

# Вторая часть курса

Задания на вторую часть курса:

1. Прохождение курса Stepik;
2. Подготовка реферата;
3. Разработка и презентация интерфейса.

## Stepik

- Ссылка: [Stepik](#)
- Срок прохождения: **29.12.2023**
- Подтверждение о выполнении: отправлять на почту.

## Реферат

- Исходные данные для подготовки:
  - [Материалы лекций. Часть 2](#) + список рекомендуемой литературы в п.18
  - любые открытые источники
- Временной регламент реферата: **10-15 минут**
- Распределение нагрузки при подготовке реферата (подбор материала, презентационные материалы, выступление): на ваше усмотрение. Главное, чтобы все участники бригады были погружены в тему.
- Требований к оформлению презентации: не предъявляется. Но визуальные материалы должны быть.

### 27 ноября (дистанционно, 16:00)

| Тема                                                                             | Ответственные                   |
|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| Понятия UX/UI                                                                    | Пичугин, Середенков, Сологуб    |
| Гештальт принципы в интерфейсе                                                   | Архипов, Давыдов, Парамонов     |
| Юзабилити-тестирование                                                           | Бодунов, Болкунов, Каймак       |
| Ментальные модели                                                                | Костебелова, Курочкина, Табаков |
| Эвристики Нильсена                                                               | Голиков, Крицын, Решоткин       |
| <a href="#">Почему при дизайне следует использовать реальные контент-примеры</a> | Алексеев, Максименко            |
|                                                                                  |                                 |

### 11 декабря (дистанционно, 16:00)

| Тема                                    | Ответственные                  |
|-----------------------------------------|--------------------------------|
| Верстка, основные понятия и принципы    | Гурьянов, Карабанов, Свечников |
| Ошибки (3 пункта эвристик Нильсена)     | Афанасьев, Морозов, Переверза  |
| Компоненты, основные понятия и принципы | Аристархов, Максимов           |
| Гайдлайны                               |                                |

| Тема                                                                         | Ответственные              |
|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| Особенности проектирования пользовательских интерфейсов мобильных приложений | Смирнов, Тишкин, Торопыгин |
| Геймификация в пользовательских интерфейсах                                  | Говорющенко, Люлин         |
|                                                                              |                            |
|                                                                              |                            |

1. Пользовательская аудитория
2. Ошибки
3. Гайдлайны
4. Проектирование пользовательского интерфейса для людей с ограниченными возможностями здоровья
5. Способы оценки качества пользовательского интерфейса
6. <https://uxmyths.com/post/931925744/myth-23-choices-should-always-be-limited-to-seven>

## Разработка и презентация интерфейса

- Разработка и демонстрация макетов экранных форм происходит в три итерации:
  - 27 ноября (дистанционно, после лекции) - показать как минимум часть макетов;
  - 11 декабря (дистанционно, после лекции) с привлечением UX/UI специалиста. К этому времени должны быть подготовлены все макеты;
  - 25 декабря (дистанционно, с 16:00) - итоговая презентация результата.
- Макеты (ссылки на макеты) отправлять аналогично на почту [angelinazxcoolwife@gmail.com](mailto:angelinazxcoolwife@gmail.com);
- **Уровень прототипирования и средство выполнения:** выбирается бригадой по желанию;
- Макеты должны соответствовать заявленным сценариям использования;
- **План презентации на 25 декабря:**
  - Обзор предметной области, анализ конкурентов, цели и задачи со стороны заказчика;
  - Анализ пользовательской аудитории;
  - Определение ключевых пользователей и вариантов использования системы;
  - Демонстрация макетов по вариантам использования.

From:  
<http://se.moevm.info/> - **se.moevm.info**

Permanent link:  
[http://se.moevm.info/doku.php/courses:man\\_machine\\_interface:theme\\_to\\_read?rev=1700546891](http://se.moevm.info/doku.php/courses:man_machine_interface:theme_to_read?rev=1700546891)

Last update: **2023/11/21 06:08**