

ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИНТЕРФЕСОВ

КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА №1 (ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ)

Общие указания

Вопрос, посвящённый разработке пользовательских интерфейсов достаточно обширен и требует значительных временных затрат. Очевидно, в рамках курса удастся затронуть лишь узкую часть всего многообразия тем, возникающих в контексте предмета разработки пользовательских интерфейсов.

Основной задачей выполнения первой контрольной работы является детальное изучение выбранного вопроса, поиск информации и агрегация полученных знаний в виде доклада и небольшого реферата (количество страниц не регламентировано).

Максимальное время доклада – 20 минут, минимальное – 5.

Для доклада необходимо подготовить презентацию, количество слайдов не ограничено и выступить на одной из лекций.

Темы докладов:

1. История развития пользовательских интерфейсов
2. Современные пользовательские интерфейсы;
3. Технология Qt Quick и язык разметки QML;
4. Apple, Google, Microsoft – подходы к разработке пользовательских интерфейсов;
5. Методологии проектирования пользовательских интерфейсов (User-Centered Design, Task-Centered Design, Goal-Directed Design)
6. Что такое юзабилити и User Experience (опыт взаимодействия)
7. Процесс проектирования UI. Обзор инструментов и методов проектирования. Методы сбора данных для проектирования
8. «Золотые правила» разработки пользовательских интерфейсов
9. Особенности разработки мобильных интерфейсов
10. Современные тренды в веб-дизайне
11. Минимализм – Современный тренд или тенденция будущего;
12. Неграфический пользовательский интерфейс (голос, жесты)
13. Факторы оценки пользовательских интерфейсов

Workflow

1. Выбрать вопрос
2. Подготовить реферат, предварительно проверив работу на плагиат
3. Подготовить доклад и презентацию
4. Выступить с докладом