Министерство образования Новосибирской области

ГБПОУ НСО «Новосибирский авиационный технический колледж имени Б.С. Галущака»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Председатель цикловой комиссии по специальности УГС 09.00.00Информатика и вычислительная техника  \_\_\_\_\_О.О. Чекушкина  Протокол № \_\_ от  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г | Председатель цикловой комиссии по специальности УГС 09.00.00Информатика и вычислительная техника  \_\_\_\_\_О.О. Чекушкина  Протокол № \_\_ от  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г | Председатель цикловой комиссии по специальности УГС 09.00.00Информатика и вычислительная техника  \_\_\_\_\_О.О. Чекушкина  Протокол № \_\_ от  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г |

**Разработка UI дизайна проекта**

Методические указания к практическому занятию 3

Междисциплинарный курс: МДК.01.03Разработка мобильных приложений

Специальность: 09.02.07 Информационные системы и программирование

Разработал:

И.С. Климова

2020

1. **Цели:** 
   1. В ходе выполнения работы студенты осваивают:
      1. Общие компетенции, включающие в себя способность:

ОК 9 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности

* + 1. Профессиональные компетенции:

ПК 1.1Формировать алгоритмы разработки программных модулей в соответствии с техническим заданием

* 1. В результате выполнения студенты:
     1. Усваивают знания:
* основные этапы разработки программного обеспечения;
  + 1. Осваивают умения:
* оформлять документацию на программные средства.

1. **Оборудование**

* компьютеры;
* программное обеспечение:
* программа.

1. **Форма организации –** фронтальная
2. **Инструктаж**
   1. Работа состоит из заданий, предусматривающих освоение приёмов работы с основными элементами в программе Figma.
   2. При выполнении работы следует пользоваться методическими указаниями для каждого задания.
   3. Отчет оформляется во время проведения практического занятия в программе MicrosoftWordна личном диске студента в папке МДК01.03
   4. Время выполнения 90 минут
3. **Порядок выполнения**
   1. Ознакомиться с постановкой задачи
   2. Ознакомиться с методическими рекомендациями
   3. Запустить программу Figma
   4. Настроить все окна программы для удобного использования интерфейса
   5. Применить инструменты для редактирования объектов
4. **Методические рекомендации**

Краткие теоретические сведения содержатся в приложении А к методическим указаниям, если в этом есть необходимость.

1. **Форма отчета**
   1. Титульный лист
   2. Цель практической работы
   3. Выполнить и описать ход работы по п.п. 5
   4. Работу сохранить в формате Figma
   5. Вывод о проделанной работе.
2. **Критерии оценки**
   1. При контроле и оценке результатов выполнения задания учитывается:

* полное выполнения практического задания;
* отсутствие графических ошибок в изображениях;
* соответствие требованиям, прописанным в задании.
  1. В основу оценки выполненных заданий положен принцип:

«Отлично»–выполнен полный объем заданий в соответствии с п.8.1;

«Хорошо» –выполнен полный объем заданий в соответствии с п.8.1, но допущены ошибки расположения элементов на одной монтажной области;

«Удовлетворительно»–выполнен полный объем заданий в соответствии с п.8.1, но допущены ошибки расположения элементов на двух и более монтажных областях задания;

«Неудовлетворительно» –выполненные задания не соответствуют п.8.1, студентом не реализованы цели данной работы

1. **Содержание задания**

**Дизайн мобильного приложения.**

Создать новый проект iPhone 13, 12 ProMax в программеFigma. Выполнить задание в соответствии со своим вариантом.

Характеристики проекта:

**Направление**

Дизайн мобильного приложения должен быть естественным продолжением фирменного стиля компании, который вам предложен в виде файла некоторых элементов брендбука (имя файла – это номер варианта). Мы хотим получить мобильное приложение, которое содержит минимум слов, а максимум визуальной информации, выраженной при помощи иконок и инфографики. Шаблон должен быть интуитивно понятен, удобен в использовании. Связь между экранами будет приятным дополнением.

**Предпочтения по Цвету:** Используйте цвета, которые являются фирменными.

**Технические ограничения:**

* Регистрация в приложении:
  + Форму логин
  + Форму пароль
  + Логотип
  + Кнопку меню
  + Текст
  + Можно дополнить авторским паттерном
* Меню
  + Инфографика согласно предложенному тексту
  + Текст
  + Логотип
  + Кнопка меню
* Пункт Упражнения
  + Текст
  + Окно для отображения видео/анимации с техникой выполнения упражнения
  + Логотип
  + Кнопка «Начать»
  + Кнопка «Пауза»
  + Кнопка меню
  + Временная шкала/Секундомер
* Пункт Статистика
  + Логотип
  + Текст
  + Кнопка меню
  + Инфографика, отображающая вес, кол-во калорий, регулярность выполнения упражнений
* Размер iPhone 13, 12 ProMax4 экрана в одном файлеFigma (Figma для тех, у кого возникли проблемы с установкой Figma)

**Выходные файлы:**

* один рабочий файл .fig
* по одному экспортированному файлу PNG на каждый экран мобильного приложения.

Текстовая составляющая дизайна:

Текст, выделенный красным в дизайне, не используется!

Приложение

Регистрация в приложении:

Добро пожаловать!

Логин

Пароль

Меню

Упражнения

Статистика

Помощь тренера

Советы

Пункт Упражнения

Планка

Статистика

Вес

Регулярность занятий

Калории

**Приложение А**

Подробная информация о работе приложения:

<https://www.adobe.com/ru/products/xd/features.html?promoid=85665TVQ&mv=other#layout>

Уроки по Figma:

<https://letsxd.com/getting-started>