Министерство образования и науки Российской Федерации

Севастопольский государственный университет

Институт информационных технологий

Кафедра ИС

# ОТЧЁТ

по лабораторной работе №2

по дисциплине «Разработка интерфейса пользователя»

на тему «Низкоуровневое проектирование интерфейса:

количественная оценка и построение прототипа»

Выполнил:

ст. гр. ИС/б-21-2-о

Мовенко К. М.

Севастополь

2024

# ЦЕЛЬ РАБОТЫ

Закрепить теоретические знания по разработке пользовательского интерфейса. Развить навыки создания вариантов прототипов интерфейса пользователя. Получить практические навыки, по количественной оценке, интерфейса на этапе низкоуровневого проектирования. Закрепить принципы обоснования выбора прототипа интерфейса по его количественной оценке.

# заданиЕ

1. Имея результаты проектирования интерфейса на высоком уровне, разработать варианты моделей – прототипы экранных форм для каждого из функциональных блоков;
2. Используя разработанные прототипы форм, провести количественную оценку элементов интерфейса по указанию преподавателя. Метод количественной оценки – GOMS, информационная производительность, символьная эффективность − задается преподавателем;
3. По результатам количественной оценки сделать выводы о возможности усовершенствования интерфейса;
4. При возможности внести необходимые усовершенствования в модели форм и реализовать их в среде разработки приложения. Каждую форму следует снабдить описанием навигации по ней.

# ХОД РАБОТЫ

В ходе выполнения лабораторной работы 1 были определены основные экранные формы, доступные пользователю (читателю):

* Форма авторизации;
* Профиль пользователя;
* Публичная библиотека материалов;
* Формуляр читателя;

Третья форма должна обеспечивать выполнение следующих операций:

* Найти книги по заданному атрибуту;
* Отсортировать книги по заданному параметру;
* Отфильтровать книги по заданным параметрам;
* Отправить заявку на выдачу доступной книги;

Все эти операции пользователь может выполнить с помощью команд, собранных в разделах главного меню.

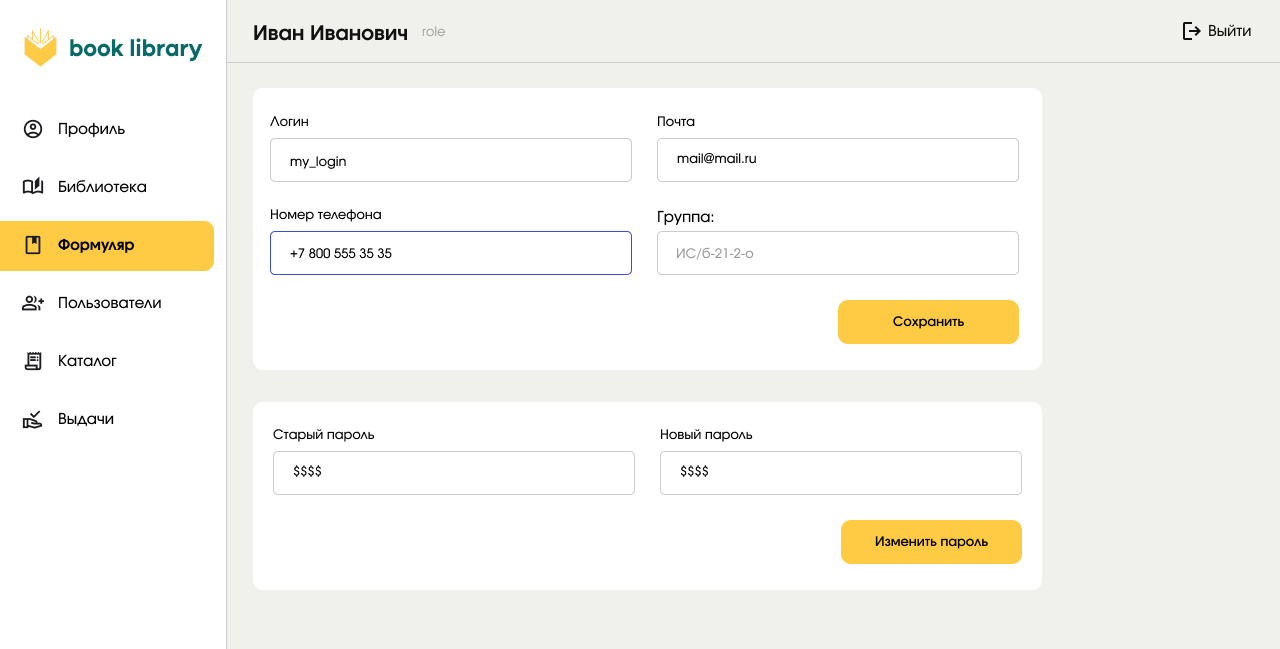


Рисунок 1 – Прототип экранной формы профиля пользователя

Рисунок 2 – Прототип экранной формы публичной библиотеки

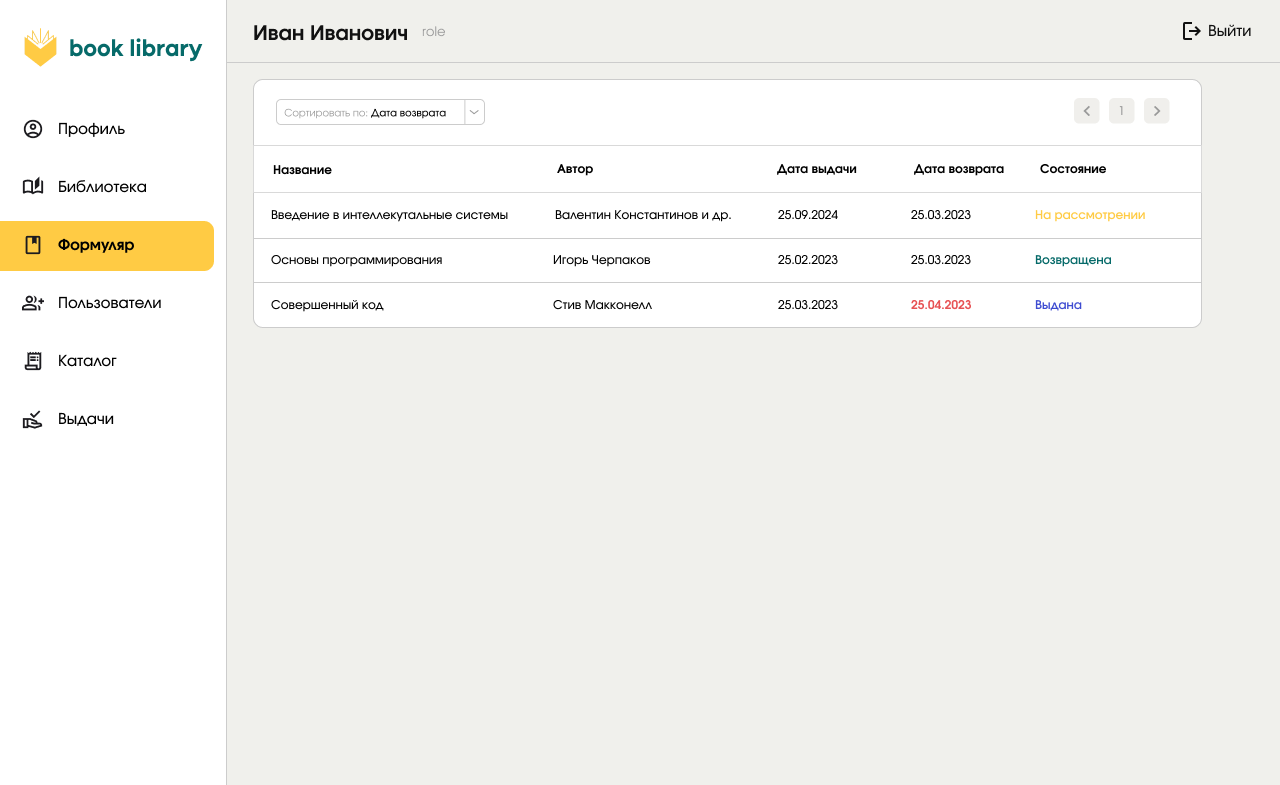


Рисунок 3 – Прототип экранной формы формуляра

# ВЫВОД

В ходе работы были закреплены теоретические знания по разработке пользовательского интерфейса. Были развиты навыки создания вариантов прототипов интерфейса пользователя, а также получены практические навыки количественной оценки интерфейса на этапе низкоуровневого проектирования. Были закреплены принципы обоснования выбора прототипа интерфейса по его количественной оценке.