Disynergy
Страница материала ↗
EXQT
Готовые ответы — на EXQT
Доступ к ответам приобретается отдельно.
Найти ответы ↗

Образовательная автономная некоммерческая организация

высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ»

ОТЧЕТ

о прохождении учебной практики

по профессиональному модулю *ПМ.02 Подготовка интерфейсной графики*
обучающегося группы ____XXXXX_____

шифр и номер группы

_____XXXXXXXXX_____

(Ф.И.О.)

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....3
1 Создание пиктограмм, включая разработку их метафор.....4
2 Разработка графических подсказок и другой интерфейсной графики.....10
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....15
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....17
ПРИЛОЖЕНИЕ.....18

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

ВВЕДЕНИЕ

GUI – это графический пользовательский интерфейс. Название происходит от английского словосочетания graphical user interface. Так называется внешний вид программы – то, что видит пользователь и с чем он может взаимодействовать. Это, например, компоненты графического интерфейса: окна, кнопки и так далее.

Графический интерфейс есть в большинстве современных программ, сайтов и сервисов. «Общаться» с программой таким образом куда проще, чем отдавать ей команды через консоль или писать скрипты. Вся работа с компьютером становится наглядной и понятной для человека.

У операционных систем тоже есть GUI. Панель задач, окна, папки, курсор – все это элементы графического интерфейса. К нему существуют определенные требования, чтобы внешний вид программы был понятным и удобным для человека.

Название по-русски произносится как ГУИ. Иногда в материалах по информатике используют адаптированную аббревиатуру ГИП – графический интерфейс пользователя.

Графическими интерфейсами пользуются абсолютно все, у кого есть компьютер, смартфон или планшет. GUI есть в большинстве современных программ, кроме тех, которые работают «в фоне» и не взаимодействуют с пользователем.

GUI нужен, чтобы пользователям было удобнее. Альтернатива графическому интерфейсу – консольный интерфейс CLI, то есть программа для командной строки. У нее нет кнопок и окошек, а чтобы управлять программой, нужно писать команды в консоль. Такой подход бывает удобным для программистов, но только в случае специализированного профессионального ПО. А программами и приложениями для личных дел проще и удобнее пользоваться через GUI.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

GUI нужен, чтобы опыт пользователя при работе с программой был максимально комфортным. А еще – очевидным: человек при взгляде на интерфейс должен понимать, что значит каждый его компонент.

Даже простые интерактивные элементы нужно создавать такими, чтобы при наведении или клике на них они меняли внешний вид. Так пользователь получит обратную связь: программа увидела его действие. Пример – кнопка, которая темнеет, если навести на нее курсор, и подсвечивается в момент нажатия.

Пиктограмма не обязательно должна быть создана с нуля. Существуют различные платформы и сервисы со множеством шаблонов пиктограмм, которые помогут разработчикам реализовать свой дизайн. Редактор пиктограмм облегчит работу и поможет найти идеальную отправную точку для творчества.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

1 Создание пиктограмм, включая разработку их метафор

Значок, или иконка (от англ. icon) – элемент графического интерфейса, небольшая картинка, обозначающая приложение, файл, каталог, окно, компонент операционной системы, устройство и т. п. Щелчок мышкой или другим указательным устройством ввода на иконке запускает соответствующее действие (происходит запуск приложения, открытие файла и т. д.).

Иконка программы/данных, содержащая только ссылку на эту программу/данные, в русской терминологии именуется «ярлыком».

Метафора в дизайне или визуальная метафора – это сравнение с помощью картинки. Визуальные метафоры встречаются в логотипах, иконках, инфографике, иллюстрациях и рекламе: они помогают быстро донести суть идеи или просто привлечь внимание. Один из самых известных примеров – это рабочий стол с иконками папок и файлов.

Создание семейства иконок высокого качества требует вдумчивого подхода, «насмотренности», немного повторения и многочасовой практики.

Рассмотрим семь принципов для создания высококачественных иконок.

Первый принцип – Ясность.

Основная задача иконки – быстро донести идею (рис. 1).

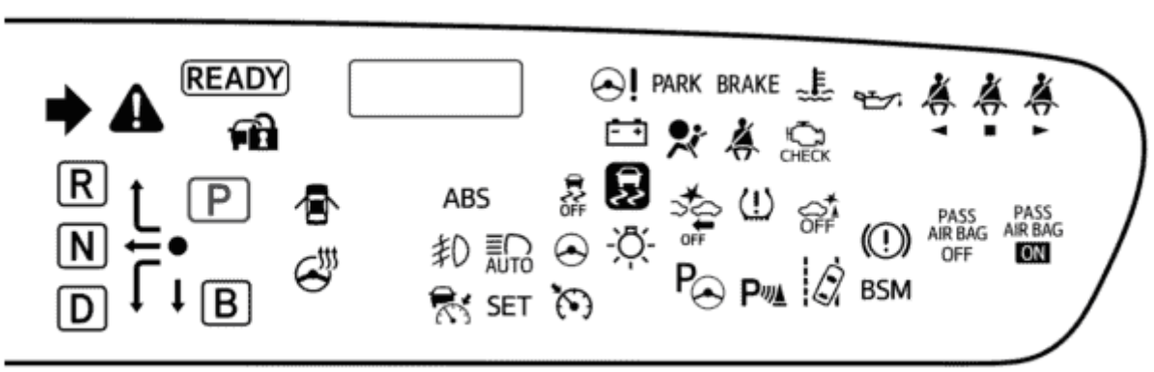


Рисунок 1 – Группы символов

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

Какие из этой группы символов вам понятны? Со временем водители смогут выучить их, но некоторые из этих иконок интуитивно не ясны, к ним понадобится инструкция.

Расставим их по уровню ясности, как показано на рис. 2.

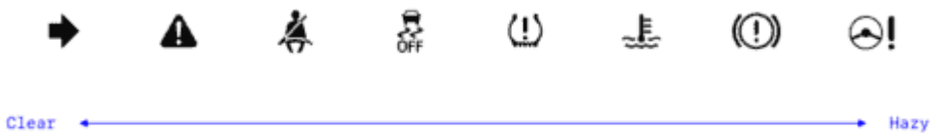


Рисунок 2 – Соотнесение иконок с уровнем ясности

Когда в иконке использована незнакомая метафора, её сложно понять. Символ с напоминанием о ремне безопасности (третий слева) буквально отображает действие, пользователь может быстро считать её. «Сигнал системы электроусилителя руля» (крайний справа) намного неопределённей.

Часто непонятная иконка просто разочаровывает. Неверная трактовка предупреждающих символов может быть опасна для вождения.

Вот несколько значков, которые кажутся наиболее знакомыми – иконки «Любовь», «Предупреждение», «Музыка» и «Вверх/вперёд», показаны на рис. 3.



Рисунок 3 – Знакомые иконки

Наиболее удачные иконки легко понимает не только отдельная группа людей, они универсальны для разных культур, возрастов и бэкграунда. Сама по себе иконка может быть не самым понятным решением, если

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

представляемая идея слишком абстракта. В этом случае можно добавить текстовую метку или найти альтернативу.

Второй принцип – Удобочитаемость.

Когда есть понятный символ, необходимо убедиться, что он удобочитаемый (рис. 4).

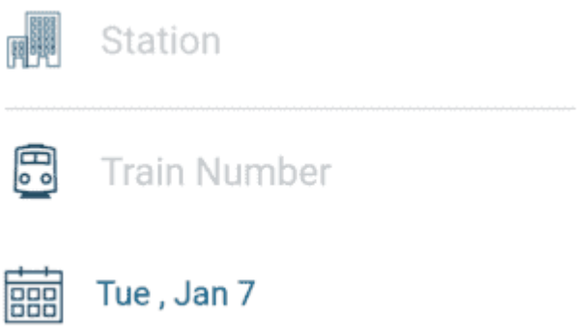


Рисунок 4 – Иконка Station

Иконку Station (первая строчка) сложно рассмотреть, потому что у неё много мелких деталей. При работе с несколькими фигурами следует оставлять достаточно места между ними. Большое количество тонких линий делает иконку перегруженной и трудной для чтения.

Третий принцип – Выравнивание.

Чтобы убедиться, что каждая иконка выглядит сбалансированной, сделайте оптическое выравнивание её элементов (рис. 5).

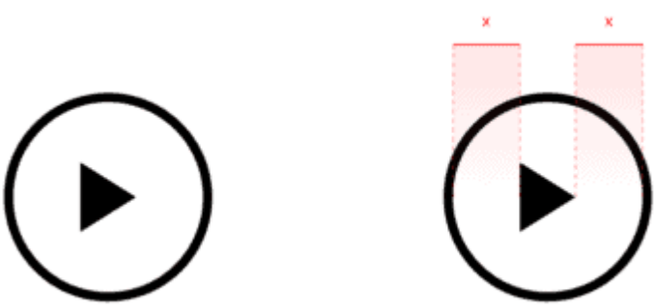


Рисунок 5 – Выравнивание элементов иконок

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

В этой иконке Play треугольник находится в центре круга, но пользователю кажется, что он смещён. Левая часть треугольника кажется «тяжелее» и смещается влево.

Четвертый принцип – Краткость.

Идея, выраженная несколькими словами, выглядит эффективнее и элегантнее. Посмотрите на утверждение: «Обучение других тому, что вы знаете, укрепляет ваше собственное понимание предмета».

Можно более кратко выразить эту мысль, как это сделал писатель Роберт Хайнлайн: «Когда один учит, два учатся». Прекрасно.

Material Design хорошо показывает принцип краткости в своём руководстве по иконкам. Вместо того, чтобы говорить корабль (рис. 6).



Рисунок 6 – Корабль

Скажите просто (рис. 7).



Рисунок 7 – Иконка «Корабль»

Краткость нужна в дизайне иконок, поскольку часто дизайнер работает с небольшими пространствами. Правильно используйте детали в значках и не злоупотребляйте ими.

Пятый принцип – Последовательность.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

Чтобы достичь гармонии для семейства иконок, соблюдайте одни стилистические правила. Apple использовала для iOS 13 всевозможные штрихи, заливки и размеры (рис. 8).

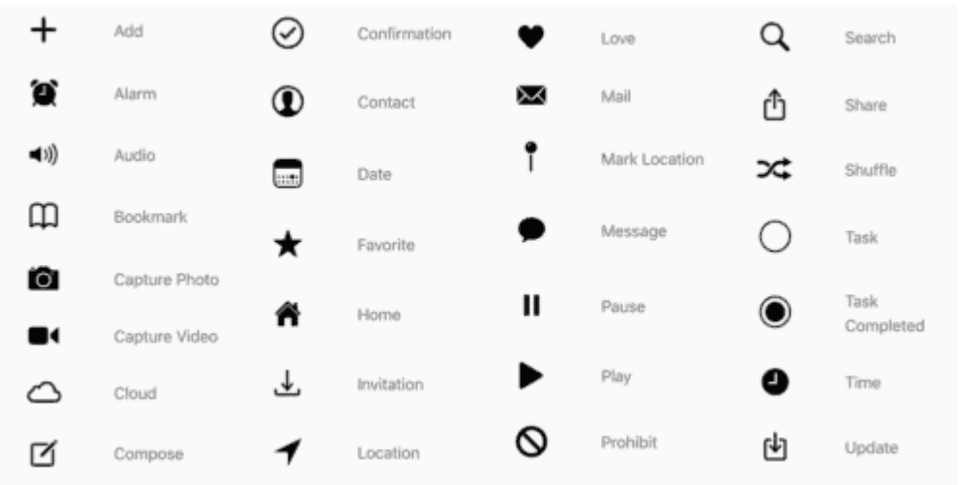
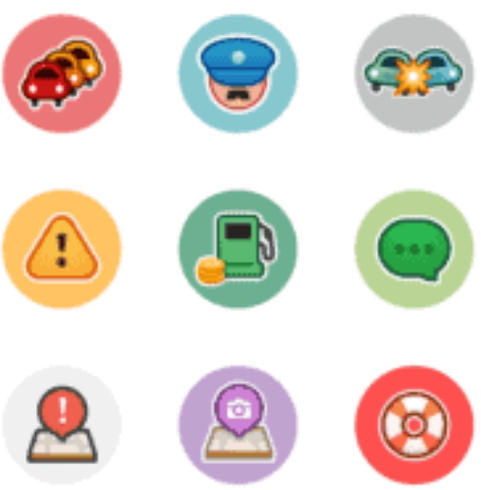


Рисунок 8 – Семейство иконок

Шестой принцип – Индивидуальность.

Каждый набор иконок особенный. Что делает его уникальным? Что он может рассказать о бренде? Какое настроение создаёт?

Интерфейс Waze во многом опирается на иконки. Эти красочные иконки как будто говорят: «Мы причудливые!» (рис. 9).



Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

Рисунок 9 – Иконки интерфейса Waze

Седьмой принцип – Простота использования.

Процесс создания иконок не заканчивается после того, как они были идеально нарисованы. Необходимы дальнейшие тесты и постработа, чтобы дизайнеры могли легко создавать новые иконки и использовать их в своих проектах, а разработчики – создавать код.

Качественный набор иконок организован, хорошо задокументирован и проверен в контексте. Хорошо, если он поддерживается специальными инструментами, например, менеджером иконок.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

2 Разработка графических подсказок и другой интерфейсной графики

Подсказка (Tooltip) – это распространенный элемент графического пользовательского интерфейса, используемый вместе с курсором, как правило, в форме указателя (рис. 10).



Рисунок 10 – Всплывающая подсказка с кнопкой «Понятно» в правом нижнем углу

Традиционные подсказки появляются только тогда, когда курсор наводится на элемент (вспомните старые приложения Microsoft). Сегодня тултипы (подсказки) стали гораздо более динамичными. Многие веб-продукты запускают интерактивные подсказки при переходе пользователя на страницу или после взаимодействия с определенным элементом.

Что отличает хорошие подсказки (Tooltips) от откровенно раздражающих? Раздражающая подсказка перекрывает собой все остальное. Она появляется не вовремя. Или еще хуже, она сбивает с толку и отвлекает. Плохая подсказка – это ленивая попытка исправить плохой пользовательский опыт (User Experience, UX).

Хорошую подсказку отличает незаметность. Она помогает пользователю выполнить работу, а затем исчезает. Правильная подсказка может выглядеть красиво, но что действительно важно, она обеспечивает ценность для пользователя.

«Хорошие подсказки должны быть настолько ненавязчивыми, что иногда вы могли бы поклясться, что их на странице никогда не было, –

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер disynergy.ru

объясняет Марк Шенкер (Marc Schenker), автор блога Web Designer Depot. – Но вы скучаете по ним, если вдруг их нет, а вам нужна помощь в выполнении задачи».

Подсказки следует рассматривать как комментарии, примечания: они могут помочь объяснить что-то, но они не являются главным элементом.

Одним из жизненно важного этапа работы с любым продуктом является онбординг (англ. onboarding – «введение, размещение, адаптация»).

Объяснение функций продукта – это самый распространенный механизм онбординга.

Такой экскурс в продукт помогает клиентам разобраться в интерфейсе и понять, как пользоваться сайтом или приложением. Например, Slack сразу после приветственного сообщения запускает обзор продукта с помощью подсказок и таким образом направляет пользователей на боковую панель чата (рис. 11).

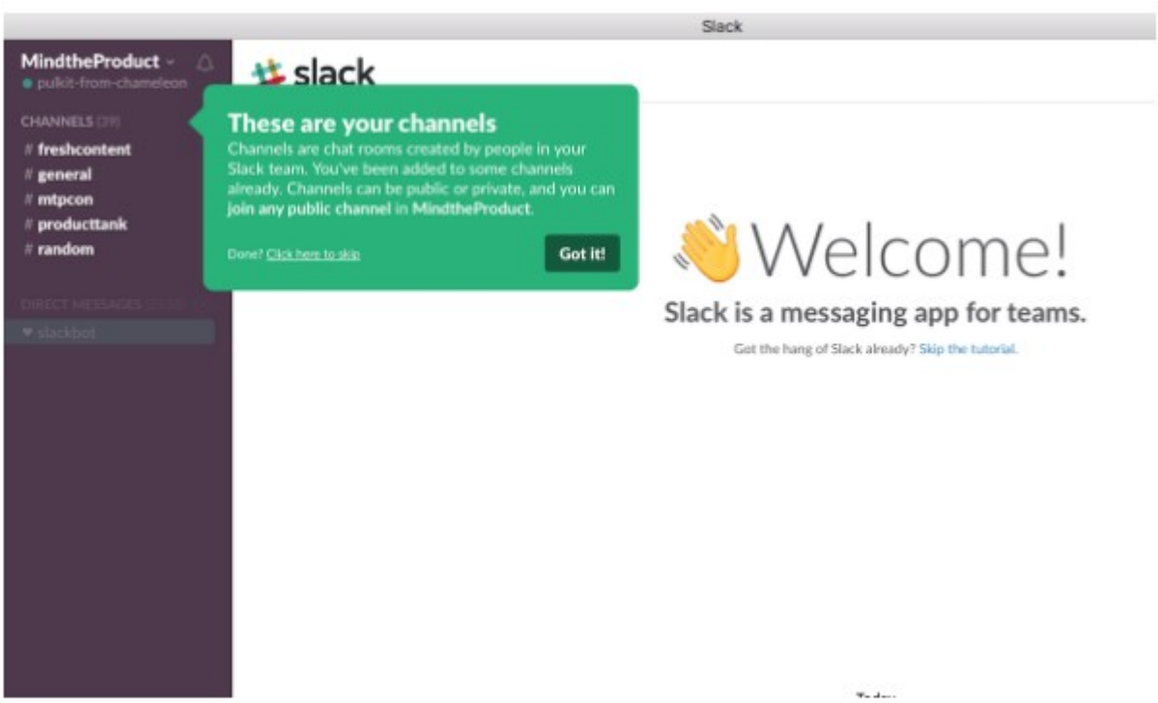


Рисунок 11 – Slack направляет пользователя с помощью подсказок

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

Если разработчик программного продукта хочет привлечь внимание к новой функции, не прерывая пользовательский опыт, то подсказки могут стать для этого идеальным средством. Анонсирование функции с помощью тултипов сейчас в тренде. Например, Facebook использовал подобный метод для важной функции, о которой иначе многие просто не узнали бы (рис. 12).

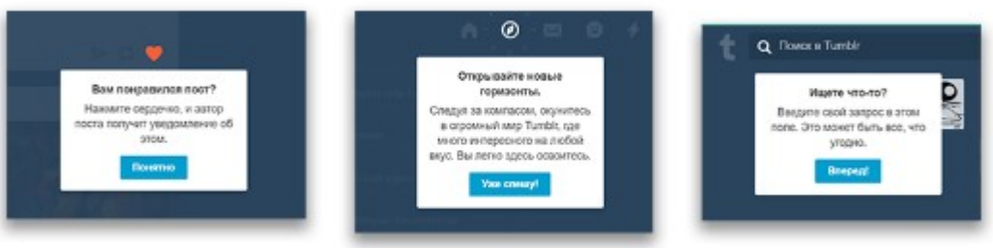


Рисунок 12 – Сообщение о возможности получить кэшбэк в размере 10% в этом и тысячах других ресторанов

Подсказки можно использовать в навигационных меню и других интерактивных элементах, чтобы подталкивать пользователей к выполнению определенных действий. Тултипы появляются и исчезают только тогда, когда пользователь взаимодействует с нужным элементом.

Прелесть подсказок в том, что они временные и контекстуальные. Данный инструмент не подходит для критически важной информации или чего-либо, к чему пользователь часто обращается. Подсказки обычно не применяют к изображениям, видео, лид-формам или другому контенту, с которым пользователи должны взаимодействовать.

Не следует использовать подсказки там, где они не нужны. Это звучит очевидно, но вызовет удивление информация о том, сколько разработчиков в своих подсказках просто иными словами пересказывают то, что и так понятно.

Точно так же не стоит применять подсказку для действия, которое пользователь выполняет регулярно. Представьте, что электронный почтовый ящик постоянно будет показывать подсказку «Отправить письмо можно тут»!

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер disynergy.ru

Как создать привлекательный дизайн, который окажется полезным, но при этом достаточно ненавязчивым — настолько, чтобы его можно было игнорировать?

Важно учитывать все возможные компоненты:

- *Текст* – подсказки могут содержать заголовок и основной текст или только основной текст. Заголовки могут сигнализировать о том, что сообщение анонсирует функцию (как вариант – выделенное жирным шрифтом словосочетание «Новая функция!»). Короткие подсказки в заголовке не нуждаются;

- *Выход из подсказки* – должен происходить при нажатии на знак крестика или надпись «Закрыть» (традиционный способ) либо при взаимодействии с определенным элементом;

- *Индикаторы текущего этапа* – подсказки, являющиеся частью многоэтапного тура по продукту, могут указывать, насколько далеко вы продвинулись в процессе.

При разработке дизайна необходимо учесть следующее:

- насыщенные цвета выделяют подсказку и хорошо контрастируют на светлом фоне (чаще всего встречаются синие подсказки);

- следует остерегаться избыточности. Если функция уже объяснена на сайте, подсказка будет ненужной и в конечном итоге вызовет раздражение пользователей;

- необходимо обратить внимание на то, где разработчик планирует разместить тултипы: их появление иногда может показаться скорее агрессивным, чем полезным. Таковым будет приведенная выше подсказка, если она не исчезнет, как только пользователь начнет печатать;

- не следует создавать изолированные всплывающие подсказки. Необходимо тщательно продумать другие появляющиеся сообщения и организовать последовательную и обеспечивающую ценность стратегию. Разработчику постоянно надо проверять эффективность подсказок и улучшать сообщения по мере необходимости.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Элементы интерфейса в GUI (графическом интерфейсе пользователя) базируются на метафорах, которые хорошо знакомы целевым потребителям. В противном случае, они должны вписываться в культурный контекст, дабы пользователей можно было обучить их применению.

Наиболее распространённые элементы интерфейса: Кнопка, Ссылка, Иконка, Вкладка, Чекбокс, Радиокнопка, Переключатель, Выпадающий список, Ползунок, Поле ввода, Таблицы, Меню.

Разработка пользовательских интерфейсов осуществляется на основе атомарного дизайна. Это метод дифференциации системы любого уровня сложности на составные части – атомы. При этом их можно применять по несколько раз и совмещать между собой.

Согласно исследованиям, средняя длительность внимания рядового пользователя составляет лишь 8 секунд. Таким образом, человек считывает информацию с вашего ресурса за считанные мгновения. Если он не получает того, что ищет, то просто закрывает страницу.

Пользователь должен понимать все с первого взгляда. Если визуальная иерархия будет выстроена неверно, то человек не задержится на посещаемом ресурсе.

Зачастую дизайнеры пользовательского интерфейса ставят перед собой цель выделиться и создать нечто новое. Однако стоит понимать, что общепринятые стандарты не зря получили такое распространение. Они прошли проверку временем, так что следует смело их применять. Плюс ко всему, это никак не помешает реализовать любые авторские идеи.

Если пользователь открывает интерфейс и видит множество незнакомых элементов, то это можете его отпугнуть. Любой пользовательский интерфейс должен выполнять те задачи, на которые рассчитывает клиент. Если он видит в навигации кнопку «Настройки», то при нажатии хочет перейти в соответствующее меню, а не куда-то ещё. Когда этого не происходит, люди

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

остаются недовольными. При разработке пользовательского интерфейса нужно придерживаться точных формулировок, дабы пользователь мог быстрее сориентироваться. Выбирая между длинным четким текстом и коротким неопределённым, всегда следует отдавать предпочтение первому варианту. При этом чем короче и точнее, тем лучше.

Не существует идеального дизайна. Каждый вариант следует рассматривать как очередную итерацию, у которой также есть зоны роста. При этом многие дизайнеры сталкиваются с нежеланием продолжать улучшать интерфейс после стольких правок. Это ошибка.

Есть и другая крайность – перфекционизм. Именно поэтому следует относиться к дизайну как к итерационному процессу. Тем самым разработчик сможет обеспечить постоянное улучшение интерфейса.

Следуя известным рекомендациям, можно разработать стильные и удобные программные продукты.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

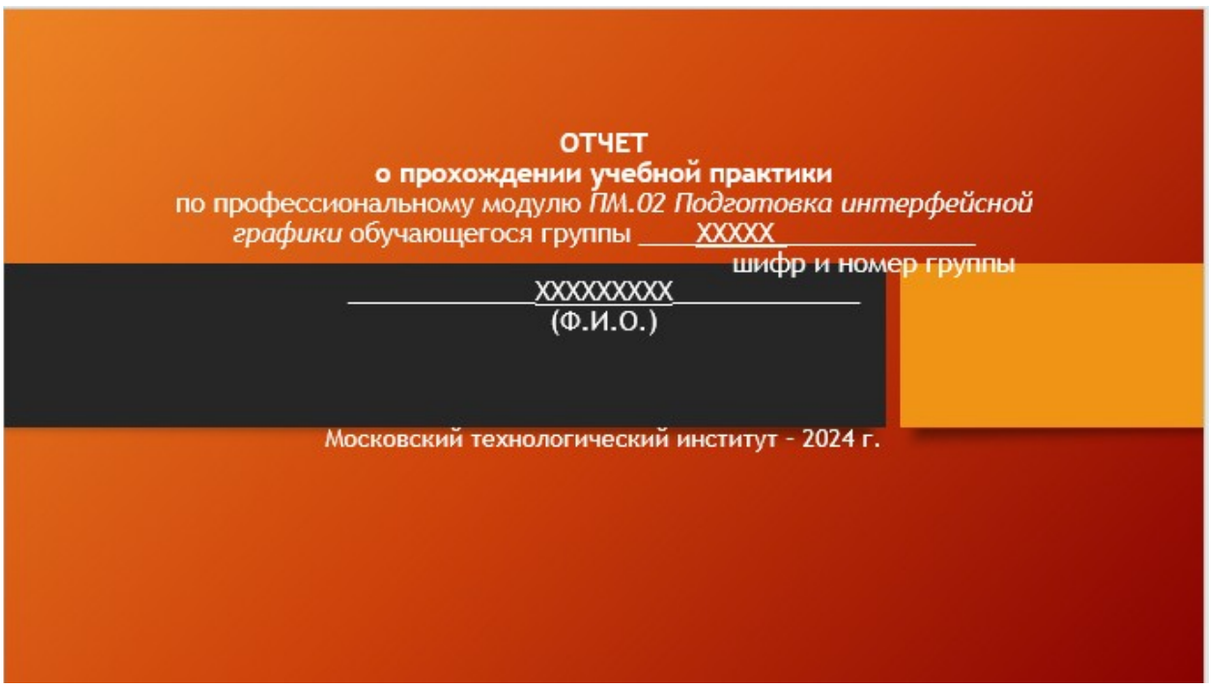
1 Шелестовская, В. А. Стили в графическом дизайне : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» : [16+] / В. А. Шелестовская, Г. С. Елисеенков ; Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра дизайна. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2022. – 140 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=701078 (дата обращения: 12.03.2024). – Библиогр.: с. 117-121. – ISBN 978-5-8154-0641-4.

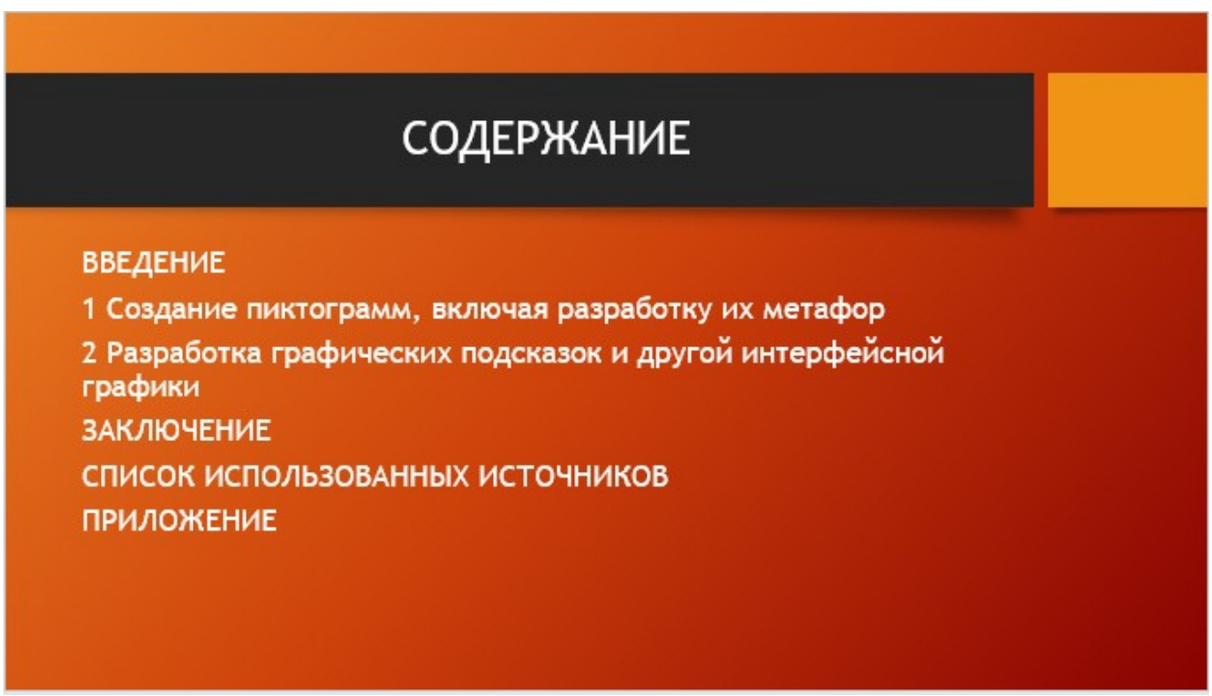
2 Шмалько, И. С. Основы композиции в графическом дизайне : учебное пособие : [12+] / И. С. Шмалько, В. А. Цыганков. – Москва : Сам Полиграфист, 2013. – 80 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=488292.

3 Саблина, Н. А. Теория и практика цвета в профессиональном образовании дизайнеров : [16+] / Н. А. Саблина, И. В. Самойлова ; Липецкий государственный педагогический университет им. П. П. Семенова-Тян-Шанского, Институт культуры и искусства, Кафедра изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2021. – 89 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=693950.

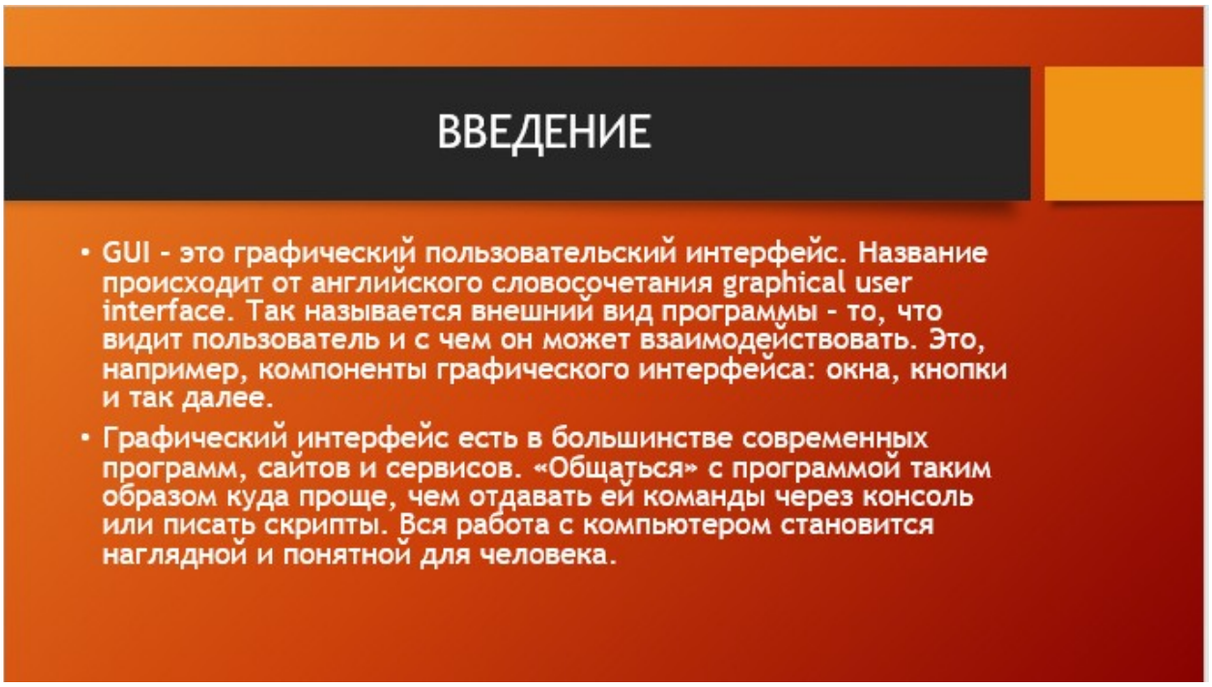
Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

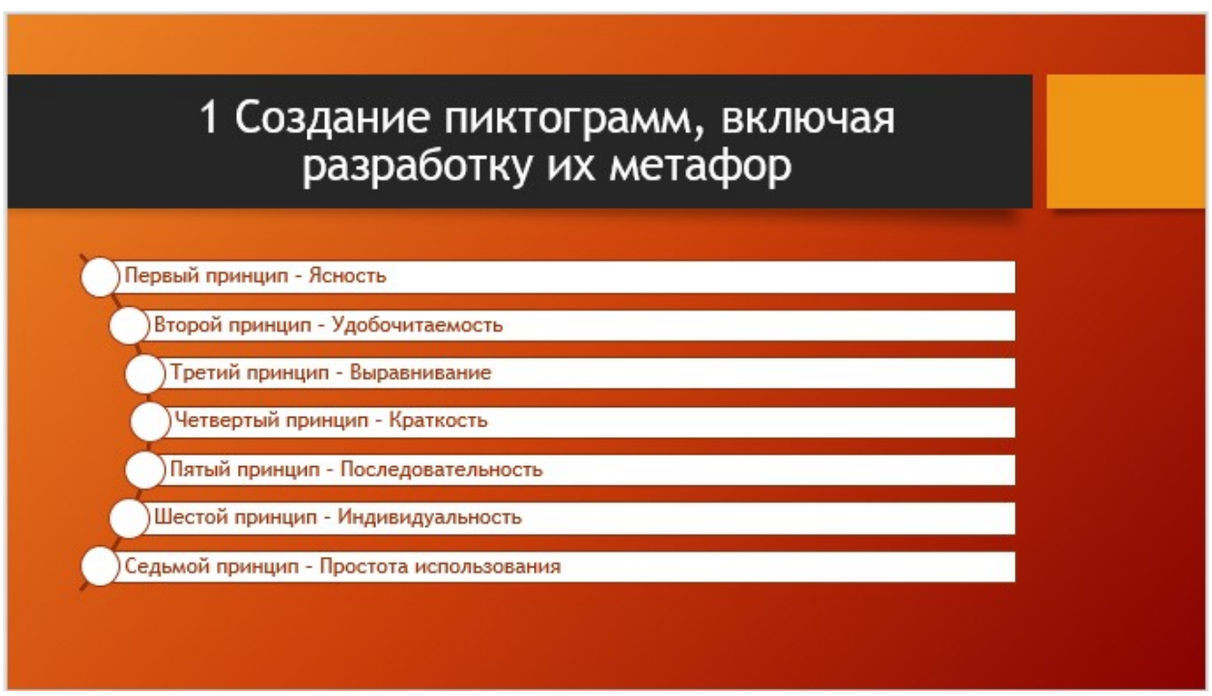
ПРИЛОЖЕНИЕ





Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

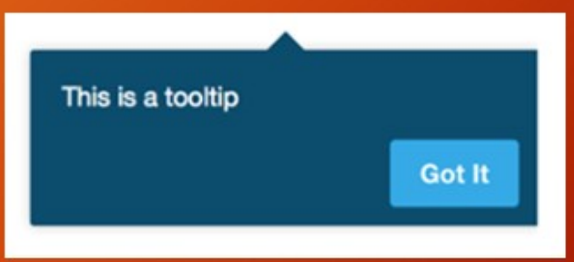




Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

2 Разработка графических подсказок и другой интерфейсной графики

Подсказка (Tooltip) - это распространенный элемент графического пользовательского интерфейса, используемый вместе с курсором, как правило, в форме указателя

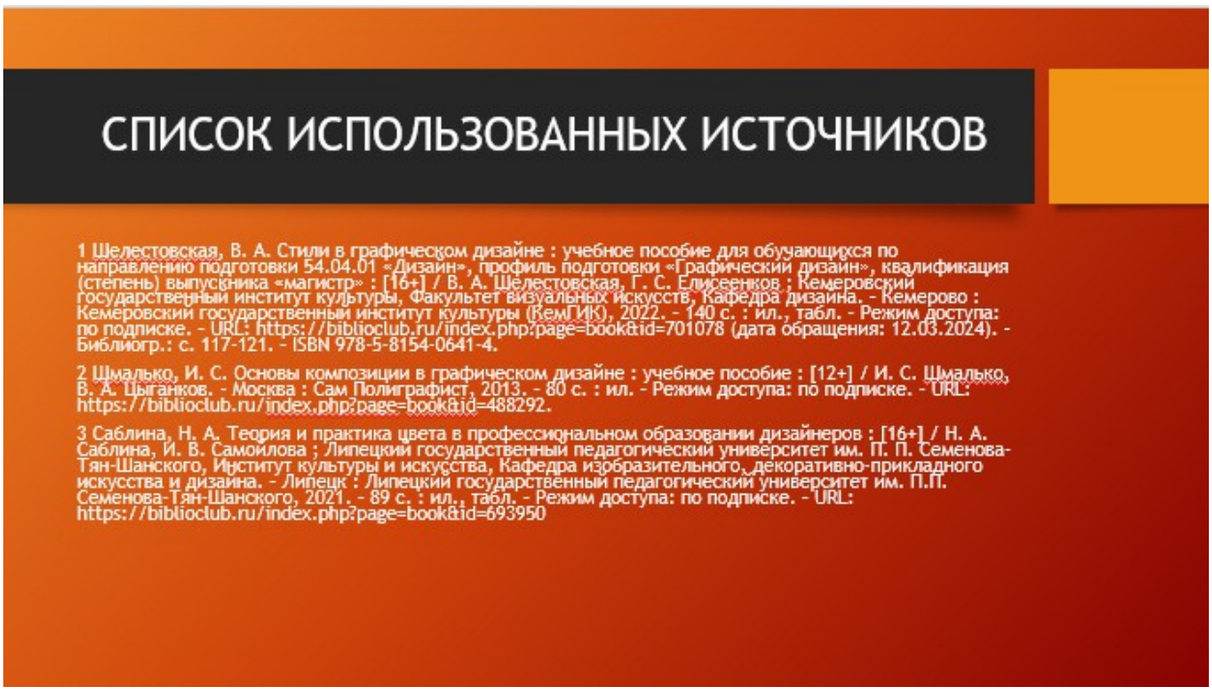


ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Согласно исследованиям, средняя длительность внимания рядового пользователя составляет лишь 8 секунд. Таким образом, человек считывает информацию с вашего ресурса за считанные мгновения. Если он не получает того, что ищет, то просто закрывает страницу.

Пользователь должен понимать все с первого взгляда. Если визуальная иерархия будет выстроена неверно, то человек не задержится на посещаемом ресурсе.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер disynergy.ru



XXXXXXX, XXXXXXXXX

Дата: _____ _____

(Подпись, Ф.И.О. студента)

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер disynergy.ru