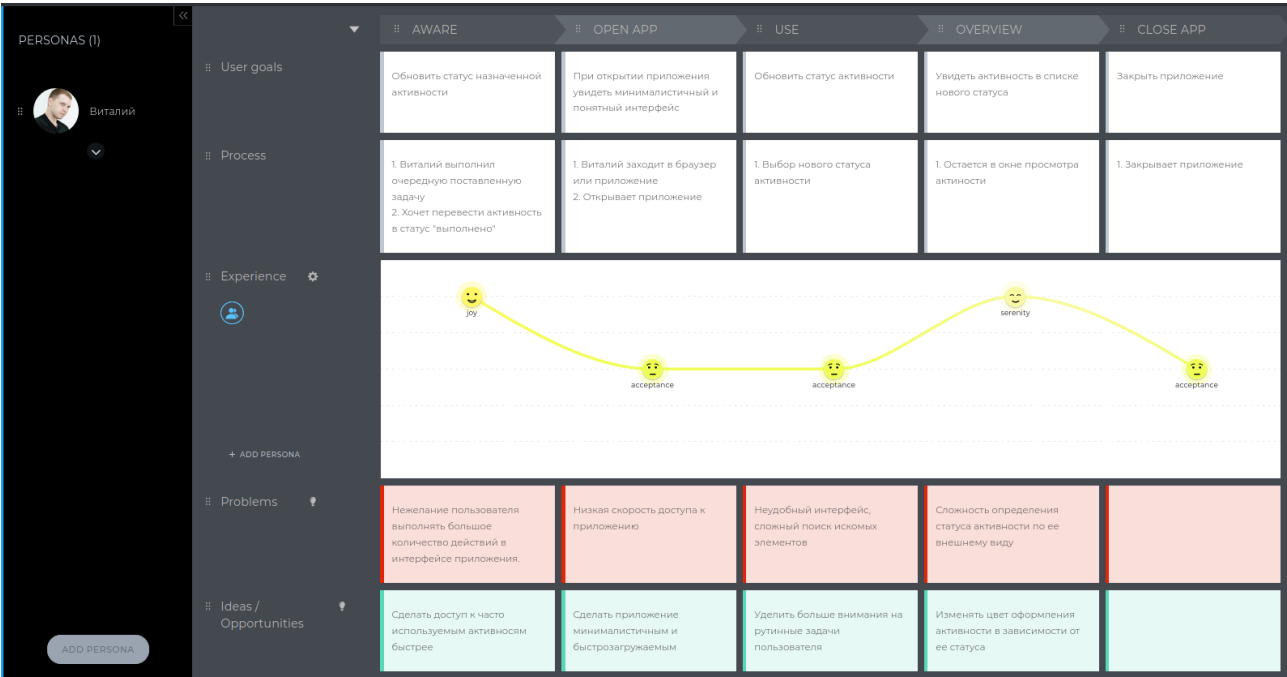
Изображение 3: Общая диаграмма путей

## Карта влияния для ключевого персонажа



Изображение 4: Карта влияния для персонажа "Владислав"

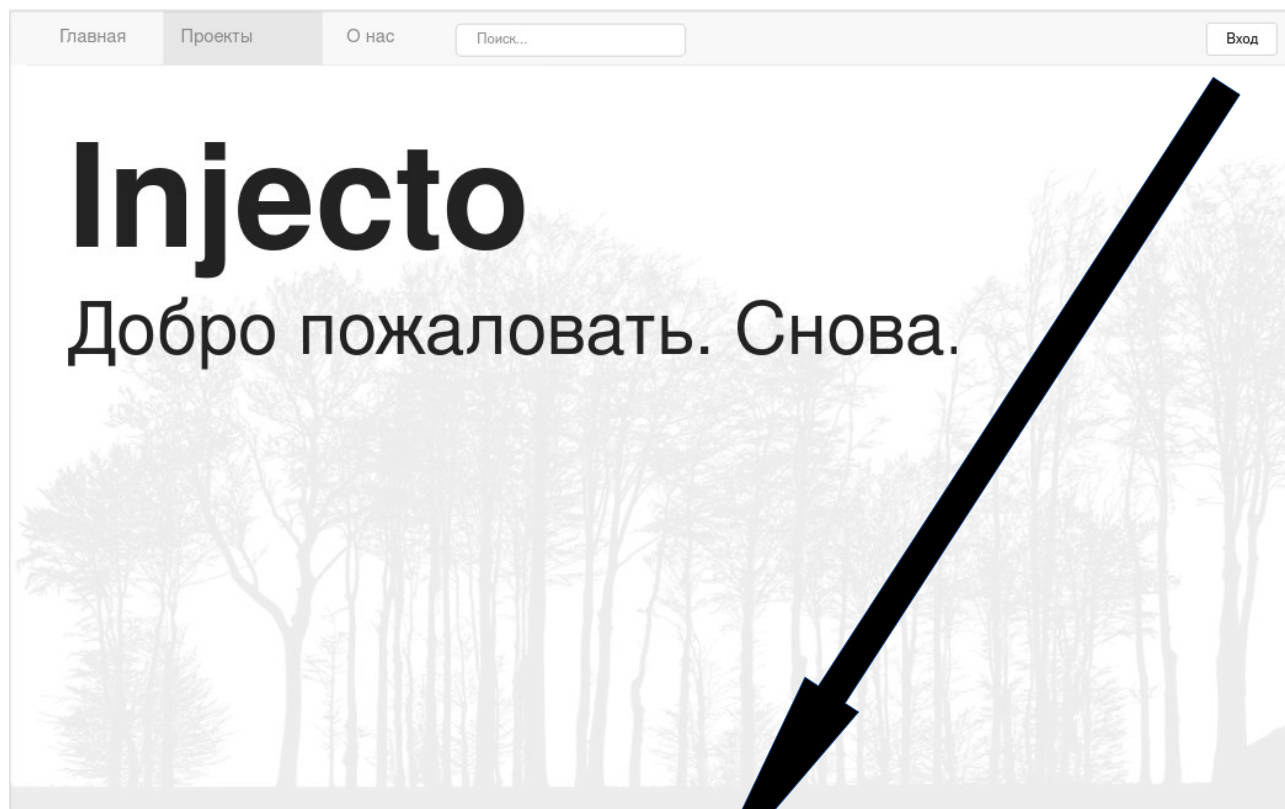
# Карта пути клиента для ключевого персонажа

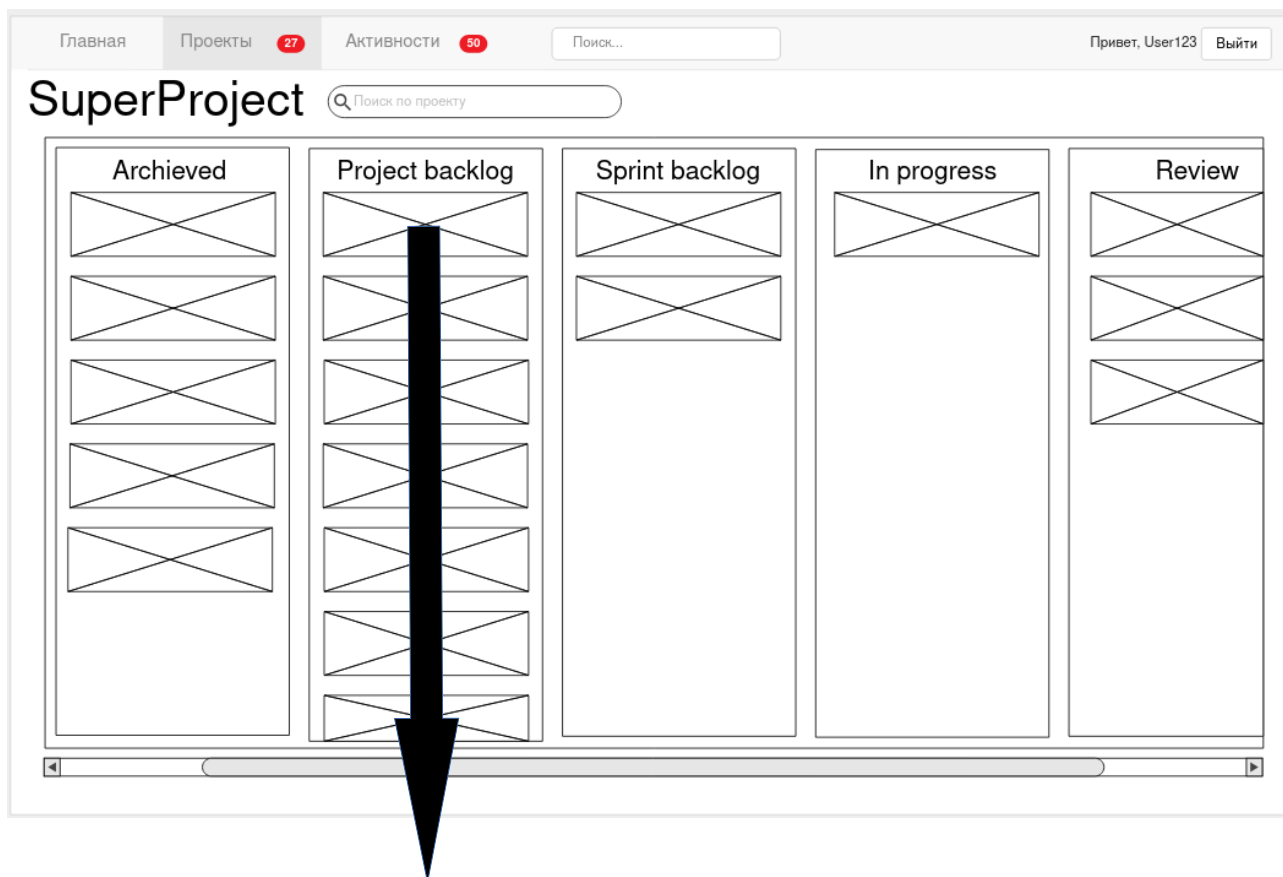


Изображение 5: Карта пути клиента для персонажа "Виталий"

## Интерактивные раскадровки для каждого персонажа

Раскадровка для сценария «просмотр деталей задачи» персонажа «Виталий».

A login and registration form. At the top, there are two tabs: 'Вход' (selected) and 'Регистрация'. Below the tabs, there are two input fields: 'Email' and 'Пароль'. At the bottom left, there is a 'Назад' button with a left-pointing arrow. At the bottom right, there is a 'Войти' button.



## Название активности

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra nec, mattis ac neque. Duis vulputate commodo lectus, ac blandit elit tincidunt id. Sed rhoncus, tortor sed eleifend tristique, tortor mauris molestie elit, et lacinia ipsum quam nec dui. Quisque nec mauris sit amet elit iaculis pretium sit amet quis magna. Aenean velit odio, elementum in tempus ut, vehicula eu diam. Pellentesque rhoncus aliquam mattis. Ut vulputate eros sed felis sodales nec vulputate justo hendrerit. Vivamus varius pretium ligula, a aliquam odio euismod sit amet. Quisque laoreet sem sit amet orci ullamcorper at ultricies metus viverra



Автор  
Владислав  
23.09.2020

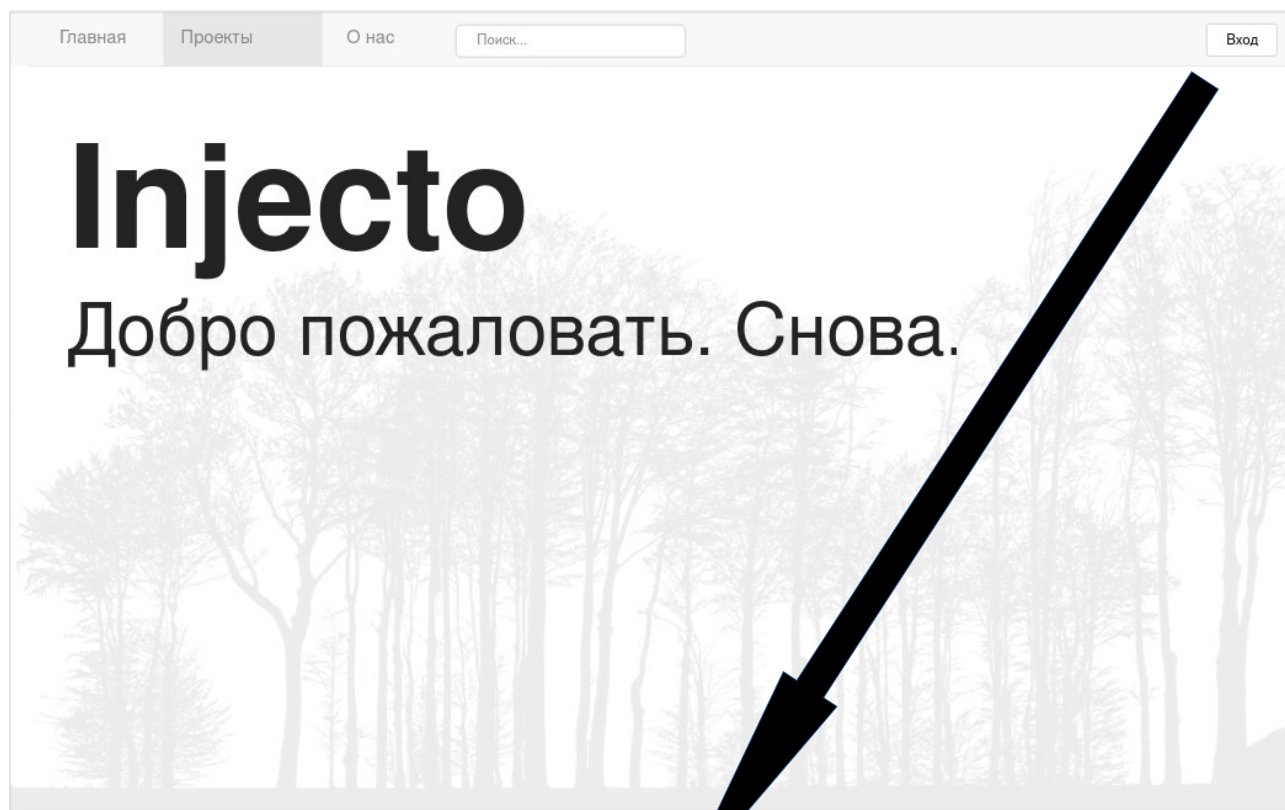


Исполнитель  
Виталий

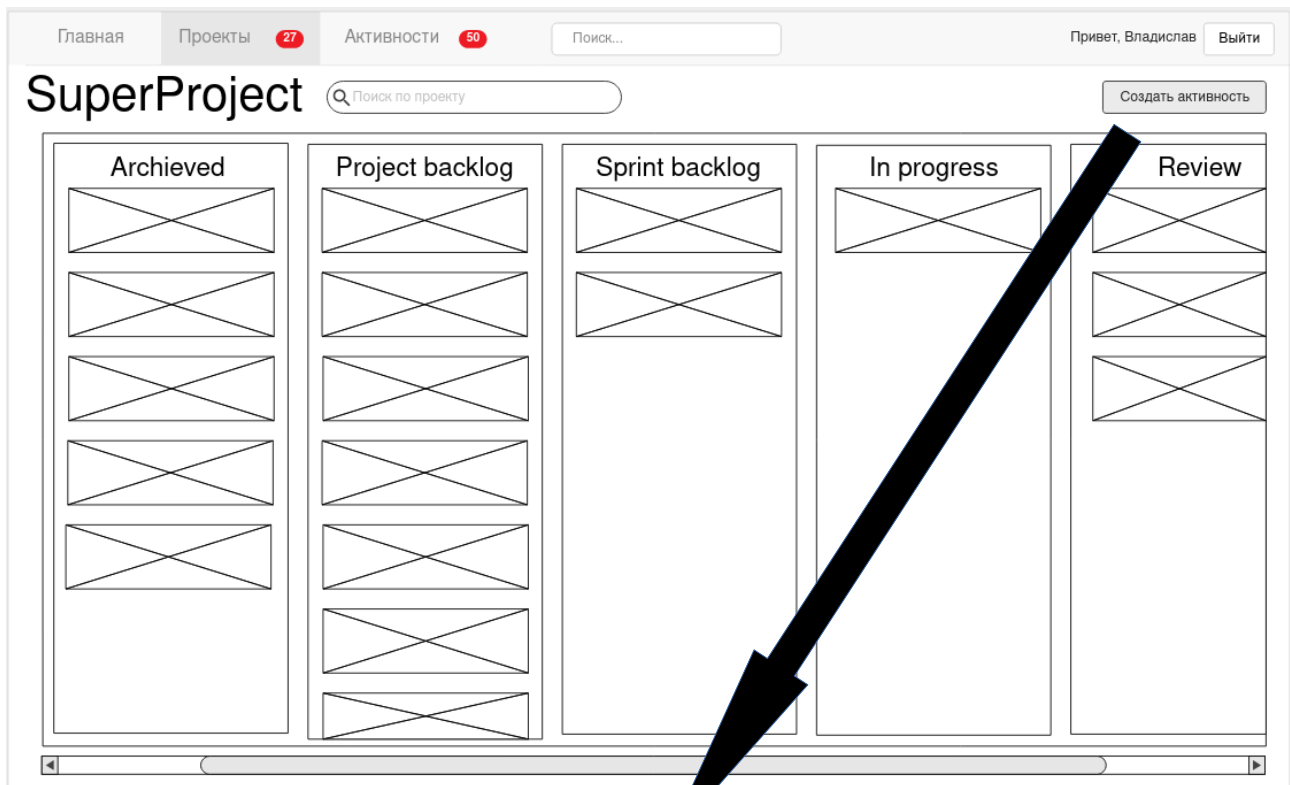
В процессе ▼



Раскадровка для сценария «создание задачи» персонажа «Владислав».



This image shows a login and registration form overlay. At the top, there are two tabs: 'Вход' (Login) and 'Регистрация' (Registration). Below the tabs, there are two input fields: 'Email' and 'Пароль' (Password). At the bottom left, there is a 'Назад' (Back) button, and at the bottom right, there is a 'Войти' (Login) button.



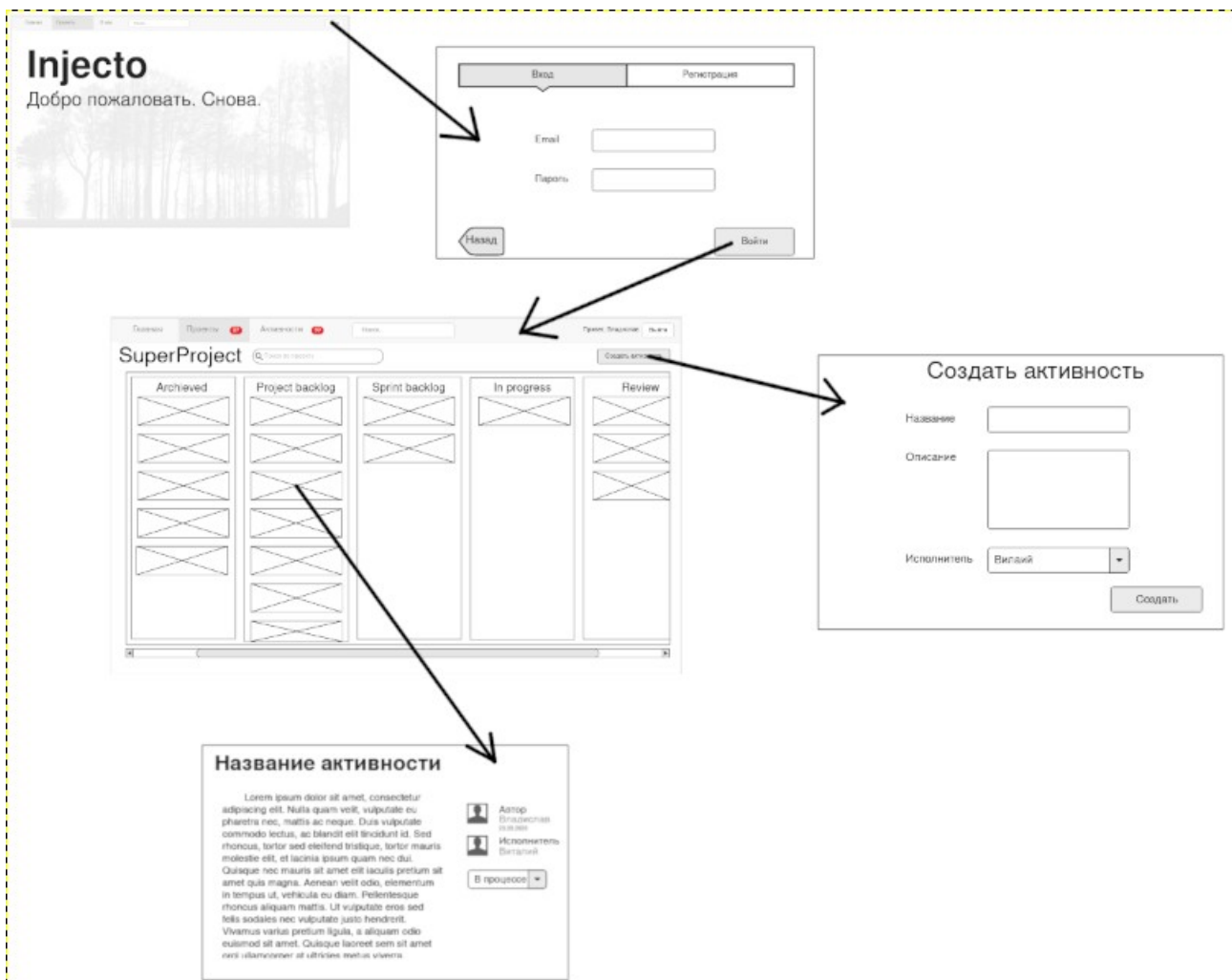
## Создать активность

Название

Описание

Исполнитель  ▼

## Совокупная диаграмма взаимодействия



Изображение 6: Совокупная диаграмма взаимодействия

## **Дизайн-макеты для мобильного и/или веб-приложений**

Дизайн-макеты для веб-приложения.

<https://app.moqups.com/xd9FgLhy0r/view/page/afed7f4b6>

## **Отчёт о выполнении лабораторной работы**

В ходе выполнения лабораторной работы была разработана концепция пользовательского интерфейса, выполнен этап концептуального проектирования применительно к созданию пользовательского интерфейса приложения для предметной области согласно варианту задания. Были отработаны навыки проектирования раскадровок и дизайн-макетов мобильного устройства и веб-интерфейса.

Разработанные концепции пользовательского интерфейса программного продукта, полученные результаты исследования потенциальных пользователей и предметной области проектируемого программного продукта, а также моделирования персонажей и контекстов использования, полученные в процессе выполнения лабораторной работы будут использованы как главное основание для принятия решений при разработке концепции будущего программного обеспечения.

Были приобретены навыки перевода требований к программному продукту, выработанные в ходе исследовательского этапа, в концепцию пользовательского интерфейса продукта, позволяющего его персонажам эффективно достигать своих целей.