

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт дистанционного образования

УТВЕРЖДЕНО:
директор ИДО-проректор по
развитию дополнительного
образования
М.О. Шепель

Рабочая программа дисциплины

Проектирование интерфейсов

по направлению подготовки

09.04.03 Прикладная информатика

Направленность (профиль) подготовки / специализация:
«Дизайн и развитие цифрового продукта»

Форма обучения
Очная

Квалификация
Магистр

Год приема
2024

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
А.В. Кудинов

Председатель Объединенного
административно-методического
Совета ИДО
С.Б. Велединская

1. Компетенции и индикаторы их достижения, проверяемые данными оценочными материалами

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

- ОПК-2 – способность разрабатывать оригинальные алгоритмы и программные средства, в том числе с использованием современных интеллектуальных технологий, для решения профессиональных задач;
- ОПК-5 – способность разрабатывать и модернизировать программное и аппаратное обеспечение информационных и автоматизированных систем;
- ПК-2 – способность проектировать сложные графические пользовательские интерфейсы.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

- ИОПК-2.3 – Использует методы современных интеллектуальных технологий для решения профессиональных задач
- ИОПК-5.1 – Владеет современными инструментальными, технологическими и методическими средствами проектирования программно-аппаратного обеспечения информационных и автоматизированных систем
- ИОПК-5.2 – Выбирает и использует методы проектирования информационных систем, необходимые для решения поставленных задач
- ИОПК-5.3 – Использует современные информационно-коммуникационные технологии и программные средства на всех этапах жизненного цикла программных систем
- ИПК-2.3 – Проектирует концепт графического пользовательского интерфейса

2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания

Текущий контроль по дисциплине проводится путем проведения тестов по лекционному материалу (включены в электронный учебник), оценки практических заданий на применение изученного материала, а также оценки самостоятельных проектов студента. Результаты фиксируются в форме контрольной точки в конце каждой темы.

Пример заданий (ИОПК-2.3): Использует методы современных интеллектуальных технологий для решения профессиональных задач

1) **Вопрос с одиночным выбором.** На каком этапе нужно начинать создавать компоненты?

А. Во время подбора референсов (неверный ответ)

На этом этапе мы ещё не создаём макеты, поэтому и компоненты не нужны.

- На этапе определения основных разрешений девайсов (неверный ответ)

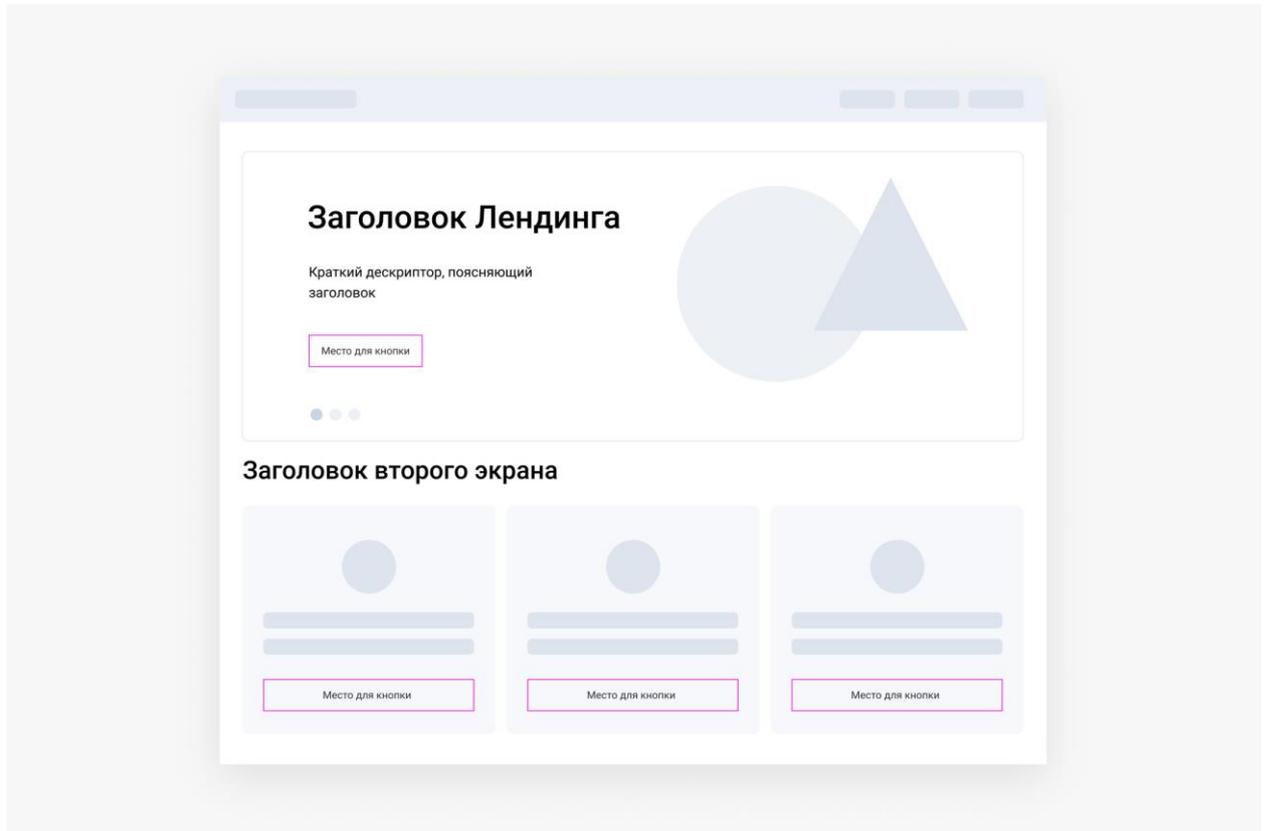
Пока мы не понимаем, как будут выглядеть элементы интерфейса.

- На этапе определения визуальной концепции (верный ответ)

Только в этот момент появляются первые элементы экрана.

2) Задание. Создание компонента для кнопки.

Это макет с прототипом сайта. Здесь ещё нет конкретного контента и полноценного оформления, но уже ясно, что и где предстоит отрисовать.



На первом экране будут крутиться в карусели баннеры. На втором располагаются карточки товаров.

Ваша задача — начать заполнять этот макет. Предлагаем начать с кнопок и потренироваться в создании компонентов.

Вам нужно сделать кнопку-компонент и с её помощью создать несколько кнопок: две для слайдера и три для карточек. Кроме того, создайте несколько состояний кнопки.

Подробную инструкцию по задаче вы найдёте [в файле Figma](#).

Проверьте себя по видео от эксперта

(<https://www.loom.com/share/4d4ece92c94c4f62a61e0e43ea7f07ec?sid=38bef4e5-888a-41df-a090-40748bc47b9c>).

3) Задание. У вас есть утверждённый макет страницы регистрации, но перед разработкой ещё нужно подготовить разные состояния для полей ввода.

Ваш продакт-менеджер хочет посмотреть, как разные поля выглядели бы в жизни: если бы пользователь начал их заполнять, или, например, совершил бы ошибку в формате ввода. А разработчикам нужны от вас все возможные состояния для всех полей ввода.

Как всегда, подробности о задаче вы найдёте [в Figma](#). А когда выполните задание, жмите на кнопку, чтобы посмотреть видео

<https://www.loom.com/share/85c16713032244a2b624a35e58513b64?sid=e5431d9e-5119-4b72-99d7-7d14049d1ea0>).

Примеры заданий (ИОПК-5.1). Владеет современными инструментальными, технологическими и методическими средствами проектирования программно-аппаратного обеспечения информационных и автоматизированных систем

1) Вопрос с множественным выбором. Как думаете, к чему может привести растягивание иконок?

А. Искажутся детали. (Верный ответ)

Фидбек на платформе: Если растягивать иконку в одном измерении, то круг, например, может стать овалом, а прямоугольник — квадратом. Искажение иконки может серьёзно повлиять на её узнаваемость и способность передавать нужное значение.

Б. Немного искажутся пропорции иконки — пользователи, скорее всего, не обратят внимания (Неверный ответ)

Фидбек на платформе: Пользователи могут не обращать внимания на небольшие искажения иконок. Однако стоит помнить, что незначительные изменения в визуальном стиле могут накапливаться и все вместе влиять на общее восприятие продукта.

В. Маленькие детали иконок могут быть потеряны, сами же иконки могут стать вовсе нечитаемыми (Верный ответ)

Фидбек на платформе: Если увеличить размер иконки, мелкие элементы, например тонкие линии или небольшие символы, могут стать неясными и нечёткими. А иконки из-за этого — нечитаемыми.

Г. Иконки перестанут соответствовать визуальным стандартам платформы и операционной системы (Верный ответ)

Верный ответ. Фидбек на платформе: У каждой платформы (будь то iOS, Android или Windows) установлены свои стандарты для размеров иконок, форматов и других дизайнерских аспектов. Если не следовать стандартам, это может нарушить визуальную целостность дизайна.

2) Вопрос с одиночным выбором. А теперь давайте закрепим всё изученное о работе с иконками — выбери одно НЕверное утверждение.

- В зависимости от проекта могут понадобиться иконки в разных размерах.

В одних случаях иконки можно использовать в крупном масштабе, чтобы подчеркнуть важность определённых действий. А в других иконки можно уменьшить, чтобы более компактно расположить их на экране.

- Если понадобятся иконки разных размеров, можно просто растянуть их до нужных пропорций.

Верный ответ. Фидбек на платформе: Растягивать иконки — такая себе затея. Это может изменить их форму и повлиять на узнаваемость иконок. Но даже если не повлияет, всё равно глазу будут заметны мелкие визуальные погрешности.

- Создание компонентов иконок упростит разработку, обновление и поддержку интерфейса.

Неверный ответ. Фидбек на платформе: А ещё сэкономит много времени на поиске нужной иконки, если вынесешь эти компоненты в UI-кит.

- Старые версии иконок лучше хранить во фрейме Trash Icons.

Неверный ответ. Фидбек на платформе: Это удобно, позже старые иконки могут тебе пригодиться. И организовать такой фрейм совсем несложно.

- Лучше вынести иконки на отдельную страницу в UI-ките или в отдельный проект Figma.

Неверный ответ. Фидбек на платформе: Так вы сможете быстро найти нужную иконку — и для этого не придётся просматривать множество разных макетов.

- Чтобы между иконками царил гармония, важно использовать единую цветовую палитру, единый размер, одинаковую ширину линий и уровень детализации.

Неверный ответ. Фидбек на платформе: Это ключевые факторы, которые способствуют созданию гармоничного и согласованного визуального стиля для иконок.

3) Задание. В этом задании вам предстоит доработать сайт с подкастами — так, чтобы подготовить макет к вёрстке. Вам необходимо изучить макет и его структуру. Затем исправить ошибки и оформить макет так, чтобы его можно было смело отдавать разработчику. При выполнении задания опирайтесь на чек-листы.

Подсказки и подробную инструкцию о том, как лучше выполнить это задание, мы поместили в Figma. Там же вас будет ждать инструкция по самопроверке - [Открыть задание](#).

Примеры заданий (ИОПК-5.2). Выбирает и использует методы проектирования информационных систем, необходимые для решения поставленных задач.

1) Вопрос с одиночным выбором: Представьте, что вы проектируете с нуля интерфейс для сервиса. Исследования и анализ конкурентов уже позади, идеи по проекту определены, пользовательские сценарии написаны. Как вы думаете, что делать дальше? Выберите один вариант.

- Начну отрисовывать макеты, конечно (Неверный ответ)

Фидбек на платформе: Не совсем. На самом деле, если сразу перейти к отрисовке итоговых макетов, есть риск утонуть в деталях и наделать ошибок.

- Продумаю элементы и стили для проекта (Неверный ответ)

Фидбек на платформе: До этого этапа ещё далеко. Элементами и стилями лучше заниматься, когда понятна общая визуальная концепция проекта.

- Буду постепенно уточнять сценарий, схематично отображу каждый экран (Верный ответ)

Фидбек на платформе: Верно! Такой подход поможет определиться с общей концепцией и структурой проекта. А ещё он поможет не наделать серьёзных ошибок и в конце концов сэкономить время.

- Пропишу бриф для разработки (Неверный ответ)

Фидбек на платформе: Понимаем, что процесс разработки хочется запустить как можно скорее, но для начала надо продумать визуализацию проекта.

2) Вопрос с множественным выбором. Каковы плюсы в проектировании вайрфреймов?

- Возможность получить фидбэк на ранних стадиях разработки (Верный ответ)

Фидбек на платформе: Спроектировать вайрфрейм можно гораздо быстрее, чем готовый макет, а значит, и фидбэк вы получите раньше. Так вы определитесь с общей концепцией и сможете спокойно двигаться дальше.

- Предотвращение серьёзных ошибок (Верный ответ)

Фидбек на платформе: С помощью вайрфрейма вы можете согласовывать проект на стадии общей структуры и информационной архитектуры. Это поможет избежать крупных логических ошибок.

- Поддержание консистентности в интерфейсе (Неверный ответ)

Фидбек на платформе: Следить за консистентностью в проекте следует на этапе визуального дизайна и детальной проработки.

- Экономия времени и, как следствие, денег (Верный ответ)

Фидбек на платформе: На этапе проектирования общей структуры дизайнер меньше отвлекается на детали, двигается от общего к частному — это помогает ускорить процесс. Также пропадает риск полной переделки проекта из-за логических ошибок.

- Согласование цветовой схемы продукта (Неверный ответ)

Фидбек на платформе: Лучше не уводить обсуждение логики работы и общей структуры в визуальный дизайн. Обычно цвет — основной повод для лишних разговоров. На этом этапе они ни к чему.

3) Вопрос с множественным выбором. Для решения каких задач дизайнеры используют вайрфреймы?

- Согласование проекта с командой (Верный ответ)

Фидбек на платформе: Когда вы с командой обсуждаете будущее приложение или сайт, вы можете быстро сделать скетч решения, чтобы поймать одну волну и согласовать план работы.

- Документация (Верный ответ)

Фидбек на платформе: Вайрфреймы — это как чертёж будущего строения. Отличный артефакт для команды разработки. Даже когда чистовые макеты ещё не будут готовы, разработчики уже смогут начать продумывать код под весь проект.

- Выбор шрифтов (Неверный ответ)

Фидбек на платформе: Лучше оставить подбор шрифтов для следующего шага, когда приступите к разработке дизайна. На этапе вайрфрейминга любая детализация может перетянуть внимание на себя и отвлечь от сути проекта.

- Коридорное тестирование (Верный ответ)

Фидбек на платформе: Да, с помощью вайрфреймов можно протестировать ту или иную функцию на раннем этапе и избежать логических ошибок.

- Проектирование и генерация идей (Верный ответ)

Фидбек на платформе: В вайрфрейме можно тасовать блоки и примерять разные варианты расположения элементов. В этом процессе могут рождаться новые задумки и UX-решения.

- Подбор иллюстраций (Неверный ответ)

Фидбек на платформе: Картинки точно перетянут внимание на себя, особенно на фоне остальных серых прямоугольников. И при согласовании проекта заказчик захочет обсуждать именно иллюстрации, а не структуру.

Примеры заданий (ИОПК-5.3). Использует современные информационно-коммуникационные технологии и программные средства на всех этапах жизненного цикла программных систем

1) Вопрос с одиночным выбором. Представьте, что вы проектируете с нуля интерфейс для сервиса. Исследования и анализ конкурентов уже позади, идеи по проекту определены, пользовательские сценарии написаны. Как вы думаете, что делать дальше? Выберите один вариант.

- Начну отрисовывать макеты, конечно (Неверный ответ)

Фидбек на платформе: Не совсем. На самом деле если сразу перейти к отрисовке итоговых макетов, есть риск утонуть в деталях и наделать ошибок.

- Продумаю элементы и стили для проекта (Неверный ответ)

Фидбек на платформе: До этого этапа ещё далеко. Элементами и стилями лучше заниматься, когда понятна общая визуальная концепция проекта.

- Буду постепенно уточнять сценарий, схематично отображу каждый экран (Верный ответ)

Фидбек на платформе: Верно! Такой подход поможет определиться с общей концепцией и структурой проекта. А ещё он поможет не наделать серьёзных ошибок и сэкономить время.

- Пропишу бриф для разработки (Неверный ответ)

Фидбек на платформе: Понимаем, что процесс разработки хочется запустить как можно скорее, но для начала надо продумать визуализацию проекта.

2) Вопрос множественным выбором. Вы уже знаете часть возможностей инструмента Auto layout. Как думаете, на что он ещё способен?

- С помощью Auto layout можно создавать кнопки, которые изменяют свой размер при увеличении или уменьшении текстовой части (Верный ответ)

Фидбек на платформе: Верно, этот пример мы уже видели чуть выше!

- Создание списков и таблиц, которые автоматически адаптируются при добавлении или удалении элементов. (Верный ответ)

Фидбек на платформе: Да, инструменту Auto layout и это под силу.

- Создание полностью автоматизированных интерфейсов (страниц сайта/приложения), где все элементы дизайна влияют друг на друга и подстраиваются под изменения (Верный ответ)

Фидбек на платформе: Тяжело поверить, но и с этим Auto layout легко справляется.

- Автоматическое проектирование новых макетов по заданным параметрам (Неверный ответ)

Фидбек на платформе: Это уже перебор, дизайнеры нам ещё нужны!

3) Задание по отработке функционала Figma. Откройте [экран финтех-приложения](#) и обратите внимание на слои: экран собрали на группах и фреймах. Если дизайнеру нужно будет изменить что-то в проекте, придётся перегруппировать весь экран, вручную настроить все отступы, а это не очень удобно. Чтобы сэкономить время, можно воспользоваться автолейаутами. И ваша задача — объединить объекты в макете в автолейаут.

Примеры заданий (ИПК-2.3). Проектирует концепт графического пользовательского интерфейса

- 1) Задание-кейс. Представьте, что вы с командой работаете над приложением для поиска спортивных мероприятий в своём городе. Проект находится на стадии согласования общей концепции. На днях ваш коллега-дизайнер показал заказчику сценарий регистрации на понравившееся событие. Вайрфреймы получились неубедительными. Сроки горят, команда разработки простаивает, заказчик начинает нервничать — и вот менеджер просит вас подхватить проект.

Ваша задача — детализировать вайрфреймы коллеги. Макеты для задачи вы найдёте [по этой ссылке](#).

- 2) Задание-кейс. Соберите два экрана по гайдлайнам Material Design и HIG.

Чтобы протестировать одну гипотезу, продакт-менеджер просит вас быстро нарисовать два экрана по схематичным изображениям.

В Figma вы можете подробнее изучить [задачу](#). Чтобы проверить себя, можете [посмотреть, как мы решили эту задачу](#).

3) Задание-кейс. Продакт-менеджер принес вам идею по разработке нового приложения онлайн-образования по творческим направлениям. Чтобы представить концепцию команде, он попросил вас нарисовать концепцию приложения в виде вайрфреймов. Оно должно включать:

- возможность поиска курсов и просмотра материалов
- отслеживания прогресса
- канал взаимодействия с преподавателем

Ваша задача — создать набор вайрфреймов в Figma для ключевых экранов, включая главную страницу, каталог курсов, страницу курса и панель управления обучением.

3. Оценочные материалы итогового контроля (промежуточной аттестации) и критерии оценивания

Студент получает **зачет с оценкой** по результатам выполнения самостоятельных проектов по темам «Проектирование интерфейса», «Анимация, иконки и работа с UI-китом» и «Визуальный дизайн и принципы адаптивности». Критерии оценивания размещены ниже в таблице.

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации размещены на платформе Яндекс Практикум.

Пример самостоятельного проекта по теме «Визуальный стиль и принципы адаптивности»:

В этом задании вам предстоит:

- Спроектировать сайт про любой стиль в веб-дизайне. Рекомендуем подобрать стиль из списка выше — там мы собрали наиболее актуальные варианты, и они отлично дополняют твоё портфолио. Но если хочешь, можешь выбрать любой другой.
- Добавить возможность зарегистрироваться на вебинар про этот стиль.
- Оформить свой сайт в выбранном стиле. Здесь полная свобода, главное — не уходить от выбранного стиля.
- Сделать адаптивную версию главной страницы для планшета и мобильного устройства.

Важно, чтобы с помощью вашего сайта пользователь смог детально и наглядно изучить один из актуальных стилей в веб-дизайне. А также записаться на вебинар. Финальный проект поможет на практике отработать навыки UI, стилизации, адаптива, а также проектирования экстренных сценариев.

Подробнее о том, какие страницы сайта нужно будет сделать.

1) Главная страница

Расскажите на ней о выбранном стиле. Обязательно добавьте:

- Краткое определение и основные характеристики.
- Контекст использования стиля.
- Цветовые решения, типографику и изображения.
- Примеры интерфейсов в выбранном стиле. Это могут быть сайты, приложения или концептуальные проекты. Отобразить их на странице можно в виде карусели, списка, подборки.
- Информацию о предстоящем вебинаре (например, в виде плашки): дата, время проведения, краткое описание мероприятия, информация о спикере — можно

указать себя, так как в конце этого финального проекта ты станешь экспертом в выбранном стиле.

- Возможность по клику перейти к регистрации на вебинар.

Также можете описать на странице историю создания стиля, интересные факты, имена дизайнеров, которые работают в этом стиле, и другую информацию. Но это необязательно. В конце работы над проектом вам предстоит сделать адаптивы для этой страницы.

2) Вторая страница: форма регистрации на вебинар

На этой странице вам нужно спроектировать максимально удобную форму регистрации в выбранной стилистике.

Что нужно учесть для регистрации на вебинар:

- имя пользователя (обязательный пункт),
- телефон (обязательный пункт),
- почта (обязательный пункт),
- соглашение с политикой конфиденциальности (обязательный пункт),
- соглашение на подписку от сервиса (необязательный пункт).

На что обратить внимание при проектировании формы:

- как защитить пользователя от ошибок при заполнении формы;
- как ускорить процесс заполнения формы для пользователя;
- какую информацию стоит указать о вебинаре на странице регистрации, чтобы пользователю не нужно было держать в памяти сведения о мероприятии.

3) Третья страница: подтверждение почты

После экрана регистрации пользователю нужно подтвердить почту. Для этого сервис отправляет шестизначный код из букв и цифр, которые нужно ввести на этой странице.

На что обратить внимание при проектировании страницы:

- что будет, если код не пришёл;
- что, если код отправлен не на ту почту;
- что будет, если код введён неправильно;
- при отправке кода сервис запускает таймер актуальности кода — что будет, если истечёт время.

4) Четвёртая страница: экран успеха

Страница, на которой нужно подтвердить успешную регистрацию на мероприятие. Оформляйте страницу в общей стилистике сайта.

Что нужно учесть при проектировании экрана успеха:

- добавить сообщение об успешной регистрации на вебинар;
- повторить для пользователя дату и время проведения;
- предложить добавить событие в календарь и вернуться на главную страницу сайта.

Важно: обратите внимание, что нужно показать все ветки экстренных сценариев. У вас есть основной сценарий из четырёх экранов — осталось спроектировать экстренные.

Алгоритм выполнения

Вам предстоит пройти три классических этапа:

1. Исследование.
2. Проектирование.
3. Дизайн.

Советуем сразу распределить нагрузку, чтобы планомерно выполнять задание. Первые несколько дней посвятите исследованию и проектированию, больше всего времени заложите на визуальный дизайн.

Первый этап. Исследование

Выберите стиль, про который хотелось бы узнать подробнее: ретро, минимализм, флэт, Organic & Natural, глассморфизм, мемфис или брутализм. Советуем не тратить на выбор слишком много времени. Чем быстрее вы определитесь, тем раньше начнёте работу над проектом и сможете без спешки уложиться в дедлайн. Когда определитесь со стилем, переходите к исследованиям. Здесь нужно найти информацию про выбранный стиль. Старайтесь узнать как можно больше про историю возникновения, основные черты, акценты, поищите разные примеры работ — всё, что поможет тебе собрать собственный сайт.

Второй этап. Проектирование

Изучите все вводные и подумайте над тем, как должен быть устроен такой информационный сайт и сценарий регистрации на вебинар. Помните про метод прогрессивного джипега — в любую секунду проект готов на 100%, даже если детализация всего на 4%. Поэтому сначала создайте структуру страниц, добавьте контент и только потом приступайте к визуальному дизайну.

Третий этап. Визуальный дизайн

Приступайте к оформлению сайта.

Чтобы ничего не упустить, ориентируйтесь на памятку:

1. Подготовьте фреймы для каждой страницы. Для основного и экстренных сценариев. Для десктопа используйте размер экрана 1440 px. Для адаптивов главной страницы можно выбрать размеры самостоятельно.
2. Продумайте сетку и используйте модули. Они станут хорошим подспорьем в работе. Не забывайте про теорию близости, «воздух» и разные композиционные решения (например, динамика, статика).
3. Позаимствуйте из своего мудборда графические элементы. Они помогут следовать выбранному стилю и передать нужные ощущения от дизайна. Обращайте внимание на то, как в ваших образцах выглядят иконки, кнопки и цвета.
4. Проанализируйте архитектуру каждого экрана. Насколько соблюдена иерархия в блоках и типографике, выдержаны в едином стиле иконки, иллюстрации и фотографии.
5. Подберите шрифтовые пары. На отдельном фрейме создайте иерархию размеров и стилей шрифтов, сохраните её в текстовых стилях вашего Figma-файла.
6. Создайте цветовую палитру. Определите акцентные и второстепенные цвета, сохраните палитру в цветовых стилях Figma-файла. При необходимости в этом же документе сделайте теньевые стили в системе эффектов. Если где-то сбились цвета, с

помощью плагина Match fills to local styles можно выкрасить выделенные фреймы в цвета палитры.

7. Примените компоненты для основных повторяющихся элементов. Так вы сделаете макет более единообразным и сэкономите время, если в будущем решите внести какие-то изменения.
8. Соберите UI-кит из основных стилей и элементов интерфейса. Не забудьте отразить все состояния (ошибки, загрузка, успешное выполнение, ховеры). Следите за ними как на основном фоне, так и на цветowych подложках.
9. Проверьте тексты. Проанализируйте, насколько удобно изучать интерфейс при подобранных шрифтах и цветах.
10. Адаптируйте главную страницу под планшет и мобильное устройство. Здесь нужна только вертикальная ориентация. На этом этапе необходимо показать, как вы работаете над адаптивными версиями и понимаете принципы адаптивности.

При оценке проекта будут учитываться следующие критерии:

1. Анализ конкурентов и референсов
2. Сценарии
3. Вайрфреймы
4. Сетка и композиция
5. Типографика
6. Цвет
7. Иллюстрации/иконки
8. Юзабилити
9. Работа с Figma
10. Порядок и организованность

Каждый проект засчитывается или не засчитывается в соответствии с критериями и требованиями к оцениванию. Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основании количества зачтенных проектов по шкале «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Расшифровка критериев выставления оценки по дисциплине:

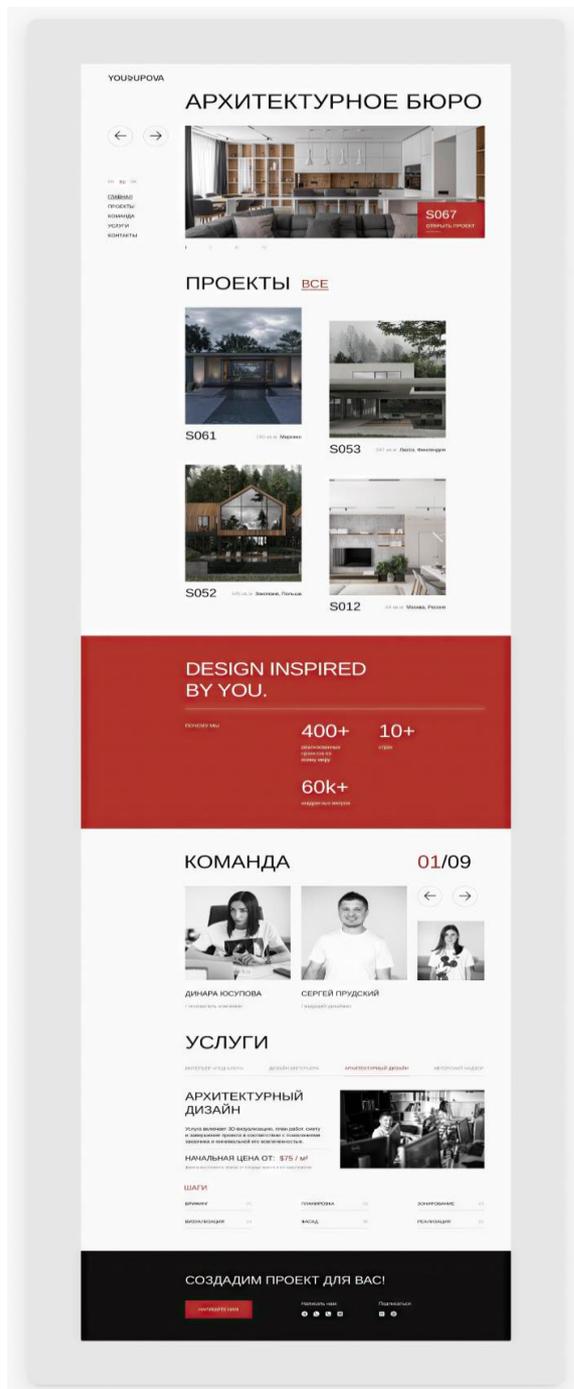
Оценка	Критерии
Отлично	Выполнены, сданы и зачтены не менее двух проектных заданий по темам «Проектирование интерфейса», «Анимация, иконки и работа с UI-китом» и «Визуальный дизайн и принципы адаптивности».
Хорошо	Сдано и зачтено только одно из трех проектных заданий. Оставшиеся два задания выполнены, но не зачтены в срок.

Удовлетворительно	Студент выполнил 10 мини-проектов с самопроверкой и в черновике подготовил одно из проектных заданий (подробные требования к черновику проектного задания указаны на платформе Яндекс Практикум https://practicum.yandex.ru/design-and-development-digital-products/).
Неудовлетворительно	Ни одно из проектных заданий не сдано и не зачтено в срок, а также не представлено нужного числа сделанных мини-проектов с самопроверкой.

4. Оценочные материалы для проверки остаточных знаний (сформированности компетенций)

Остаточные знания по дисциплине можно проверить путем выполнения студентами самостоятельных проектов.

Пример проекта.



У сайта архитектурного бюро лаконичный, но интересный дизайн: слайдеры, переключалки, карточки:

Что нужно сделать:

Есть десктоп, вам нужно сделать ещё две версии — планшетную и мобильную.

[Макет](#) находится на платформе Figma/

Подсказки:

Прежде чем начать, ещё раз напомним последовательность действий:

1. Выберите подходящие размеры устройств для мобильной и планшетной версий. Популярное можно посмотреть в Figma.
2. Сделайте приблизительный макет адаптивов.
3. Подберите сетку, которая лучше всего подходит под макет, определите число колонок.
4. Подгоните сетку под формат рабочей области и под композицию.
5. Поправьте контент по сетке.
6. Соблюдайте иерархию и общую стилистику проекта.

Исходному макету хорошо подходит сетка из десяти колонок, значит, для адаптации тоже нужно выбрать чётное число: попробуйте варианты сеток на 8, 6, 4, 2 колонки. Обратите внимание на отступы в десктопе: прочувствуйте концепцию проекта и перенесите её в планшетную и мобильную версии.

Информация о разработчиках

Петрищева Александра Валерьевна, программный эксперт программы «Продуктовый дизайн» в Яндекс Практикум, Senior Product Designer