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 производственной практики

по профессиональному модулю ПМ.01 Ввод и обработка цифровой информации

программных модулей _____
шифр и номер группы

_____Иванов Иван Иванович_____
(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 Разработка дизайна программного продукта.....4
2 Создание индивидуальной стилистики продукта.....8
3 Оптимизация составляющих интерфейсной графики под различные разрешения экрана.....13
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....19
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....21
ПРИЛОЖЕНИЕ.....22

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

Пользовательский интерфейс – это та среда, с помощью которой человек взаимодействует с программой или сайтом. Соответственно, комфорт работы с ним напрямую влияет на посещаемость, рейтинги и, в конечном счете, продажи.

Пользовательские интерфейсы различают по характеру систем, взаимодействующих друг с другом, по особенностям реализации и возможностям. Один интерфейс позволяет применять всю программную часть компьютера. При этом для полноценного использования необходимы специальные умения. Другой, наоборот, предоставляет доступ лишь к ограниченному функционалу, но характеризуются удобством эксплуатации.

Пользовательский интерфейс может выглядеть по-разному. Все зависит от операционной системы. Наиболее распространённым является графический интерфейс.

Разработать дизайн программного продукта, создать индивидуальную стилистику, оптимизировать составляющие интерфейсной графики под различные разрешения экрана и многое другое может профессионал.

Чтобы подготовить интерфейсную графику для дальнейшего использования надо разбираться во всех тонкостях дизайна – от выбора стиля и размера шрифта, до разработки прототипа сайта.

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 Разработка дизайна программного продукта

Дизайн программного продукта (программного обеспечения) – это процесс создания компьютерной системы, которая отвечает потребностям пользователя или клиента. Чтобы создать успешный программный продукт, важно понять различные этапы процесса разработки программного обеспечения.

Дизайн программного обеспечения проводится в несколько этапов (рис. 1).



Рисунок 1 – Этапы дизайна программного продукта

1. Концептуализация (Conceptualization): на этом этапе команда начинает придумывать идею для продукта. Они могут исследовать конкуренцию и потенциальные функции, а также функции мозгового штурма для продукта.

2. Развитие (Development): На этом этапе команда начинает разрабатывать функции и функции продукта. Они могут использовать модель разработки программного обеспечения, такую как водопад, гибкий или гибридный.

3. Тестирование и обеспечение качества (Testing and Quality assurance): как только функции и функции завершены, важно проверить их, чтобы убедиться, что они удовлетворяют потребности клиентов. Команда может также выполнить меры по обеспечению качества, чтобы обеспечить высокое качество продукта.

4. Развертывание (Deployment): после того, как продукт проверяется и считается высоким качеством, он готов к развертыванию. Команда может

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

выбрать продукт, используя традиционный цикл выпуска или выпустить его в среде программного обеспечения как услуги (SAAS).

Существует много типов дизайна программного обеспечения. Некоторые из наиболее распространенных типов дизайна программного обеспечения – это объектно-ориентированный дизайн, функциональное программирование и дизайн информационной системы.

Объектно-ориентированный дизайн – это подход проектирования программного обеспечения, который подчеркивает использование объектов. Объекты аналогичны молекулам в том смысле, что они могут быть описаны в терминах их свойств и взаимодействий. Объекты создаются и организованы с использованием классовой иерархии. Классы определяют свойства объектов и методы, которые объекты могут использовать для взаимодействия друг с другом. Объекты могут быть созданы из классов, или они могут быть экземплярами классов.

Функциональное программирование – это подход проектирования программного обеспечения, который подчеркивает использование функций. Функции аналогичны молекулам в том смысле, что они могут быть описаны в терминах их свойств и взаимодействий. Функции создаются и организованы с использованием функциональной иерархии. Функции определяют свойства функций и методы, которые функции могут использовать для взаимодействия с другими функциями. Функции могут быть созданы из классов, или они могут быть экземплярами классов.

Дизайн информационной системы – это тип дизайна программного обеспечения, который фокусируется на разработке систем, которые управляют информацией. Системы, которые управляют информацией, могут быть классифицированы на две категории: бизнес-системы и информационные системы. Бизнес-системы – это системы, которые помогают предприятиям управлять своей деятельностью. Информационные системы – это системы, которые помогают предприятиям управлять своей информацией. Информационные системы можно разделить на две категории: информационные системы настольных компьютеров и информационные системы предприятия.

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

Информационные системы настольных компьютеров – это системы, которые используются отдельными пользователями для управления их личной информацией. Информационные системы предприятия – это системы, которые используются организациями для управления своими данными.

Лучший способ выяснить, какое программное обеспечение подходит для проекта – это создать подробный план разработки программного обеспечения. В этом плане будут описаны функции и функциональность программного обеспечения, а также процесс разработки и сроки. Как только создан план, важно внимательно следить за ним. Если этого не делать, программное обеспечение может не удовлетворить потребности клиентов или пользователей.

Реализовать дизайн программного обеспечения для проекта можно следующим образом.

1. Определить бизнес-цели. Прежде чем разработать продукт, сначала нужно понять бизнес-цели компании. Чего хотят клиенты? Какие функции нужны, чтобы оставаться конкурентоспособными? Как только будут получены ответы на эти вопросы, можно начать проектирование функций, которые помогут компании достичь своих целей.

2. Выбрать платформу разработки. После того, как определены бизнес-цели, необходимо выбрать платформу разработки. Существует ряд различных вариантов, и важно выбрать тот, который будет соответствовать потребностям компании. Например, если компания планирует продавать свое программное обеспечение онлайн, можно выбрать онлайн-платформу разработки.

3. Создать план дизайна пользовательского интерфейса. После того, как выбрана платформа разработки и определены бизнес-цели, необходимо создать план проектирования пользовательского интерфейса. Этот план расскажет, как программное обеспечение будет выглядеть и ощущаться для пользователей. Важно иметь в виду целевую аудиторию при разработке интерфейса, а также функциональные требования программного обеспечения.

4. Разработать прототипы. После того, как закончен план дизайна пользовательского интерфейса и созданы прототипы, пришло время проверить их с потенциальными клиентами и пользователями. Это важный шаг в

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

определении того, соответствует ли программное обеспечение потребностям клиентов и пользователей.

5. Дополнить дизайн программного обеспечения. После тестирования программного обеспечения с потенциальными клиентами и пользователями пришло время завершить дизайн программного обеспечения. Это включает в себя настройку дизайна пользовательского интерфейса, разработку дополнительных функций и обеспечение того, чтобы программное обеспечение соответствовало всем функциональным требованиям.

Хороший дизайн программного продукта позволяет компаниям развивать свой бизнес и конкурировать на рынке.

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 Создание индивидуальной стилистики продукта

Создание индивидуальной стилистики продукта можно провести с помощью различных сервисов. Все представленные на рынке сервисы по основному функционалу можно разделить на две группы:

- к первой относятся площадки по созданию дизайна – Figma, Adobe XD, Sketch, Pixso, InVision. С помощью них сайт не собрать, но можно разработать его прототип и дизайн-макет;

- ко второй группе относятся сервисы с более расширенным функционалом, здесь дизайнер может создать сайт с нуля: от прототипа до реализации – Pixli, Webflow и Tilda.

Figma

Figma – помимо основного функционала предусмотрены легко подключаемые плагины для множества целей: «Если вы можете создать сайт, вы можете создать плагин».

Figma – это универсальный инструмент для совместной работы над интерфейсом. С помощью Figma можно решить множество задач: прототипирование, построение карты сайта, создание презентаций, прорисовка макета сайта или приложения. Все эти действия можно выполнять в команде – достаточно поделиться ссылкой, и над одним проектом будут работать несколько человек одновременно.

Figma – это самый распространенный инструмент работы для графических дизайнеров и дизайнеров интерфейсов (рис. 2). Огромное количество компаний применяют его для решения корпоративных задач различной сложности.

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

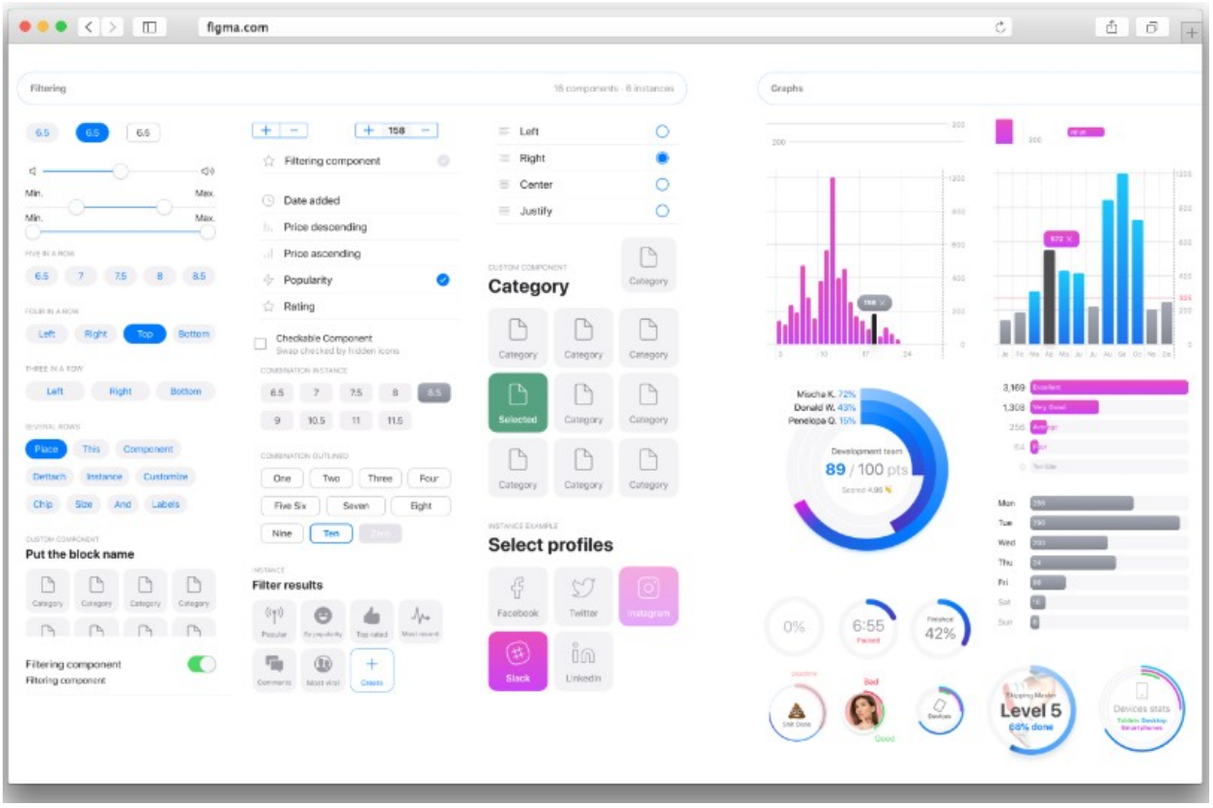


Рисунок 2 – Примеры интерфейса, созданного в Figma

Многопользовательский режим редактирования

Разработчики Figma включили в интерфейс возможность создания команды пользователей, задаваемую для проекта буквально в два клика. Теперь несколько дизайнеров могут работать над одним проектом параллельно без путаниц с версиями и правками и бесконечных взаимных пересылов. Кроме того, для каждого участника определяется его личный уровень доступа.

Привлечение разработчиков

Разработчики могут легко взаимодействовать с дизайнером с первых этапов наполнения макета: для них доступна выгрузка спецификаций и активов, а ещё пользователь может запросить фрагменты сгенерированного кода для CSS, iOS и Android.

Автоматическое сохранение и история данных

Figma делает акцент на том, что пользователю также не придётся тратить время и прерывать свою работу ради сохранения или экспорта – программа всё сделает сама. Вы не потеряете промежуточные версии, т. к. они автоматически

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

загружаются в облако. Вы можете вернуться к любой из них, продублировать или создать новую вручную, или увидеть историю внесения правок в файл: кто, когда и что именно изменил в макете.

Компоненты

В процессе работы над проектом присваивайте отдельным элементам общие стили и, когда будет необходимо изменить всю группу элементов, вы сможете внести изменения в весь макет за один раз.

Инструменты

Vector Networks и Arc показали дизайнерам новый уровень работы с пером и круговыми элементами, на котором работа с опорными точками стала ещё проще. А расширенные возможности OpenType помогают сделать шрифт индивидуальным, и даже эксклюзивным.

Сетки

Интерфейс предполагает использование в одном проекте несколько видов сеток, в которых пользователь может настроить цвет, ширину и зафиксировать эти параметры.

Ограничения и недостатки

Программа предъявляет серьезные требования к видеокарте и объёму оперативной памяти.

Отсутствие микровзаимодействий при анимации.

При помещении рабочего файла в черновик, каждый может стать владельцем этого файла.

С марта 2022 года Figma заморозила аккаунты Российских компаний, и продажу услуг в России.

Adobe XD

Многопользовательский режим работы

В 2019 году в обновлениях к программе добавили функцию совместного редактирования, благодаря которой в режиме реального времени с проектом, лежащим в облаке, могут взаимодействовать несколько дизайнеров.

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

Пользователь сможет видеть, кто из приглашенных дизайнеров активен и какие элементы сейчас редактируют его коллеги.

Режим совместного использования (Share mode) позволит вам передавать проект заинтересованным лицам, управляя правами доступа: есть функция защиты паролем. Использование артбордов будет легко отслеживать благодаря возможности уникальных имён для каждой ссылки. Можно хранить документы в облаке (рис. 3).

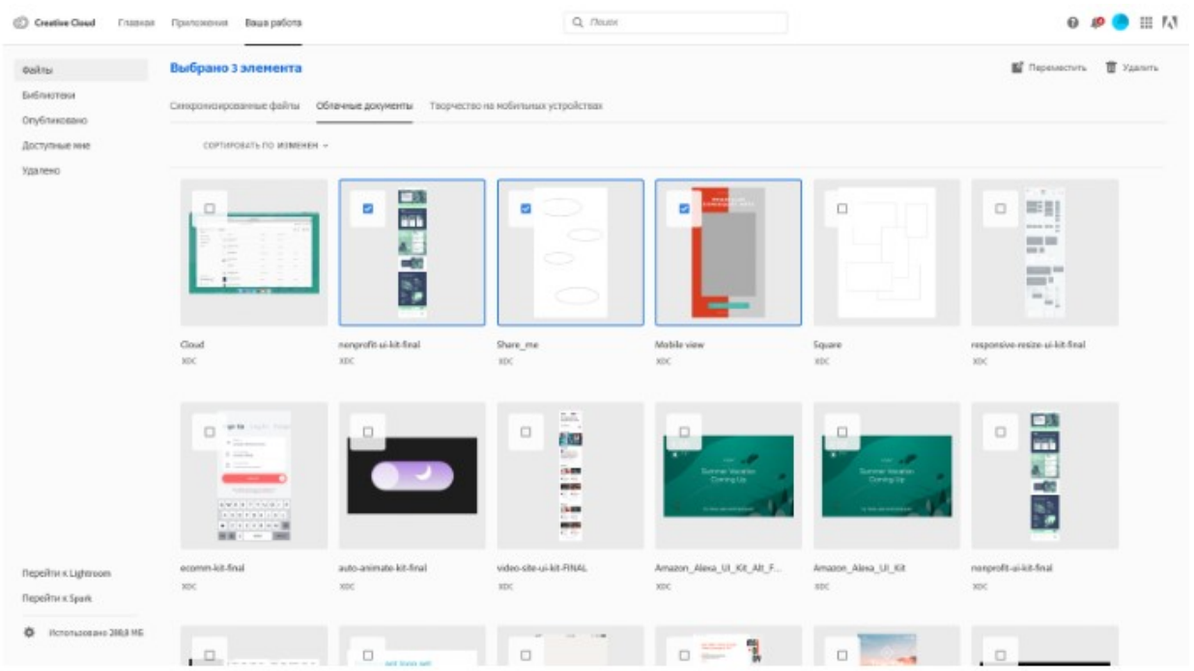


Рисунок 3 – Облачные документы на assets.adobe.com

Создание состояний

Для каждого элемента интерфейса теперь можно задать несколько вариативных состояний, рассчитанных на различные типы взаимодействия с пользователем (Hover, Pressed, Disabled, Success), благодаря этому дизайнеру не нужно прописывать несколько компонентов для разных сценариев, а включить варианты в набор состояний компонента.

Повтор сетки

Облегчить и ускорить работу над проектом поможет опция повтора сетки (активируется сочетанием Ctrl + r), позволяющая копировать группу объектов или целый слой.

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

Auto-animate

Auto-animate у Adobe XD отличается высокой скоростью и легкостью настройки, при этом еще нет возможности точного управления.

Создание и управление прототипами при помощи собственного голоса Голосовые триггеры и воспроизведение речи дают возможность прототипировать с помощью голоса. Эта функция уникальна и не реализована ни в одном другом сервисе.

Плагины

Пользователи могут самостоятельно писать плагины для Adobe XD на JavaScript, HTML и CSS. Кроме того, многие плагины Sketch были перенесены разработчиками в Adobe XD.

Совместимость с другими инструментами

Adobe XD создан на открытой платформе и совместим со многими другими инструментами не только из Adobe CC.

Большое разнообразие сервисов на различных платформах позволяет создать свой неповторимый и уникальный стиль.

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

3 Оптимизация составляющих интерфейсной графики под различные разрешения экрана

Оптимизация составляющих интерфейсной графики под различные разрешения экрана является очень важным вопросом при проектировании графического пользовательского интерфейса

Этот вопрос можно решить, например, адаптацией сайта под разные разрешения экрана.

Многие разработчики слишком ленивы, чтобы хоть как-то адаптировать свой сайт: одни проверяют всё только под свой браузер, а другие игнорируют мобильные устройства.

Но чаще всего можно заметить, что сайты плохо адаптированы под разные мониторы и разрешения. Например, вот как выглядит «ВКонтакте» на FullHD-мониторе (рис. 4).

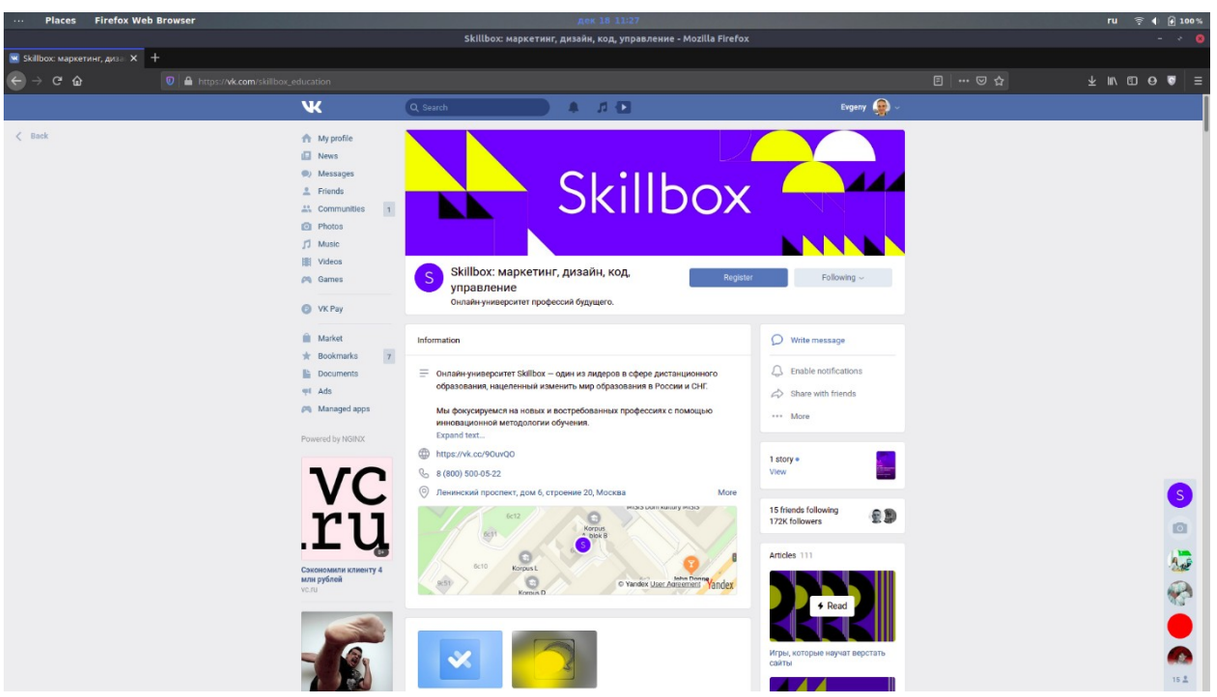


Рисунок 4 – Вид «ВКонтакте» на FullHD-мониторе

Шрифт очень маленький, а контент размещается только на небольшой части экрана. Чтобы комфортно пользоваться им, нужно менять масштаб страницы, как показано на рис. 5.

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

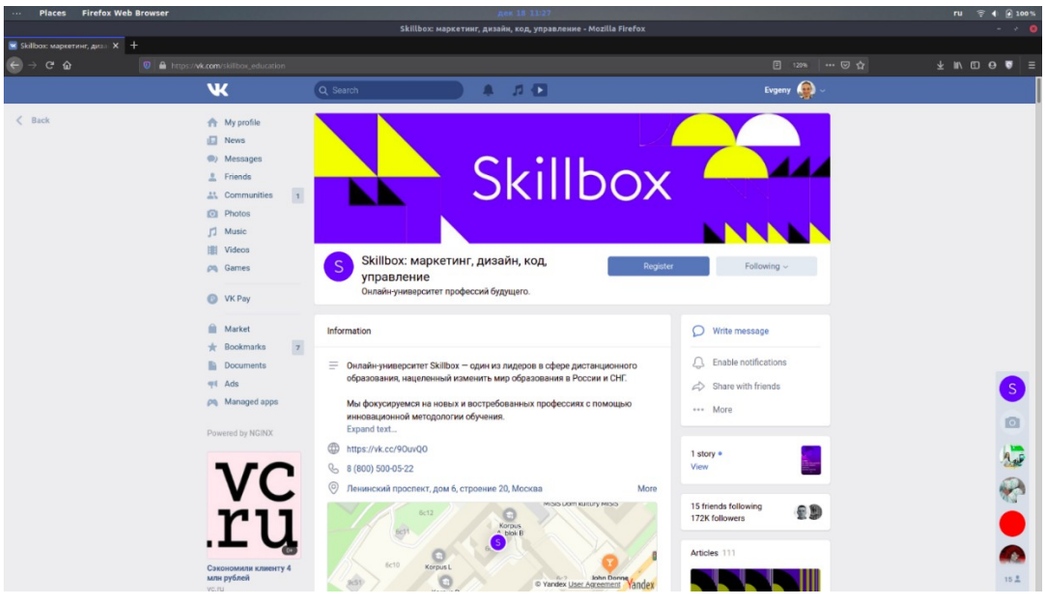


Рисунок 5 – Вид «ВКонтакте» на FullHD-мониторе после изменения масштаба страницы

Встроенных настроек для этого нет, в отличие, например, от Telegram (рис. 6).

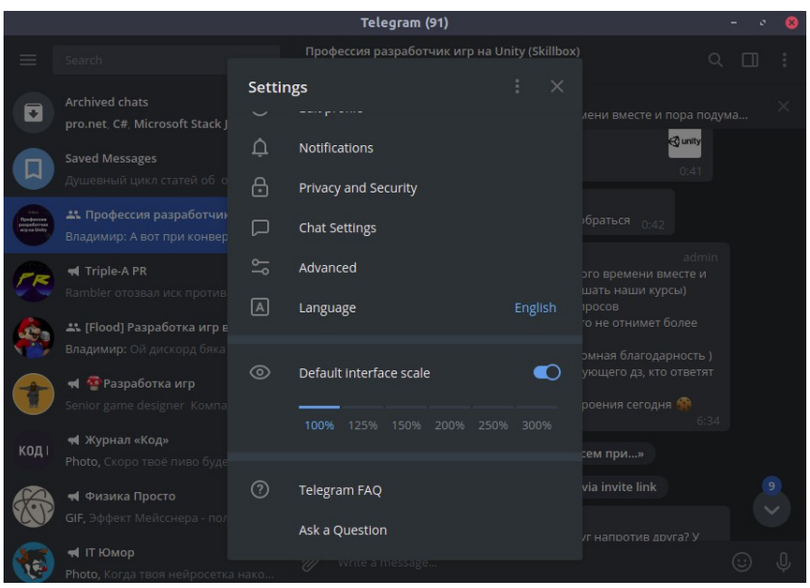


Рисунок 6 – Встроенные настройки в Telegram

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

Такая адаптация – что-то вроде кибертолерантности. Разработчик должен заботиться об удобстве посетителей сайтов, какими бы устройствами, мониторами и браузерами (только не Internet Explorer) они ни пользовались.

Прежде всего нужно быть уверенным, что разрабатываемый сайт не сломается, если пользователь изменит разрешение на 1 пиксель (как это бывает в MS Word). Для этого везде, где только можно, размеры нужно указывать в процентах.

Также при создании сайта полезно помещать его в оболочку (wrapper): она растягивается на весь экран, а сам сайт будет масштабироваться относительно оболочки (рис. 7).



Рисунок 7 – Пример масштабирования сайта относительно оболочки

Сам контент, не считая хедера (Хедер сайта, или шапка сайта – это его верхняя часть. Header сайта располагается как отдельный блок, отображающийся вверху на каждой странице сайта. Как правило, хедер содержит в себе ссылки на разделы сайта или важные категории, название компании, логотип, а также контактные данные) и футера (Футер, или подвал сайта – это часть, которая находится внизу страниц сайта. Футер сайта располагается ниже основного контента, что позволяет ему выполнять определенные функции), не стоит растягивать на всю страницу (рис. 8).

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

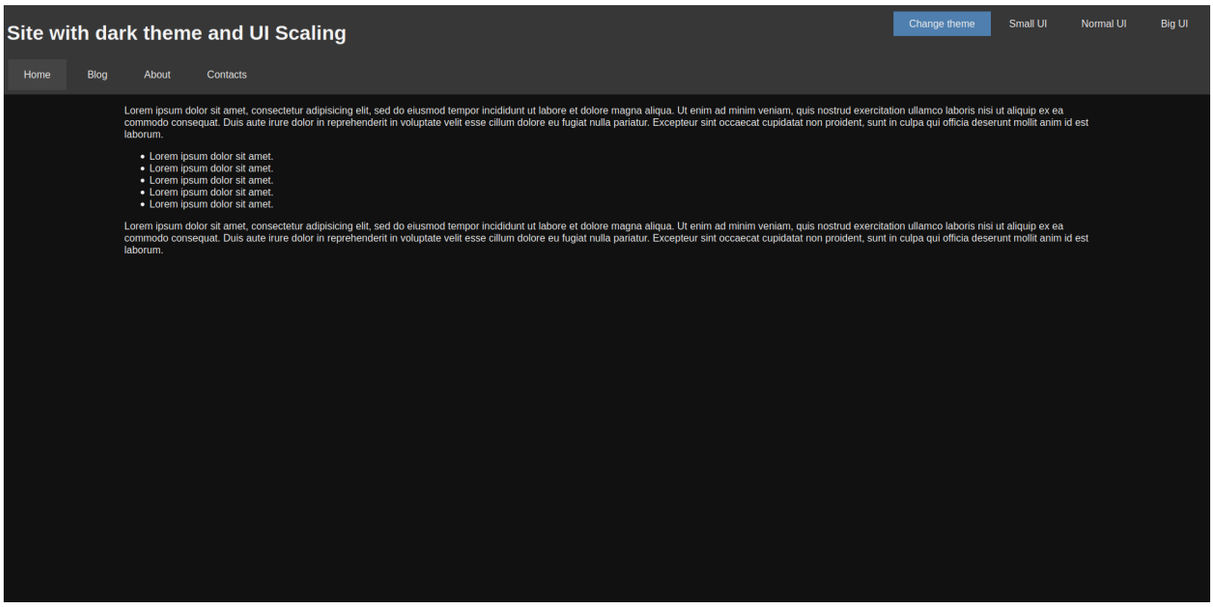


Рисунок 8 – Пример неудачного размещения текста на странице

Тут ширина блока с текстом составляет 80% страницы. Если бы не это ограничение, чтение мелкого шрифта с больших мониторов вызвало бы трудности.

Также разработчик интерфейса может указать максимальную ширину в пикселях (рис. 9).

```
width: 80%;
max-width: 720px;
```

Рисунок 9 – Настройка ширины текстового блока

Следует отметить, что с помощью JavaScript можно проверить размер окна браузера пользователя и подключить тот файл стилей, который лучше подойдёт для страницы такого размера. Пример такого кода на рис. 10.

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

```
window.addEventListener("resize", AutoScale); //Масштабируем страницу при растяги

AutoScale(); //Масштабируем страницу после загрузки

function AutoScale()
{
    let width = window.innerWidth; //Ширина окна
    //Если вы хотите проверять по размеру экрана, то вам нужно свойство window.sc

    if(width > 1280)
    {
        ChangeScale("big");
    }
    else if(width <= 1280 && width > 720)
    {
        ChangeScale("normal");
    }
    else if(width < 720)
    {
        ChangeScale("small");
    }
}
```

Рисунок 10 – Пример кода установки размера окна браузера пользователя

Отказаться от адаптации сайтов под разные мониторы можно только тогда, когда человечество откажется от мониторов. Ну а пока придётся мириться с тем, что существует огромное количество разрешений, представленных на рис. 11.

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

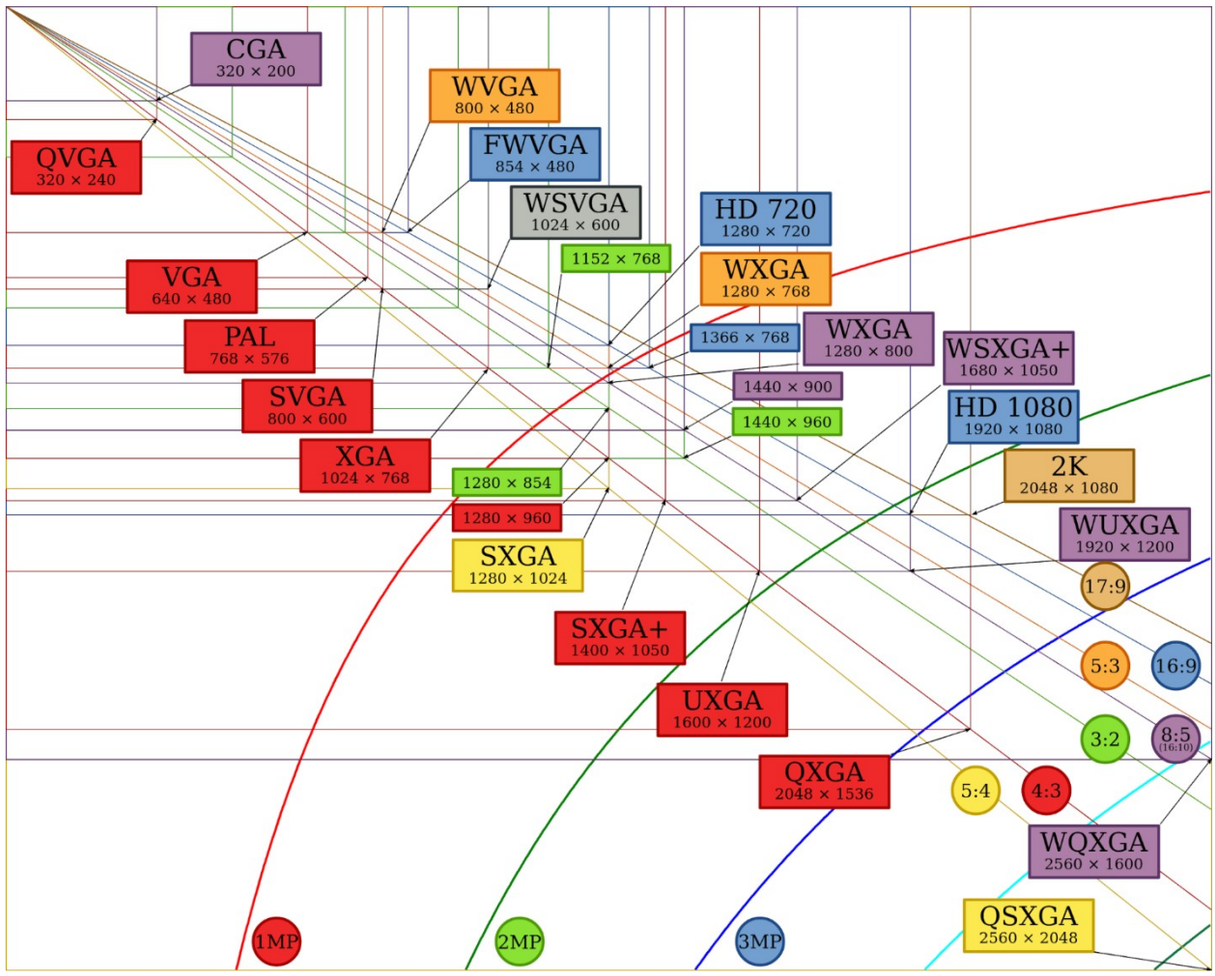


Рисунок 11 – Разрешения мониторов

Разработка дизайна программного продукта, создание индивидуальной стилистики проекта и оптимизация составляющих интерфейсной графики под различные разрешения экрана позволят предложить потребителям интересные решения.

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 остаются недовольными. При разработке пользовательского интерфейса нужно

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

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

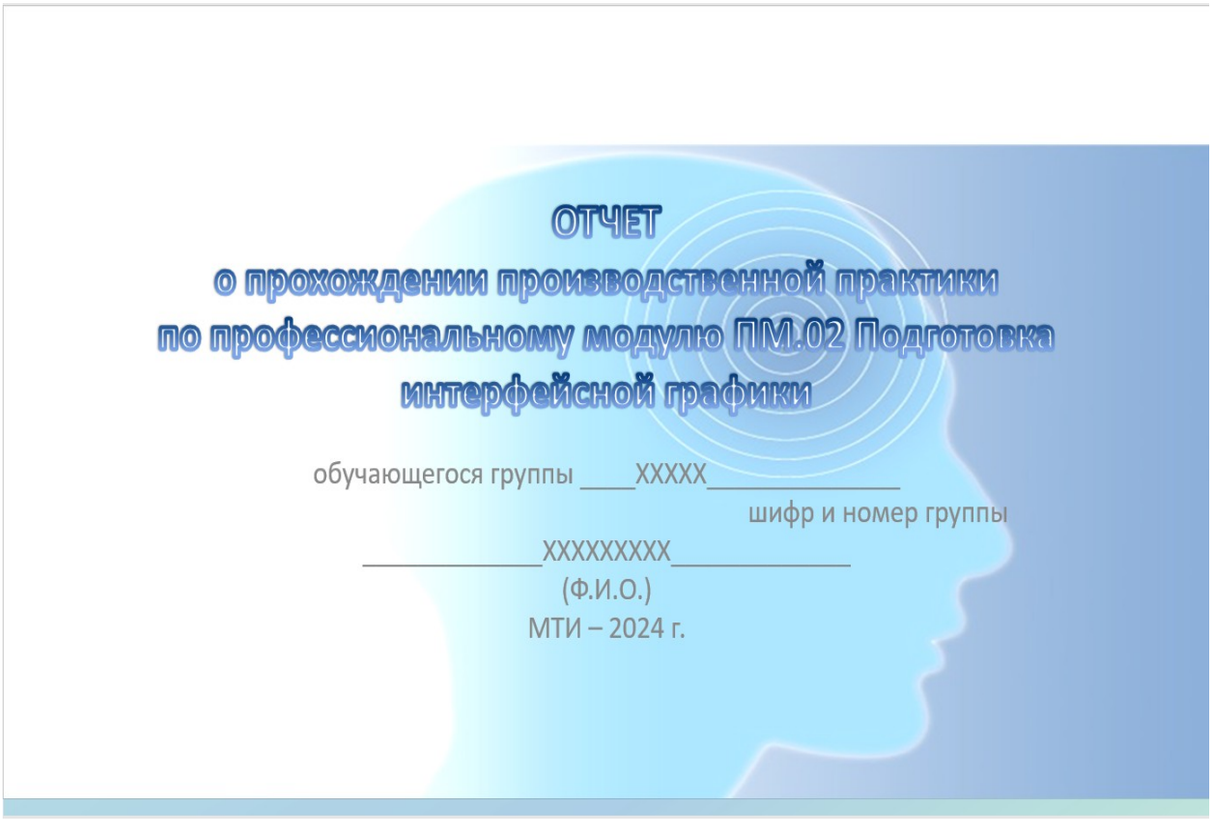
1 Шелестовская, В. А. Стили в графическом дизайне : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» : [16+] / В. А. Шелестовская, Г. С. Елисеенков ; Кемеровский государственный институт культуры, 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

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

1 Разработка дизайна программного продукта

2 Создание индивидуальной стилистики

3 Оптимизация составляющих интерфейсной графики под различные разрешения экрана

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Приложение

ВВЕДЕНИЕ

Пользовательский интерфейс – это та среда, с помощью которой человек взаимодействует с программой или сайтом. Соответственно, комфорт работы с ним напрямую влияет на посещаемость, рейтинги и, в конечном счете, продажи.

Пользовательский интерфейс может выглядеть по-разному. Все зависит от операционной системы. Наиболее распространённым является графический интерфейс.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения

Нажмите на мессенджер, чтобы написать

Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗

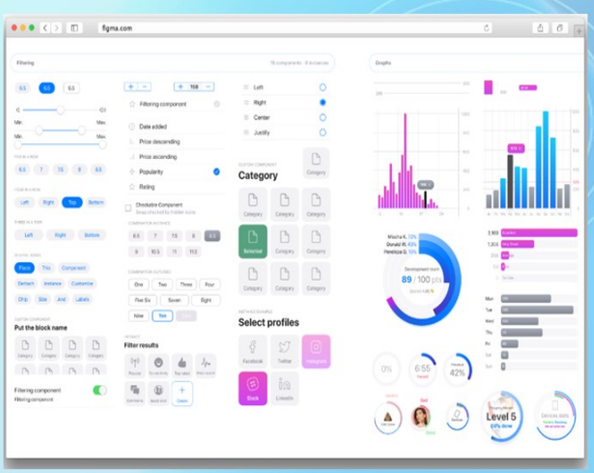
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер

disynergy.ru

1 Разработка дизайна программного продукта

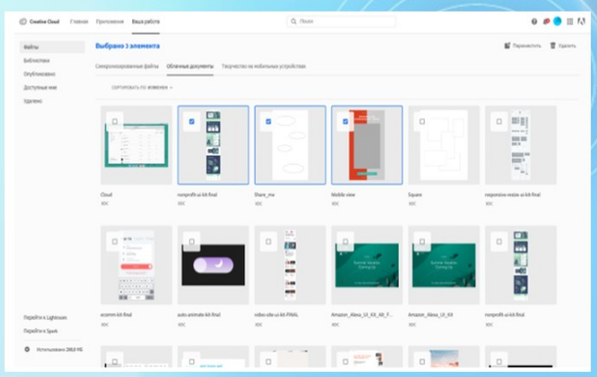


2 Создание индивидуальной стилистики
Примеры интерфейса, созданного в Figma



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

Облачные документы на assets.adobe.com

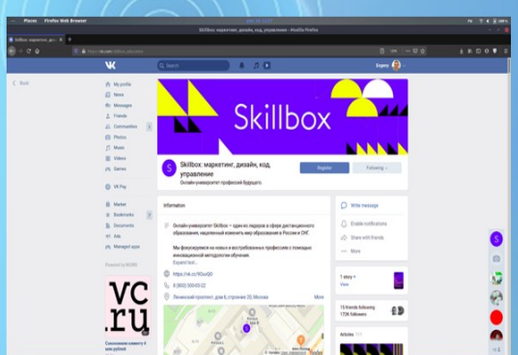


3 Оптимизация составляющих интерфейсной графики под различные разрешения экрана

Вид «ВКонтакте» на FullHD-мониторе

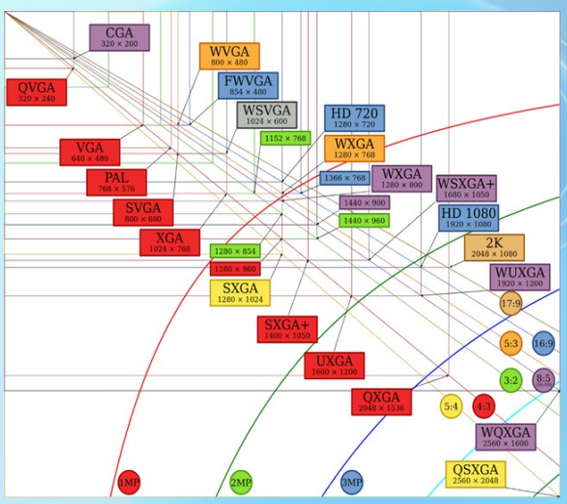


Вид «ВКонтакте» на FullHD-мониторе после изменения масштаба страницы



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

3 Оптимизация составляющих интерфейсной графики под различные разрешения экрана



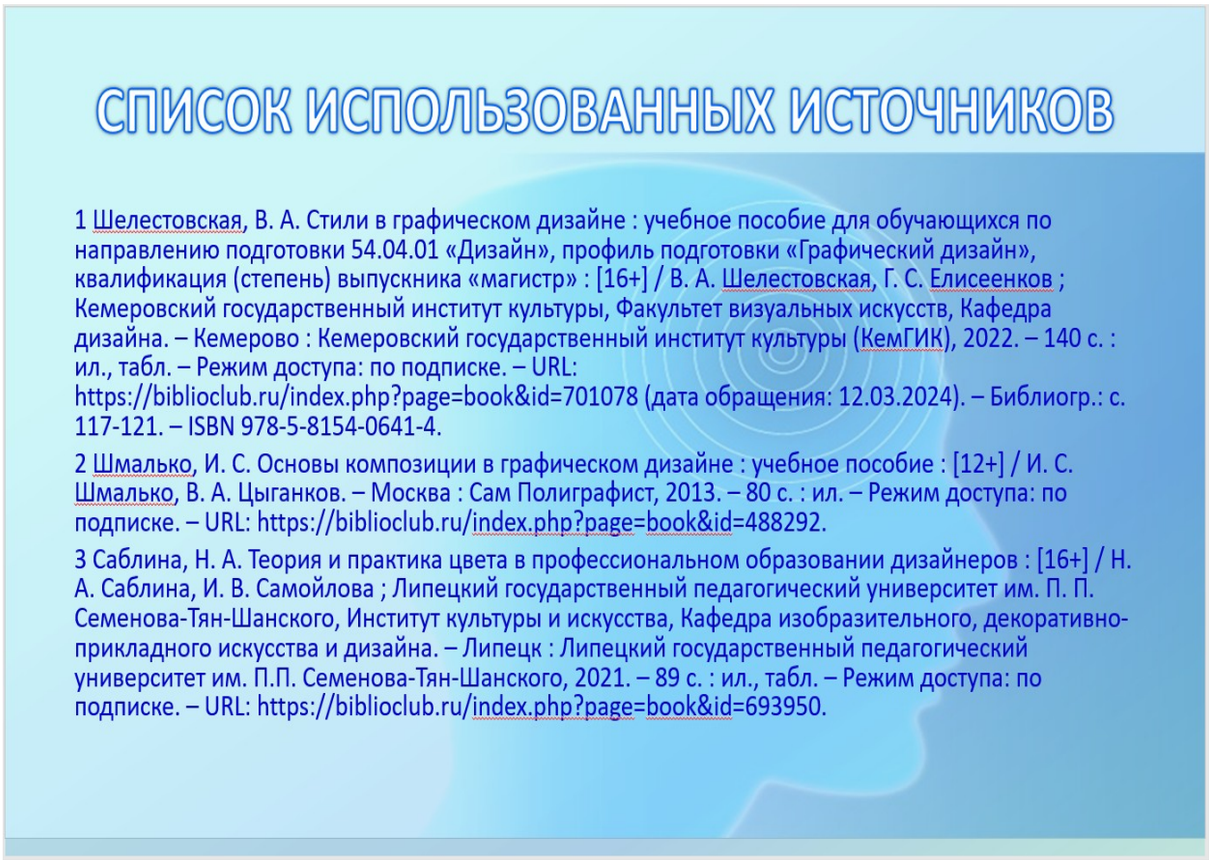
ЗАКЛЮЧЕНИЕ

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.

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



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.

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