

РАЗРАБОТКА ИТ-ПРОЕКТА

РАЗРАБОТКА КОНЦЕПЦИИ МНОГОСТРАНИЧНОГО САЙТА

/ Разработка ИТ-проекта

ИТ-проект — это проект, в рамки которого входят работы, связанные с информационными технологиями.

К **ИТ-проектам** можно отнести создание уникального продукта, сервиса или среды, например, замещение старых сервисов новыми, разработку сайтов и приложений, создание новых видов компьютеров или слияние баз данных.

/ Разработка ИТ-проекта

Тема проекта

Разработка и реализация ИТ-проекта на примере проектирования многостраничного сайта (главная + 5 внутренних страниц). Экранная (десктопная) и мобильная версии.

Разработка и презентация концепции дизайна, без программирования.

/ Разработка ИТ-проекта / Задачи курса/ Основные этапы работы

Задача данного курса нацелена на развитие навыков, которые должны будут способствовать успешной реализации ИТ-проекта на примере проектирования интерфейса экранной (desktopной) и мобильной версий многостраничного сайта. При помощи средств компьютерного дизайна. В качестве одного из основных инструментов разработки — использование программы Figma.

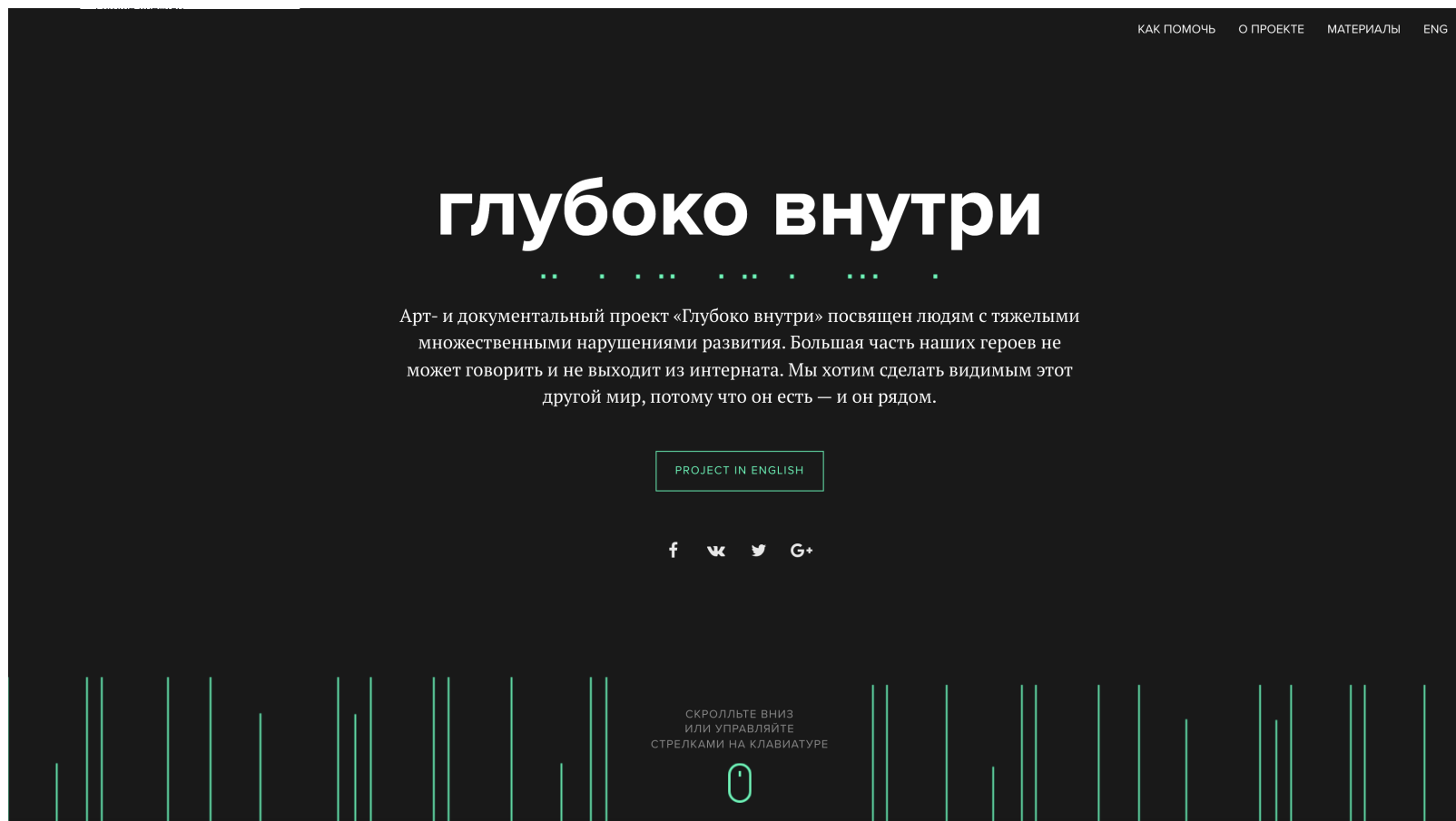
Основные этапы работы над многостраничным сайтом на курсе Разработка ИТ-проекта:

- 01/ Разработка технического задания (брифа) для многостраничного сайта;
- 02/ Поиск и подбор аналогов на основе технического задания для сайта;
- 03/ Проектирование схемы основного сценария сайта (пользовательского сценария);
- 04/ Разработка прототипов интерфейса главной и внутренних страниц сайта в экранной (desktopной) и мобильной версиях;
- 05/ Разработка стилеобразующих компонентов сайта и создание на их основе мини UI-kit;
- 06/ Разработка концепции визуального дизайна интерфейса главной и внутренних страниц сайта в экранной (desktopной) и мобильной версиях;
- 07/ Презентация проекта разработки многостраничного сайта.

/ Разработка ИТ-проекта / Тематика сайтов

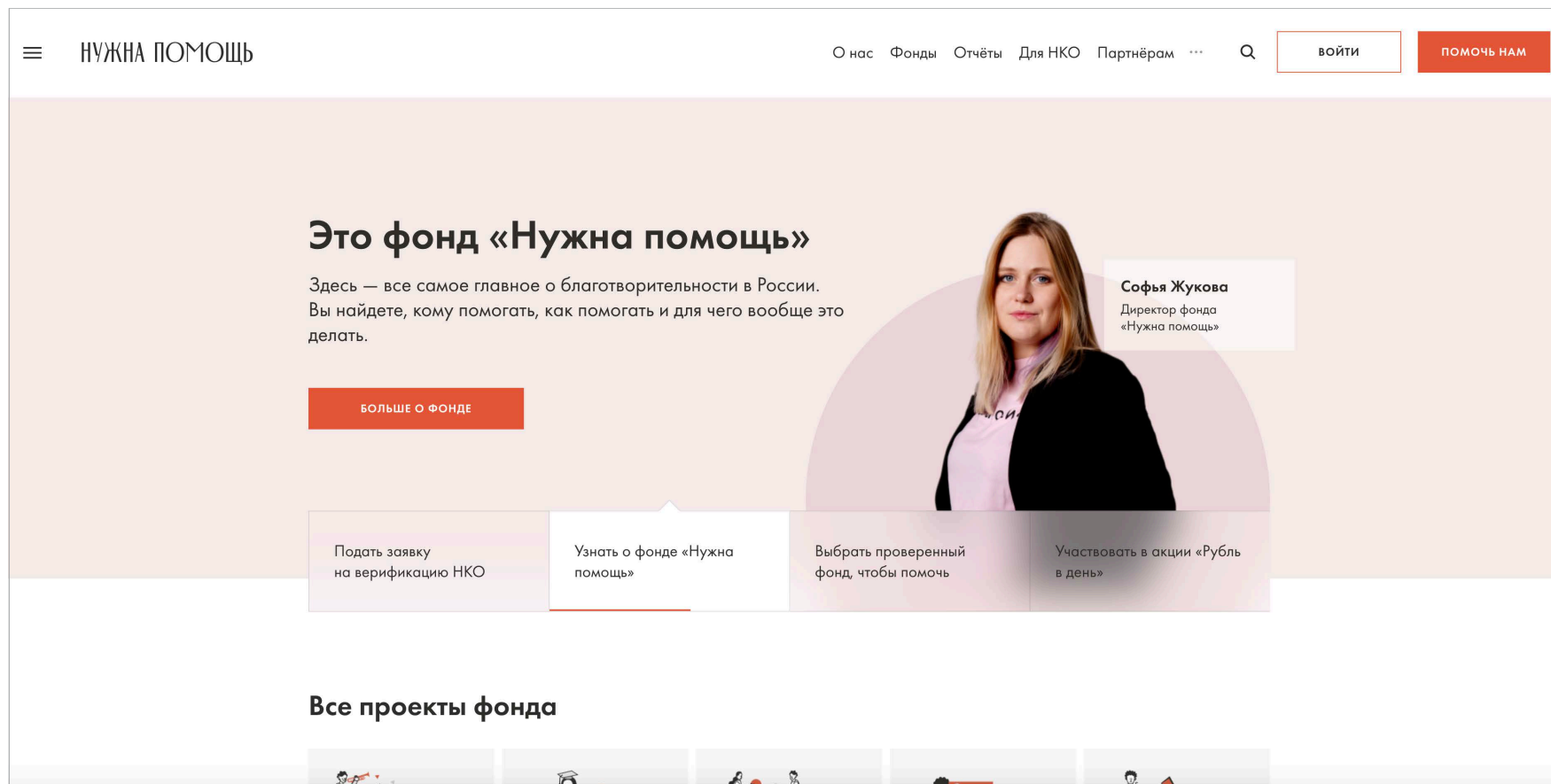
Список тем сайтов, предлагаемых студентам в рамках курса Разработка ИТ-проекта:

- 01/ Сайт социальной направленности (благотворительный фонд, социальный проект, мероприятие социального толка и т.д.);
- 02/ Сайт образовательной направленности (языковая школа, музыкальная школа, образовательный проект, образовательные курсы, образовательное мероприятие);
- 03/ Сайт для музея;
- 04/ Сайт для общественного пространства (выставочного пространства, арт-площадки и т.д.);
- 05/ Сайт для детской аудитории (детское игровое пространство, детская школа развития и т.д.);
- 06/ Сайт для фестиваля/мероприятия (музыкальный, кино, образовательный и т.д.);
- 07/ Сайт для интернет-магазина



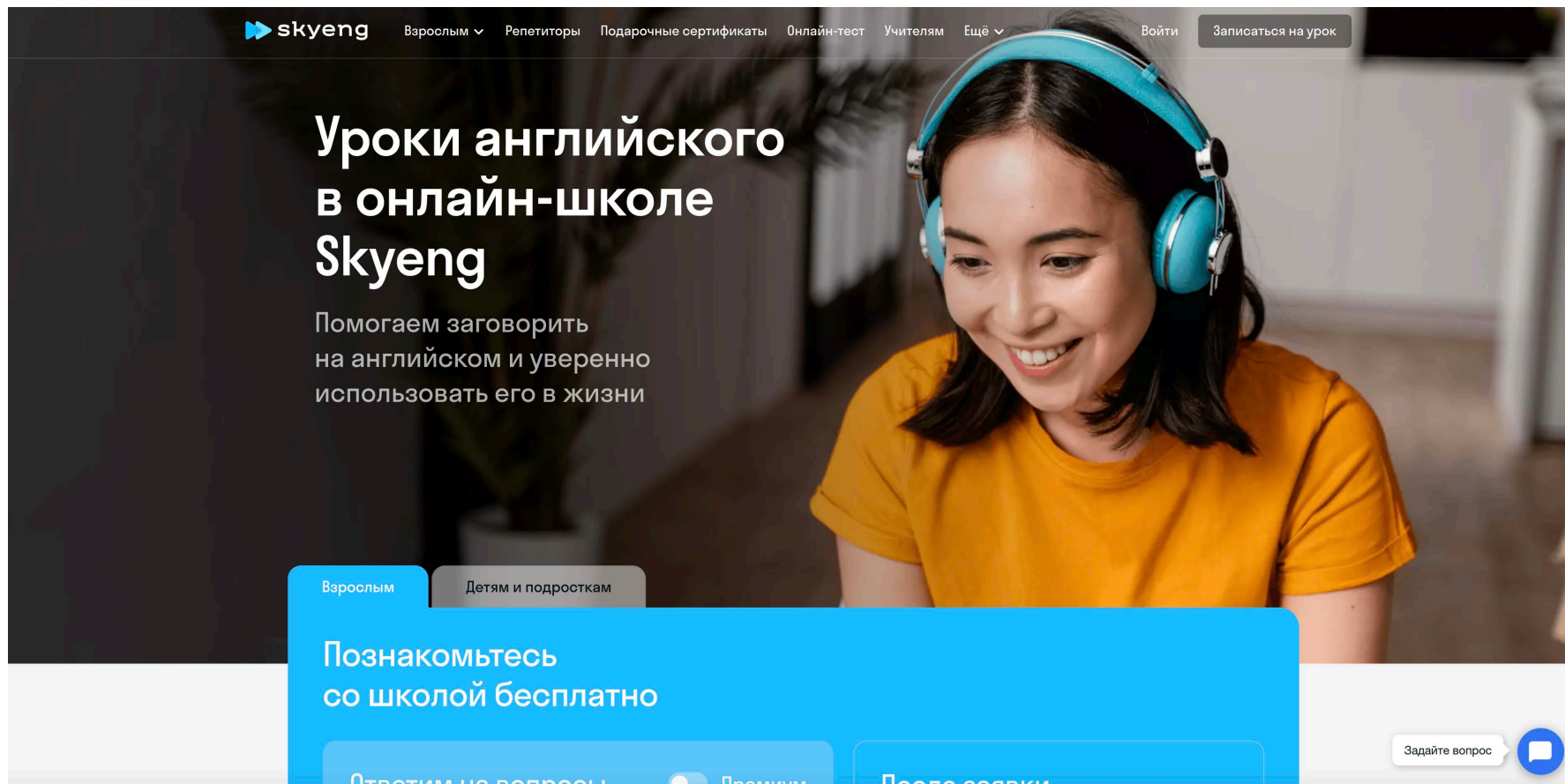
Глубоко внутри. Социальный проект

/ Разработка ИТ-проекта / Примеры сайтов

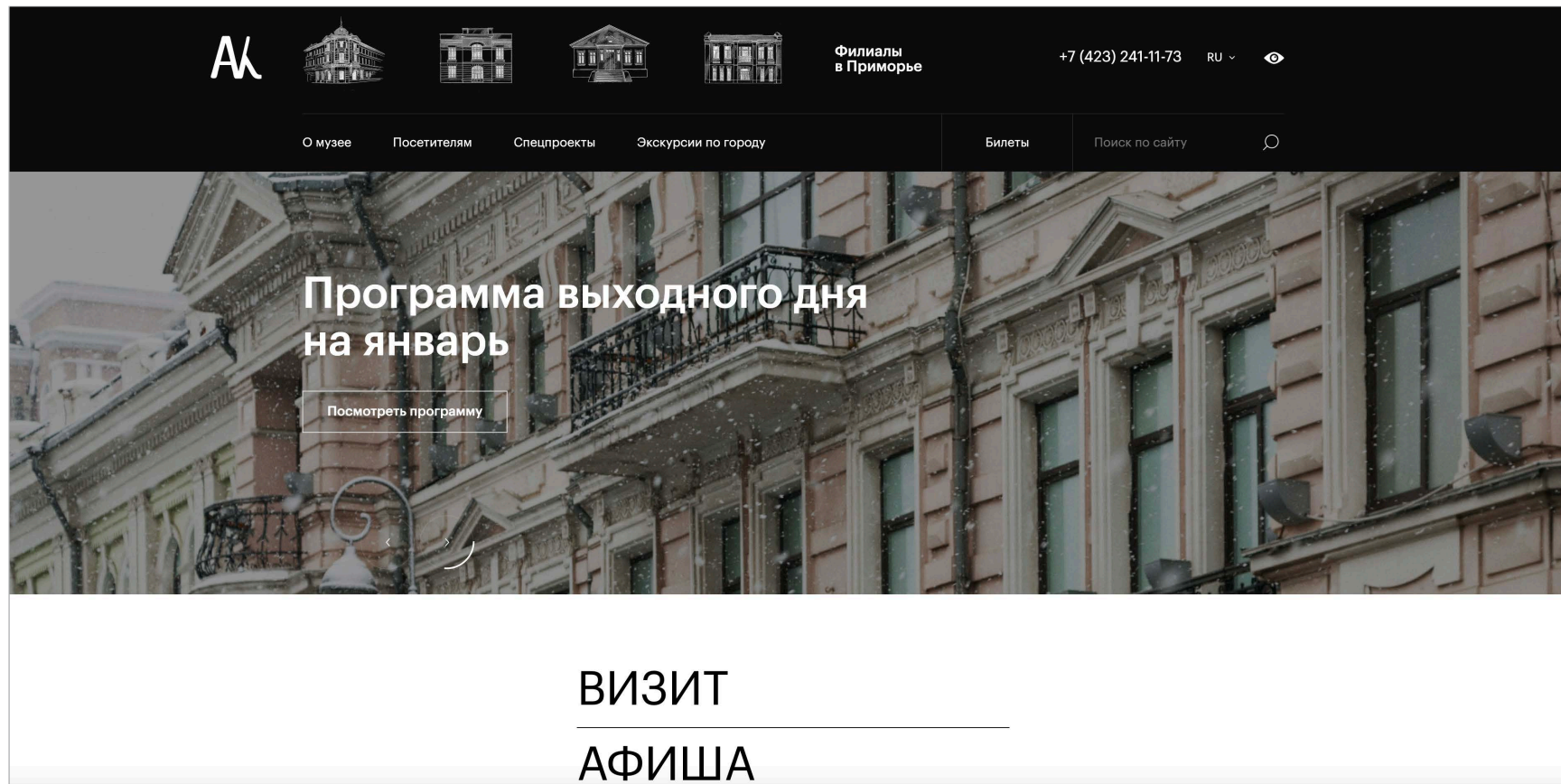


Нужна помощь. Благотворительный фонд





/ Разработка ИТ-проекта / Примеры сайтов

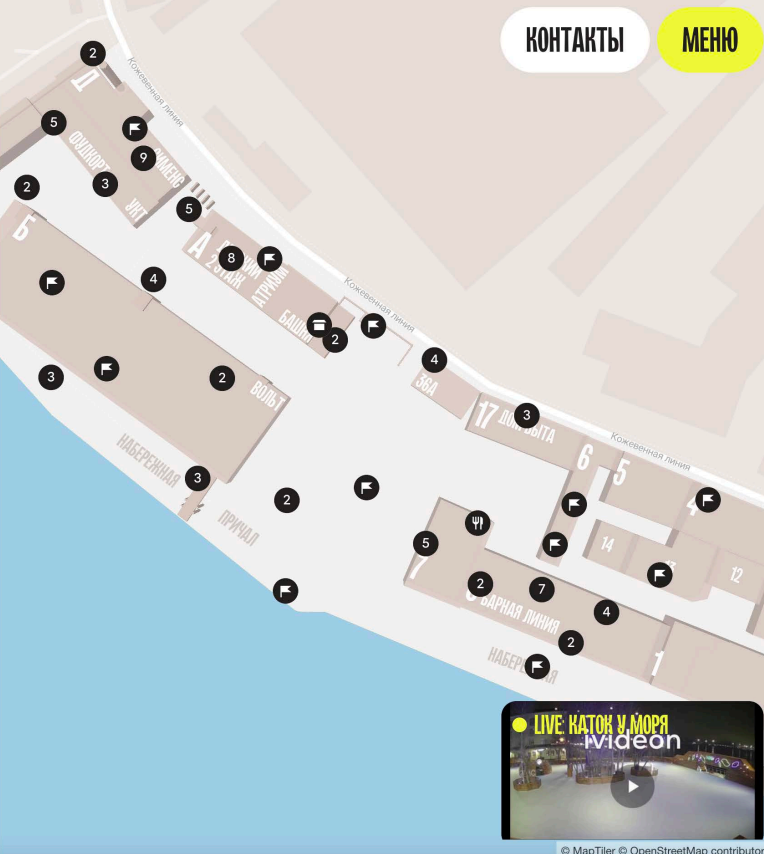
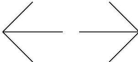


Музей истории Дальнего Востока имени В.К. Арсеньева. Музей

/ Разработка ИТ-проекта / Примеры сайтов

СЕВКАБЕЛЬ ПОРТ

АНОНСЫ СОБЫТИЙ



СЕВКАБЕЛЬ ПОРТ ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР МИР Платформенная система Сеансы каждые 15 минут

КОЖЕВЕННАЯ ЛИНИЯ, 40

КАТОК У МОРЯ

11:00 – 22:30 19 НОЯБРЯ – 12 МАРТА

Информационный партнер: EUROPE PLUS

Партнеры: САМОКАТ, GDRIVE, Драйв, 2ГИС

3+

МЕСТО
КАТОК У МОРЯ
Ежедневно, сеансы каждый час

12+

ВЫСТАВКА — ПУТЕШЕСТВИЕ БАЛАБАНОВ

ВЫСТАВКА ПРОДЛЕНА ДО 15 ФЕВРАЛЯ

С ПИ ПОДДЕРЖКЕ ПРЕЗИДЕНТСКОГО ФОНДА КУЛЬТУРНОЙ ИНИЦИАТИВЫ

Коллекция СВР Planet 9

ВЫСТАВКА
ВЫСТАВКА — ПУТЕШЕСТВИЕ «БАЛАБАНОВ»
Цех

КОНТАКТЫ МЕНЮ

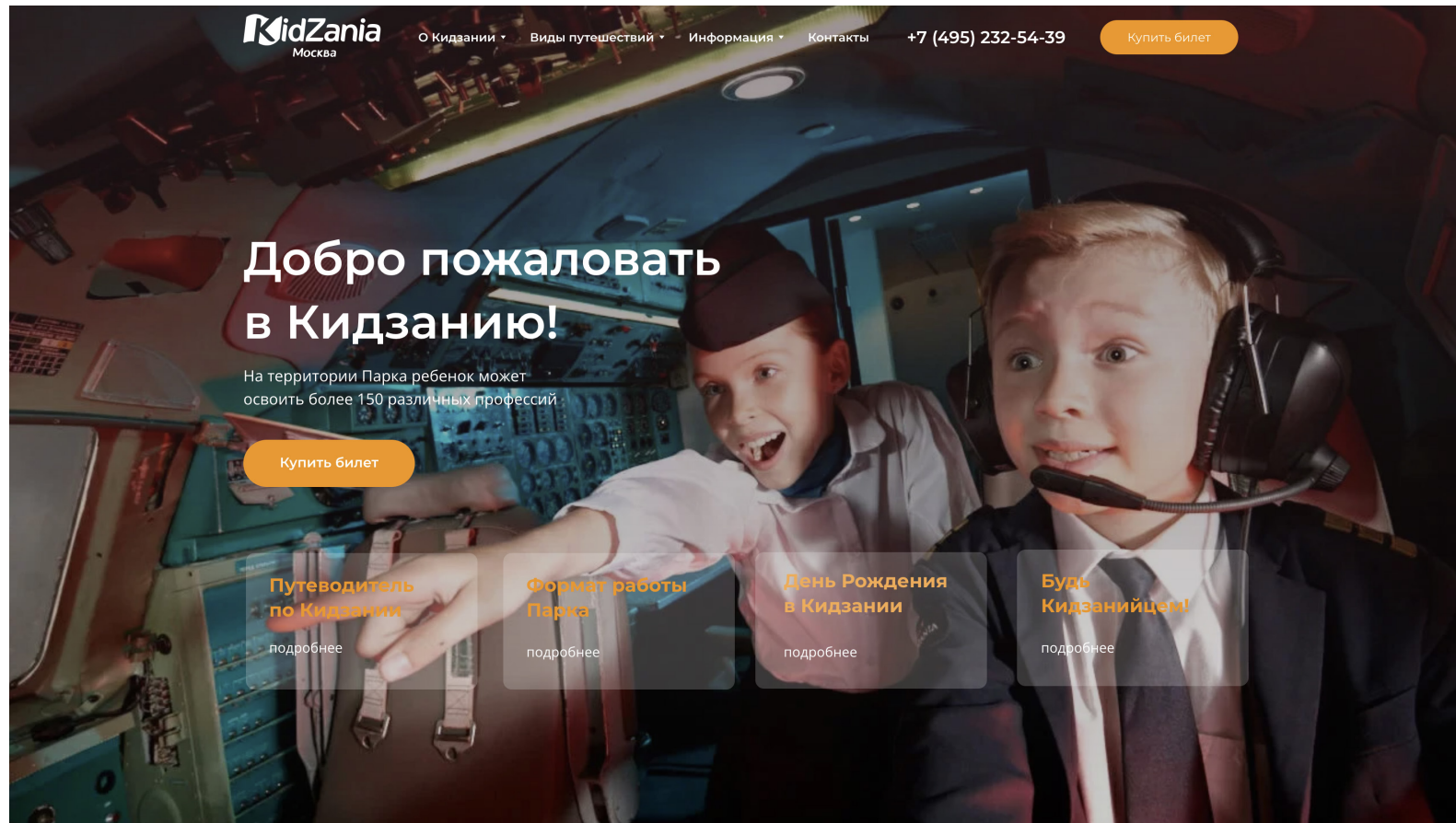
СЕИЧАС

LIVE: КАТОК У МОРЯ videon

© MapTiler © OpenStreetMap contributors

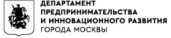

Сеvкабель порт. Общественное пространство

/ Разработка ИТ-проекта / Примеры сайтов






KidZania Москва. Детский город профессий





/ Разработка ИТ-проекта / Примеры сайтов




Москва: 2 октября (Москва, Винзавод 4-й Сыромятнический переулок, 1/8 стр. 6) ✓

[Зарегистрироваться](#)

GEEK PICNIC: семейный фестиваль науки и технологий!





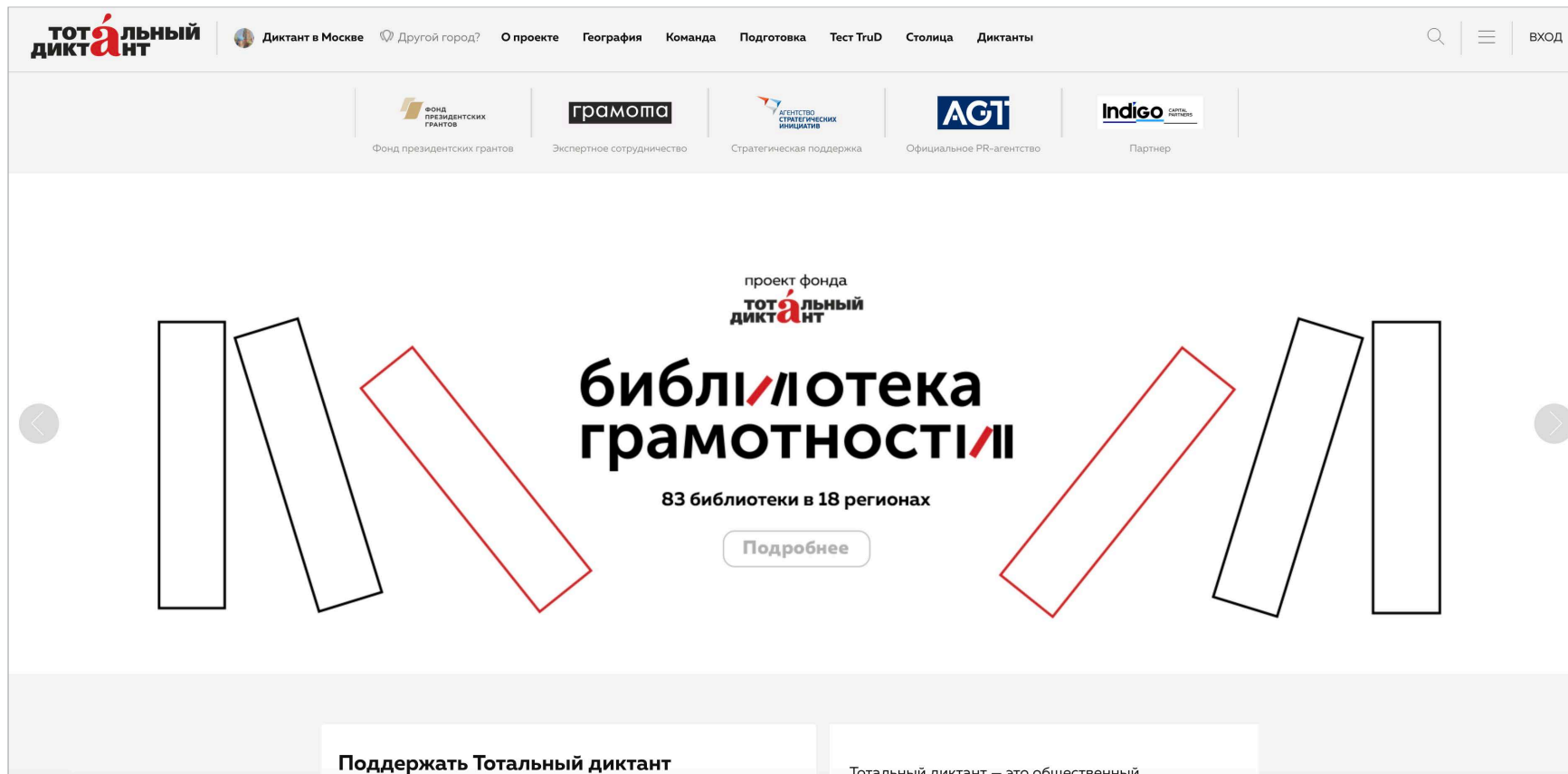
GEEK PICNIC 2021:
Винзавод
Программа

GEEK PICNIC 2021:

Итааааак, что ждет тебя на фестивале?

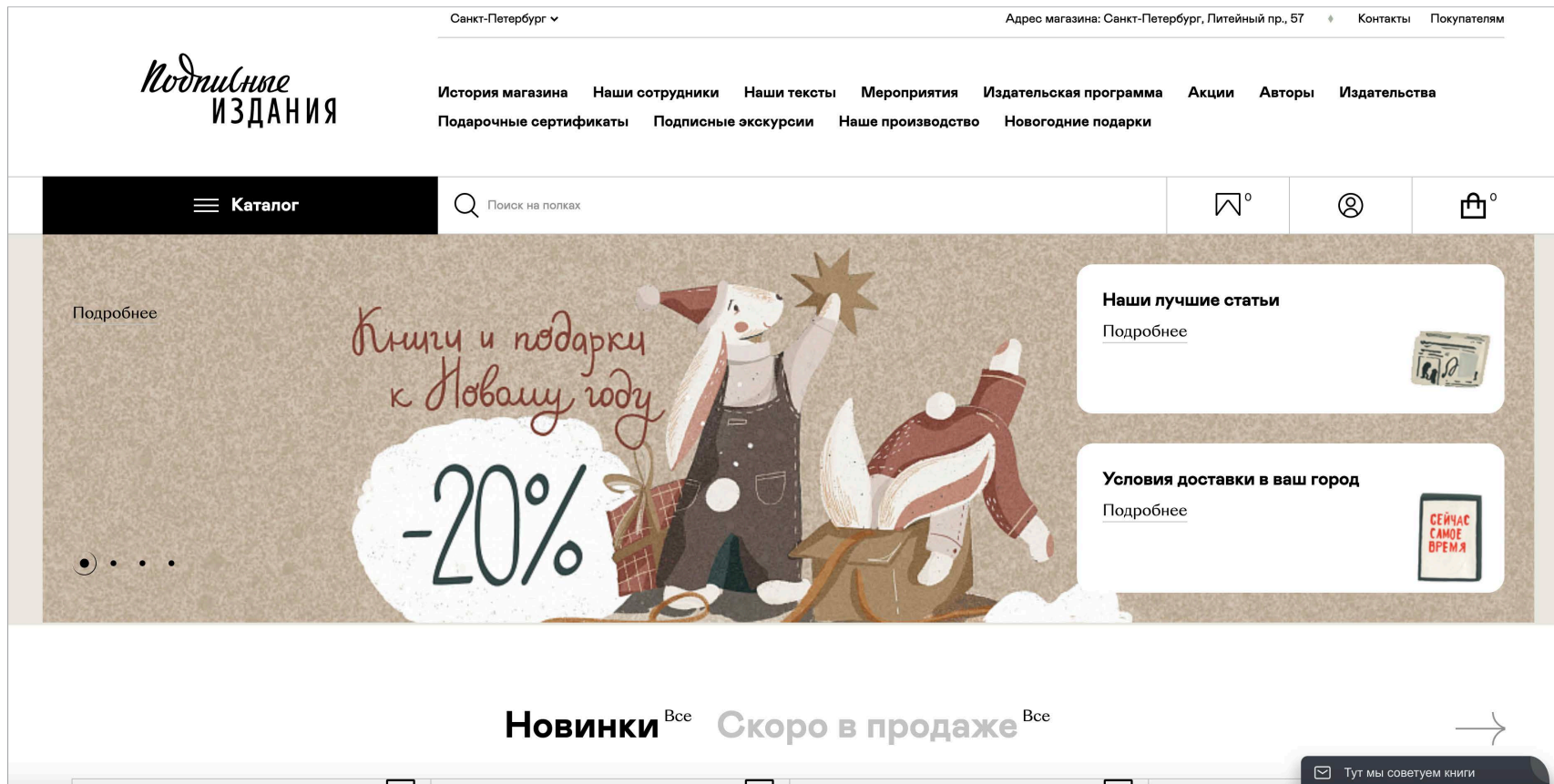
Geek Picnic. Образовательный фестиваль

/ Разработка ИТ-проекта / Примеры сайтов



Тотальный диктант. Образовательное мероприятие

/ Разработка ИТ-проекта / Примеры сайтов



Подписные издания. Книжный интернет-магазин

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №1

Задание №1

После выбора тематики сайта, предложенной в рамках курса, необходимо приступить к последовательному выполнению заданий по курсу. Задание №1 – разработка технического задания для многостраничного сайта. **Процесс формирования технического задания будет состоять в ответах на вопросы, касающиеся разрабатываемого сайта.** Техническое задание поможет проанализировать выбранную тематику, определиться с проблемами, которые будет решать сайт, проанализировать целевую аудиторию сайта, выявить основных конкурентов, определиться со списком преимуществ, задать вектор для будущего визуального решения интерфейса сайта.

Вопросы, на которые необходимо ответить в процессе формирования технического задания:

- 01/ Сфера деятельности компании, для которой разрабатывается сайт?
- 02/ Товары или услуги, которые предоставляет компания?
- 03/ Целевая аудитория. Кто ваш клиент? (например: Василий, 30 лет, высшее образование, работа, должность, женат, 2-ое детей, квартира в собственности, заработок 80 т.р./месяц)
- 04/ Потребности вашего клиента?

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №1

- 05/ С какими регионами вы работаете? Где проживают люди, для которых актуальны ваши товары/услуги?
- 06/ Преимущества компании, уникальное торговое предложение (УТП). Основное отличие от конкурентов. Почему ваши клиенты покупают именно у вас?
- 07/ Есть ли логотип, название и слоган компании?
- 08/ Есть ли фирменный стиль компании?
- 09/ Предпочтительная цветовая гамма будущего сайта?
- 10/ Как бы вы охарактеризовали внешний вид будущего сайта (строгий, элегантный, провокационный, изящный и т.д.)?
- 11/ Цель (идеальный результат: что конкретно должен сделать клиент, оказавшись на сайте. Например, оставить свой телефон, сделать заказ, купить товар и т.д.)?
- 12/ Укажите сайты прямых конкурентов вашей компании.

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №1

Технические требования к заданию:

Формат макета: 1920 x 1080 px

Формат файлов: Текстовый документ в формате PDF, экспорт из Adobe Illustrator/

InDesign/Figma

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №2

Задание №2

В задании №2 необходимо провести исследование рынка. А именно сделать поиск и подбор аналогов вашего многостраничного сайта на основе технического задания для него.

Необходимо подобрать от 4 до 6 аналогов, дать им краткое описание, анализируя структуру, функции, характеристику стилеобразующих элементов (дизайн). Описать преимущества и недостатки каждого аналога.

Технические требования к заданию:

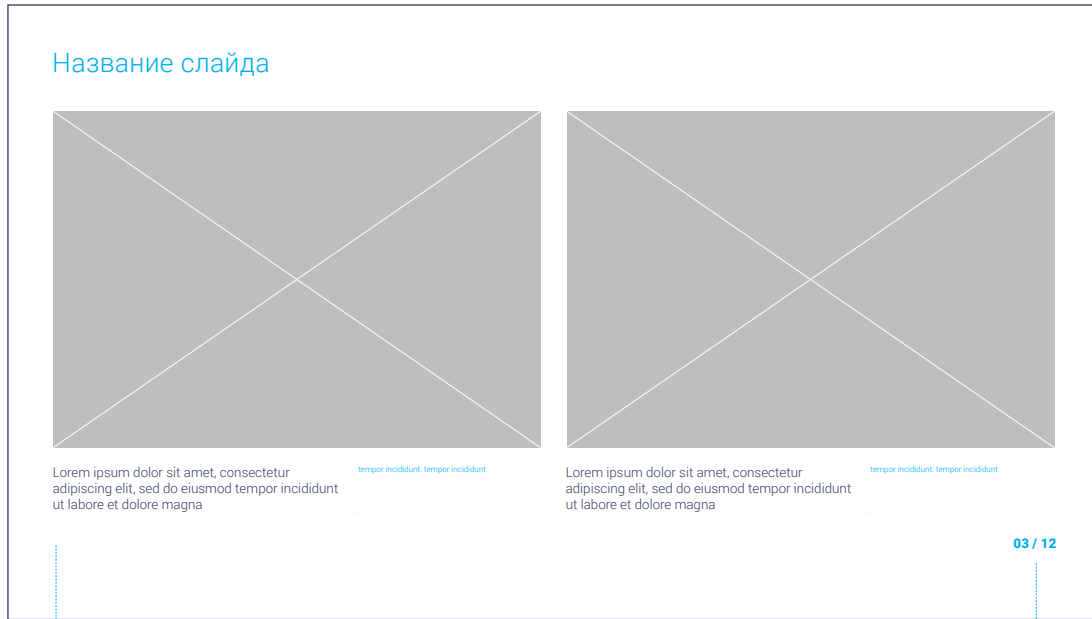
Формат макета: 1920 x 1080 px

Формат файлов: Презентация в формате PDF, разрешение 300 dpi, экспорт из Adobe Illustrator/

InDesign/Figma

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №2

Пример оформления слайда презентации*



Пример
оформления

Номер слайда

Пример оформления слайда презентации

/ Обязательные элементы

- / Название слайда
- / Номер слайда
- / Изображение аналога
- / Краткое описание аналога (структура, функции, характеристика стилеобразующих элементов (дизайн))
- / Преимущества
- / Недостатки

* студент может предложить свой вариант оформления слайдов презентации с учетом наличия всех обязательных элементов

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №3

Задание №3

Третьим этапом в разработке многостраничного сайта является этап UX-проектирования. Смысл его в том, чтобы понять как ваш пользователь ведет себя на сайте.

UX — это пользовательское взаимодействие; это все, что касается вашего взаимодействия с продуктом (под продуктом может пониматься разное, в том числе сайт или приложение).

Когда пользователь оказывается на сайте, то у него срабатывают определенные привычки. Научившись нажимать на кнопки, ссылки, постоянно повторяя одни и те же действия, у пользователя вырабатываются паттерны поведения. И если пользователю предложить какой-то новый опыт, то он может не разобраться сразу как пользоваться вашим сайтом.

Пользователи не разглядывают и не изучают страницу, они ее сканируют. Это тоже паттерн. Одним из основных паттернов является **F-паттерн** (рис 1, 2). По линиям буквы F идет движение глаз пользователя.

Еще один паттерн это **Z-паттерн** (рис 3). Он помогает определить как строится визуальная иерархия на странице. При проектировании, используя Z-паттерн, вы отвечаете на три вопроса:

01/ Какую информацию должен видеть пользователь на странице?

02/ В каком порядке должна выстраиваться информация?

03/ Что будет конечным целевым действием пользователя?

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №3

Задание №3

Помимо паттернов существуют отдельные аспекты работы с интерфейсами, которые себя хорошо зарекомендовали. Например последовательный способ изложения информации на странице. Пользователь, находясь на странице, порционно получает информацию и ему становится понятно, о чем ваш сайт.

При этом, последовательный способ изложения информации может работать не только в ключе того, что человек постепенно переходит от одного блока к другому на главной странице сайта. Главная страница может выполнять роль навигационной страницы. Человек, находясь на главной странице, увидит 1-ую точку маршрута, по которому он пойдет дальше (рис 4). Если пользователя что-то заинтересовало, например, какой-то определенный блок главной страницы, то он может сделать клик на этом блоке и перейти на внутреннюю страницу блока, чтобы дальше его изучать.

При проектировании мы должны помнить о хороших практиках, которые способствуют решению пользовательских задач:

01/ Паттерны поведения пользователя

02/ Отдельные аспекты работы с интерфейсами, которые себя хорошо зарекомендовали

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №3

Задание №3

Еще один аспект, который важно учитывать при проектировании. Разные группы пользователей ведут себя по-разному в зависимости от социально-демографических параметров (пенсионер, студент, домохозяйка, работающий человек и т.д.). При проектировании это нужно принимать в расчет, потому что так или иначе мы не делаем интерфейс для иллюзорного пользователя. Интерфейс всегда делается под вашу целевую аудиторию.

Необходимо будет придумать и разработать схему основного сценария, который должен реализовывать пользователь на вашем сайте. В процессе разработки необходимо помнить и учитывать:

- 01/ Паттерны поведения пользователя (например, Z или F)
- 02/ Отдельные аспекты работы с интерфейсами, которые себя хорошо зарекомендовали (например, последовательное изложение информации)
- 04/ Социально-демографические параметры целевой аудитории сайта

Проектирование сценария способствует прототипированию.

F-паттерн

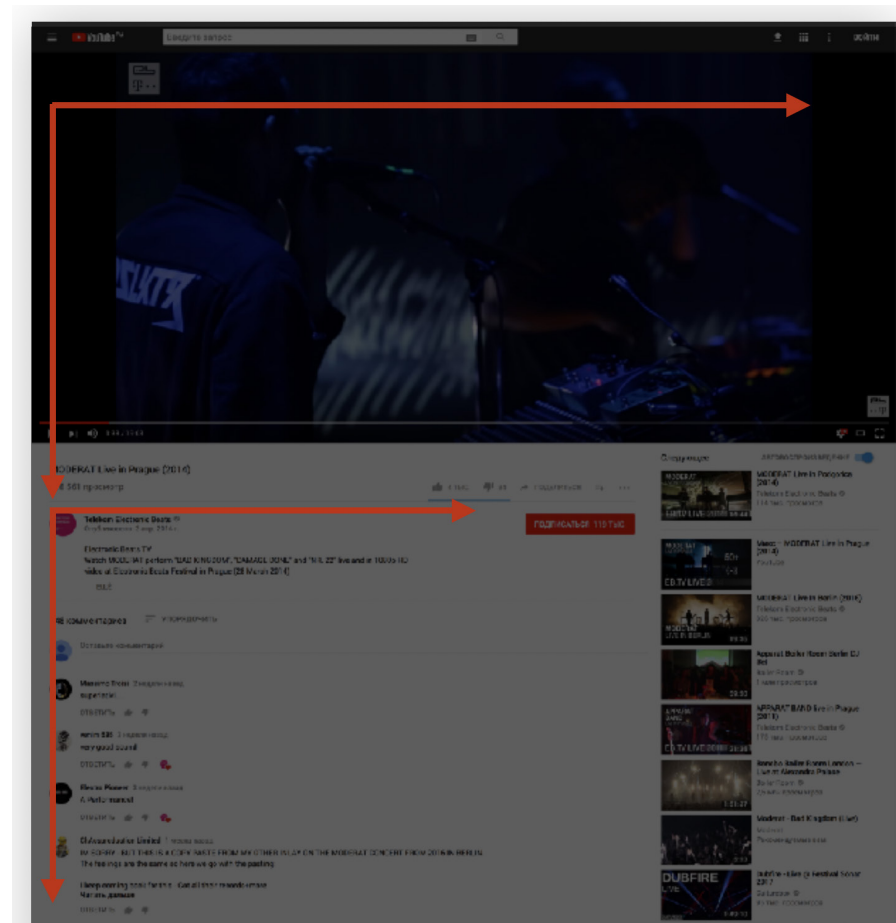


Рис 1, 2. F-паттерн

Z-паттерн

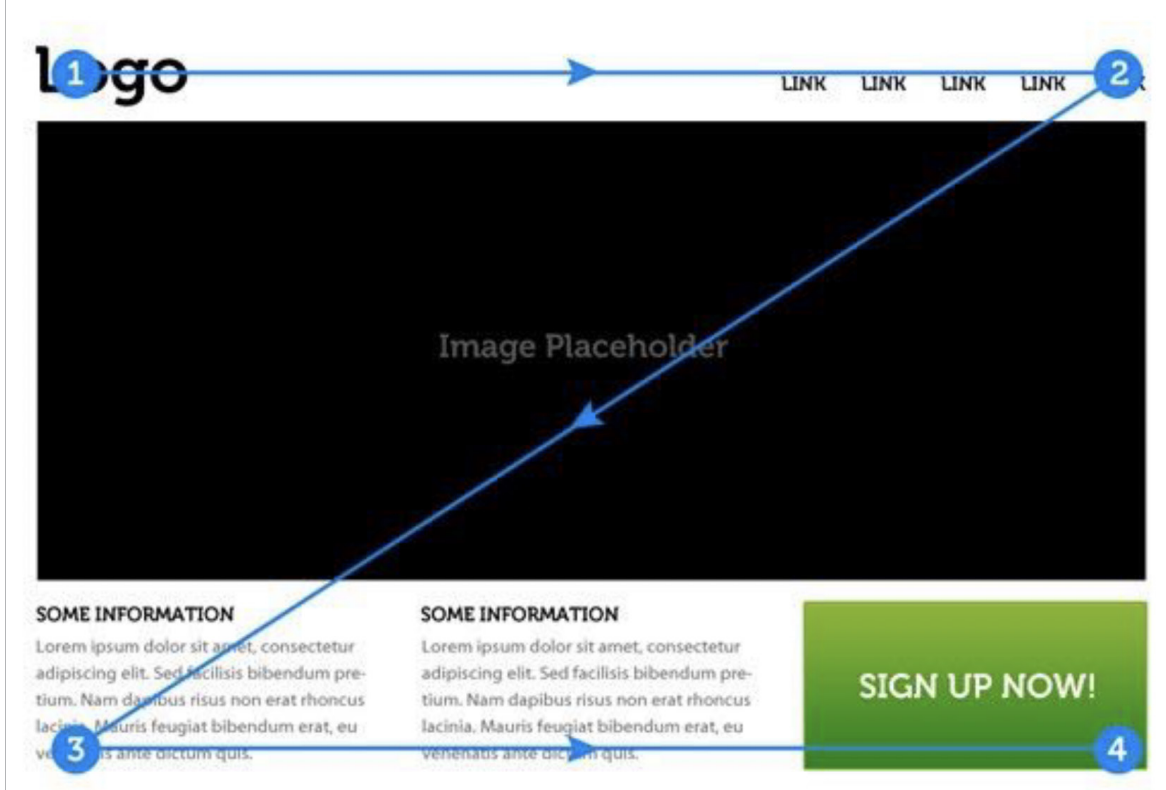


Рис 3. Z-паттерн

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №3

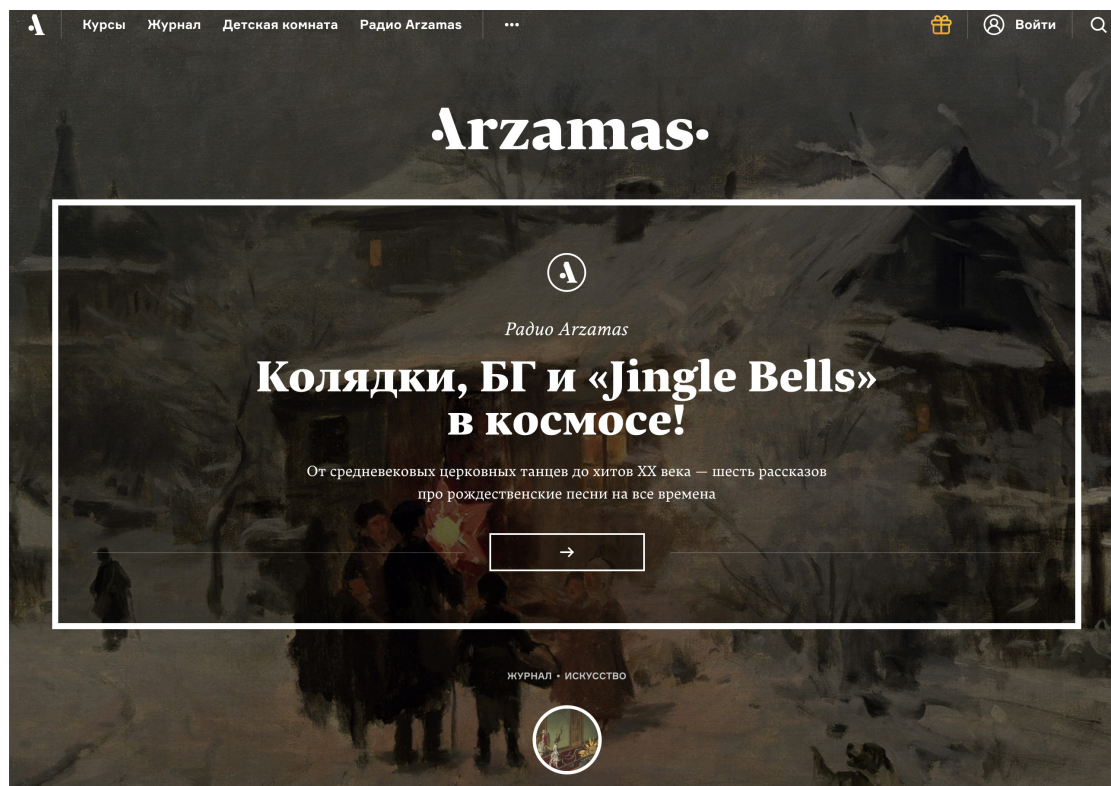


Рис 4. Последовательное повествование. Главная страница выполняет роль навигационной страницы

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №3



Рис 5. Проектирование пользовательского сценария на примере сайта ипотечного кредитования

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №3

Технические требования к заданию:

Формат макета: 1920 x 1080 px

Формат файлов: Файл-схема в формате PDF, сделанная в любом графическом редакторе (AI, Figma).

Может быть представлена в виде нескольких слайдов (мини-презентация). Разрешение 300 dpi, экспорт из Adobe Illustrator/InDesign/Figma.

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №4

Задание №4

Учитывая информацию о поведении пользователя необходимо ее визуализировать. Чтобы избежать ошибок в проектировании на этапе запуска проекта создается его прототип.

Прототип — первый набросок будущего интерфейса. Это тот же самый дизайн, но менее детализированный (рис 6). Его задача показать логику того, как пользователь будет взаимодействовать с интерфейсом.

При работе с заказчиком прототип легче согласовать, чем дизайн. Изначально важно согласовать элементы интерфейса, то как будет происходить логика работы интерфейса, какие экраны на какие действия будут появляться (рис 7).

Задачи, которые решает прототип:

01/ Как будет работать продукт

02/ Показать логику и поведение

03/ Проверка удобства, технической реализации

На первом этапе разработки прототипа можно начинать с эскизов от руки.

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №4

Задание №4

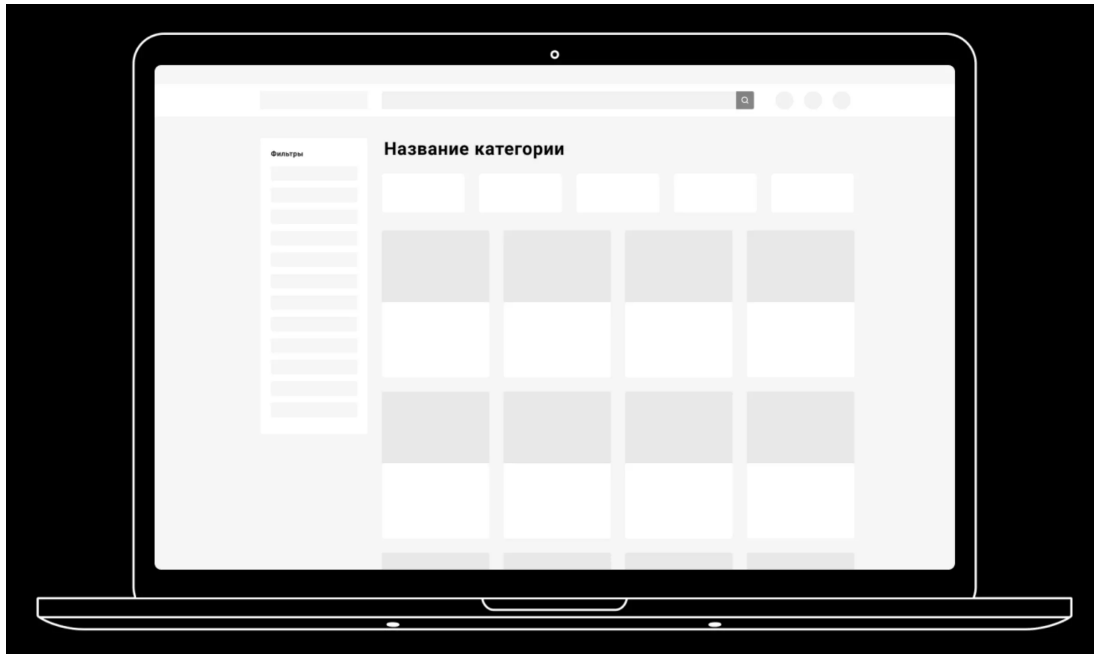
При разработке прототипа мы проходим определенный маршрут. Начинаем с того, что определяемся с идеей или с проблемой, которая решается продуктом. Исходим из того, зачем пользователь приходит на сайт. Какие конкретно задачи на конкретном действии нужно выполнить пользователю и как с этим работать.

Изучив пользователя и задачи, которые решает пользователь, можно приступить к первым наброскам интерфейса. Чтобы прототипирование шло проще, изначально проектируется сценарий (задание №3). В сценарии накидывается этапность того, что должен делать пользователь.

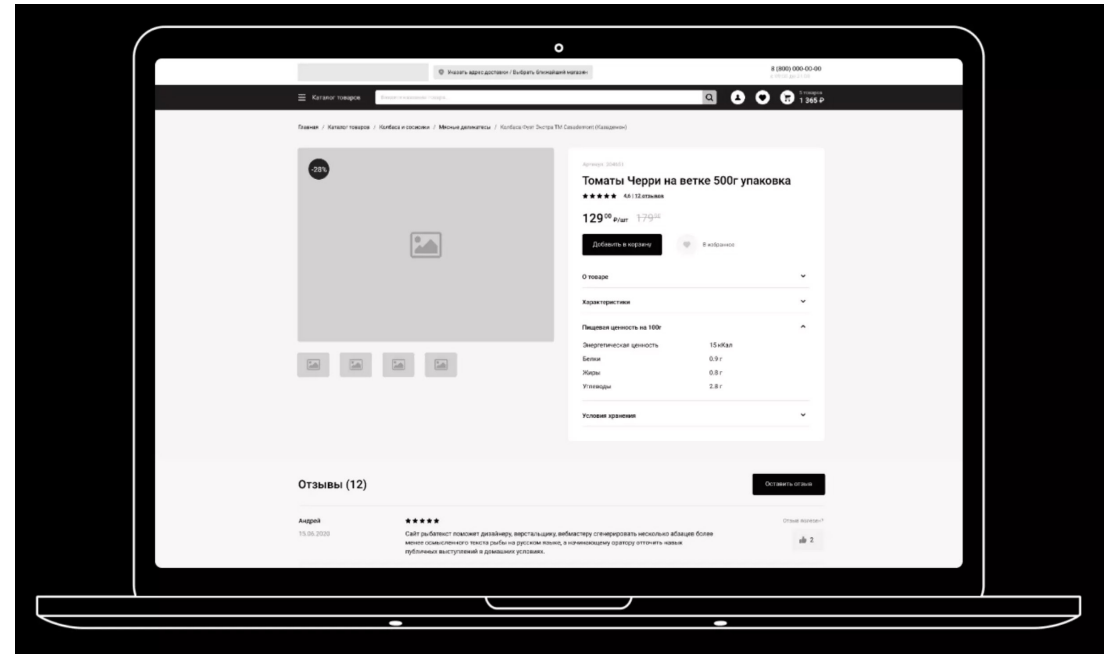
Держа в голове весь бизнес-процесс, вам проще в разработке прототипа. Потому как логика заранее продумана. На прототипе логика визуализируется.

/Типы прототипов

По глубине проработки деталей выделяют прототипы:



/ с низкой детализацией



/ с высокой детализацией

/Типы прототипов

По возможности взаимодействия с прототипом выделяют:

1. **Статичный** — в виде графического изображения.
2. **Интерактивный** — с элементами взаимодействия, например, с кликабельными ссылками, рабочим слайдером, всплывающими формами, фильтрами и многим другим.

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №4

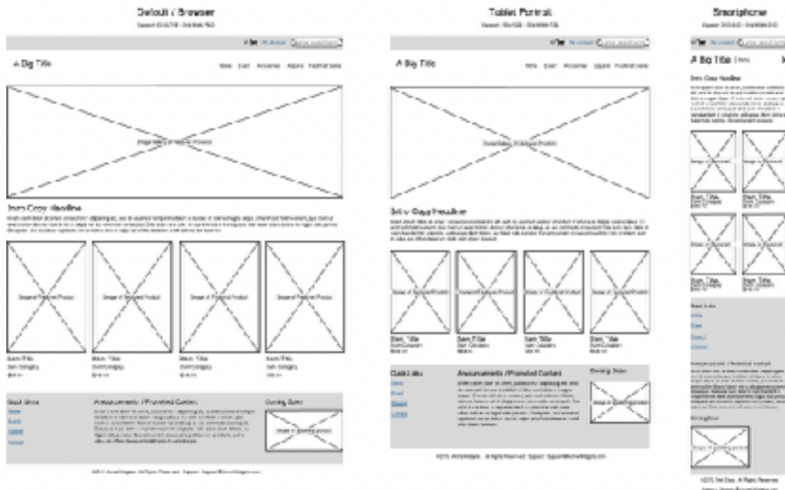
Задание №4

Разработать прототип главной и внутренних (не менее 5) страниц сайта. Экранную (десктопную) и мобильную версии. Детализировать прототип необязательно. Проработанный подбор иконок, картинок, текстов и т.п. не требуется. Главное — продумать логику того, как будет построено взаимодействие пользователя с сайтом.

Ваша задача:

- 01/ Создать ч/б прототип;
- 02/ Ширину макета десктопной версии сделать 1366 px, а мобильной 375 px;
- 03/ Держать в голове цель сайта для пользователя;
- 04/ Уделять все внимание структуре и последовательности;
- 05/ Написать понятный текст (не увлекаться, краткость — сестра таланта);
- 06/ Использовать только минимальные средства: прямоугольники, круги (без цветов, картинок, можно без иконок);
- 07/ Брать самые обычные шрифты (open sans, helvetica, roboto, montserrat), а начертаний достаточно bold и regular.

Прототипирование



Определение

эффективный метод тестирования и проверки еще до начала разработки

Рис 6. Прототипирование

Детализация прототипа

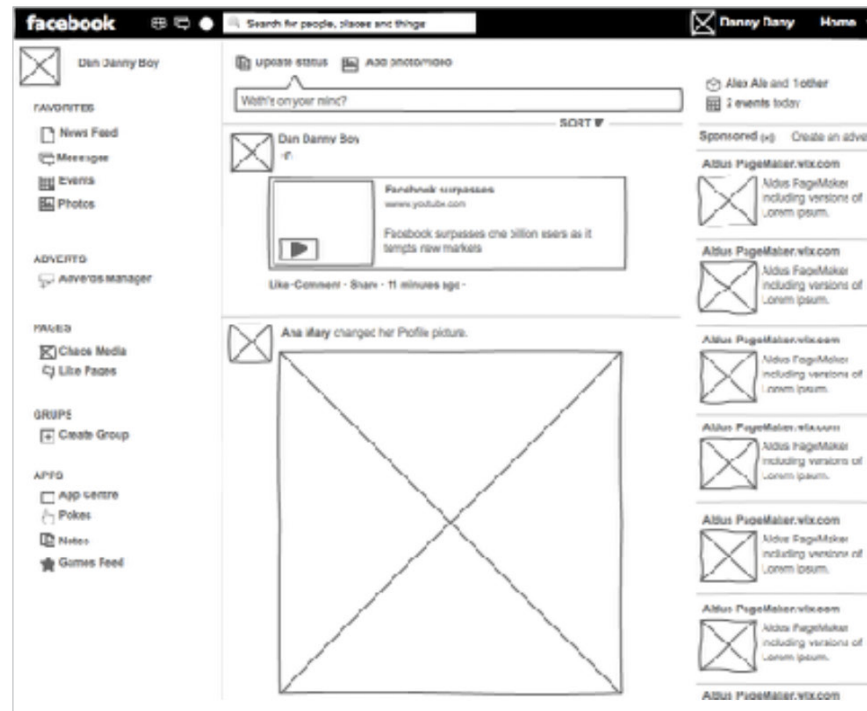
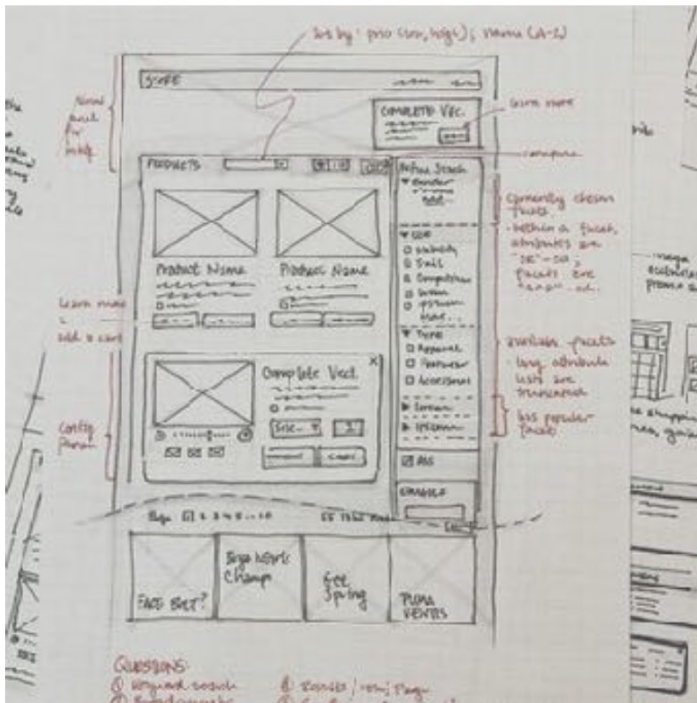


Рис 7. Детализация прототипа

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №4

Технические требования к заданию:

Формат макета: ширина макета десктопной версии — 1366 px, мобильной — 375 px;

Количество файлов: главная + 5 внутренних страниц в десктопной и мобильной версиях — в сумме

12 страниц

Формат файлов: Десктопная и мобильная версии, выполненные в программе Figma

К основным стилеобразующим элементам сайта относятся:

ФИРМЕННЫЕ ЦВЕТА
ФИРМЕННЫЕ ШРИФТЫ
ГРАФИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ
ИКОНОГРАФИКА

/ Значение цвета

1. Акцентное*
2. Сопровождающее**
3. Навигационное***

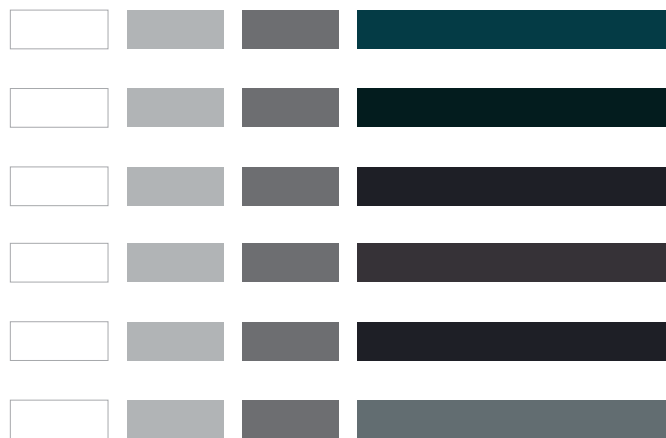
* Цвет ключевых элементов, требующих особого внимания.

** Цвет информационного текста и фона.

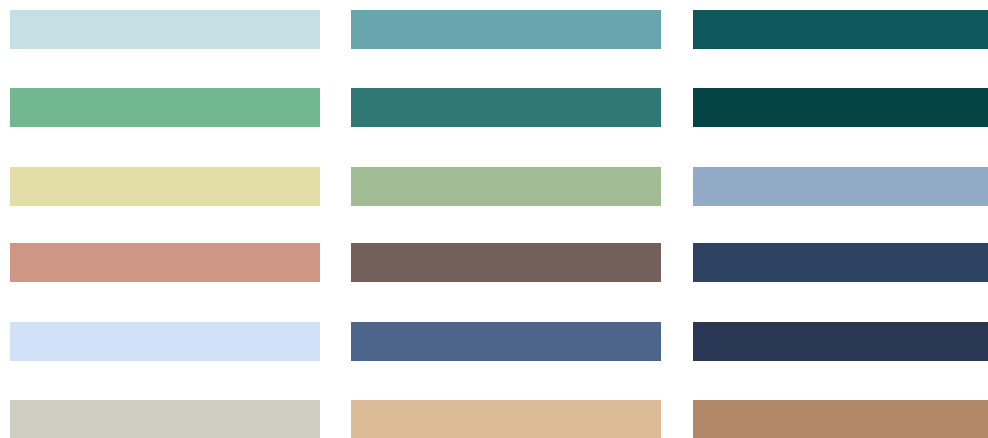
*** Цвет, разделяющий информацию на иерархические или последовательные блоки.

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №5

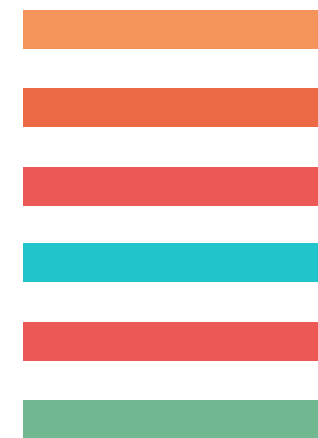
/ Сопровождающий



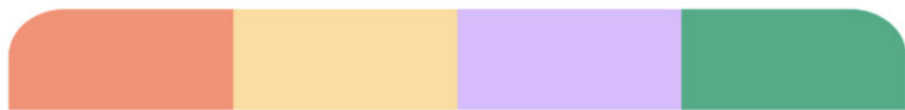
/ Навигационный



/ Акцентный



/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №5

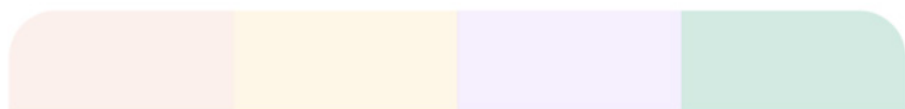


#FF8D70

#FFDC98

#DCB9FF

#28AD83



#FFEFEB

#FFF7E6

#F7EEFF

#CCECE1

Colores



Purple

HEX #2f2ea6 / #652dc4



Ligth Green

HEX #20aabe / #49d097



Light Cyan

HEX #29b6d2 / #1c86c9



Dark Purple

HEX #39304e

/ Варианты использования шрифтов

1. Использовать 1 шрифт в различных модификациях *
2. Использовать 2 шрифта (один для заголовков, второй для информационного текста) **

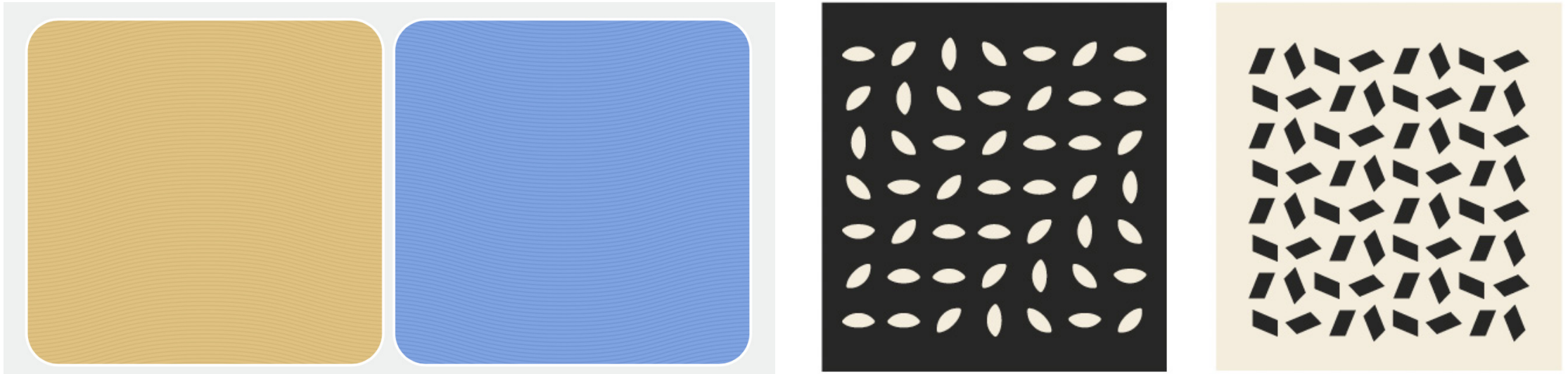
* Для заголовков лучше использовать модификации Bold, Black или Medium, для информационного текста Light или Regular, для кнопок Bold. Размер текста в вебе не должен быть меньше 12 px. Лучший выбор — в пределах 14–18 px для основного текста. Не слишком большой и в то же время удобочитаемый. Если вы выбрали размер 16 px, он должен оставаться 16 px на всех страницах сайта и не скакать плюс-минус 1 px от блока к блоку. Это относится и к интерлиньяжу (межстрочное расстояние), он везде должен быть одинаков.

** В этом случае рекомендуется использовать один шрифт из семейства Гротеск, второй — Антиква. В этом случае также допускается использовать несколько модификаций шрифта.

/ Графические элементы:

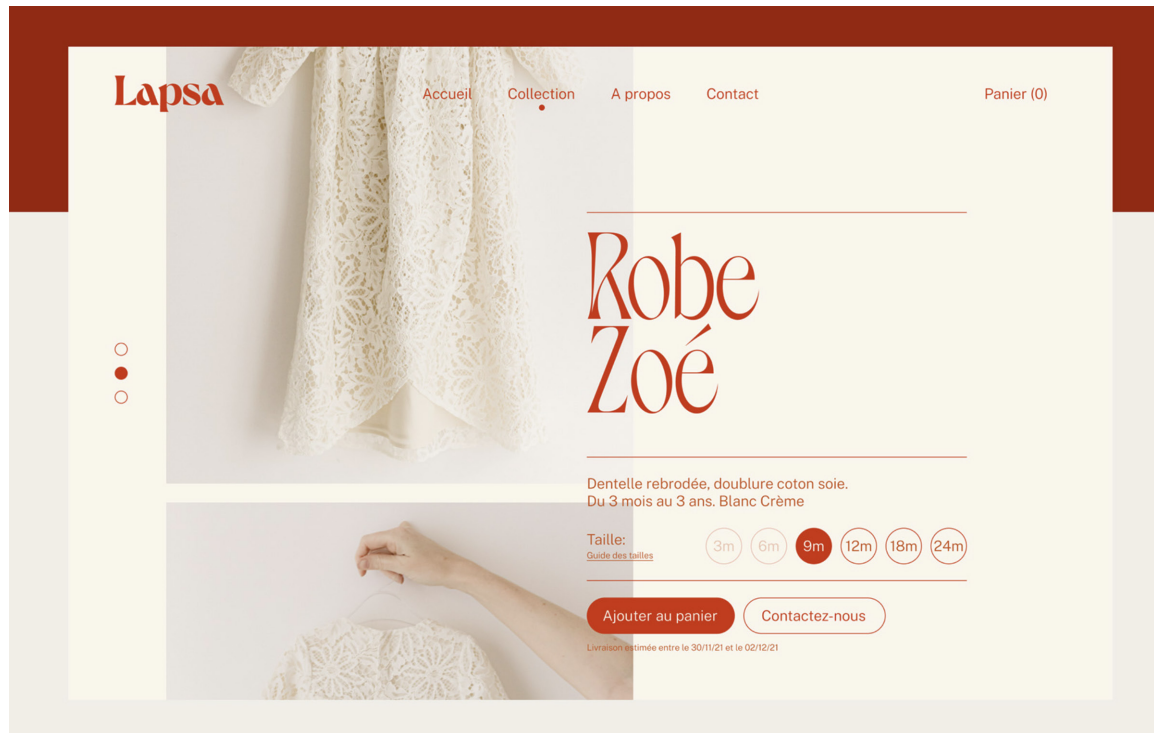
1. Формы (например, геометрические фигуры, линии)
2. Паттерны (например, созданные на основе логотипа)
3. Иллюстрации
4. Изображения (единый стиль и цветокоррекция)

/Паттерны*



* Зачастую формируются на основе знака в логотипе сайта. Могут быть в различных модификациях (могут служить основным фоном сайта, а могут быть использованы только отдельные части паттерна в оформлении).

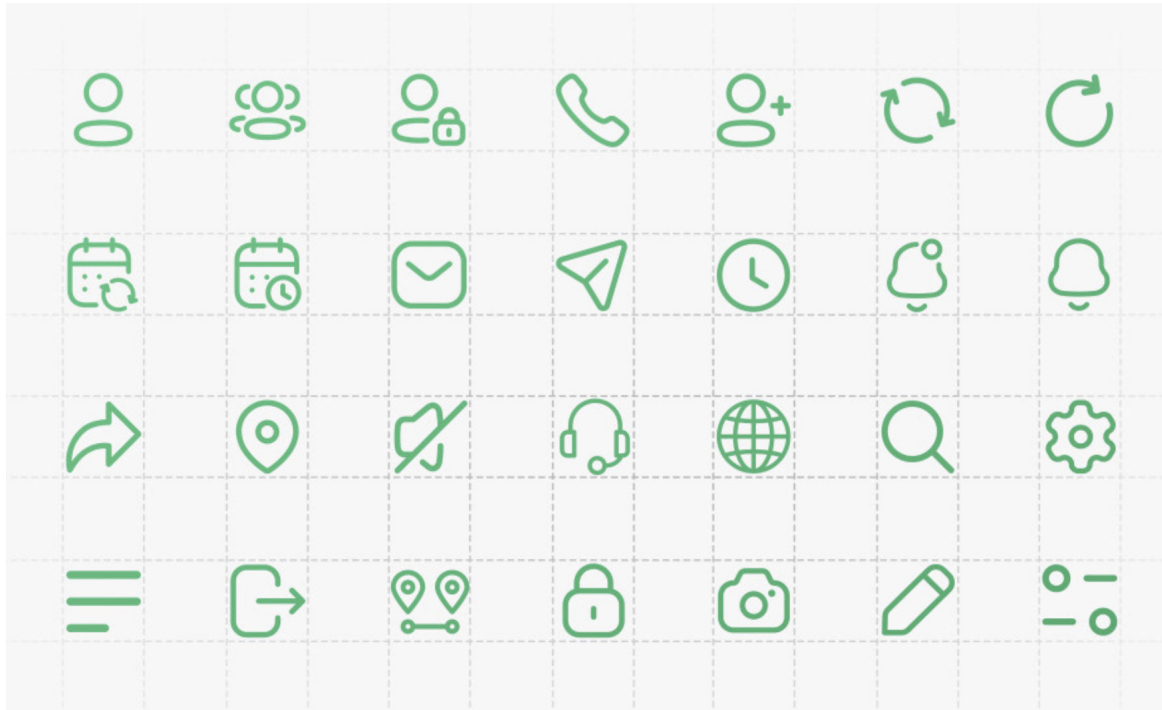
/Изображения



Рекомендации:

1. Фотографии (если они присутствуют) реализованы с применением одного стиля и цветокоррекции.
2. Цвета изображений должны сочетаться с цветами в оформлении сайта.

/Иконографика



Рекомендации:

1. Соответствие концепции дизайна сайта;
2. Единообразие в стилистике (контурные, с использованием заливки, минималистичные, детализированные);
3. Контурные иконки одной толщины линии.

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №5

Задание №5

Необходимо подобрать фирменные цвета, фирменные шрифты, разработать графические элементы, иконографику сайта.

Технические требования к заданию:

Формат макета: 1920 x 1080 px

Формат файлов: Презентация в формате PDF, разрешение 300 dpi, экспорт из Adobe Illustrator/

InDesign/Figma

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №6

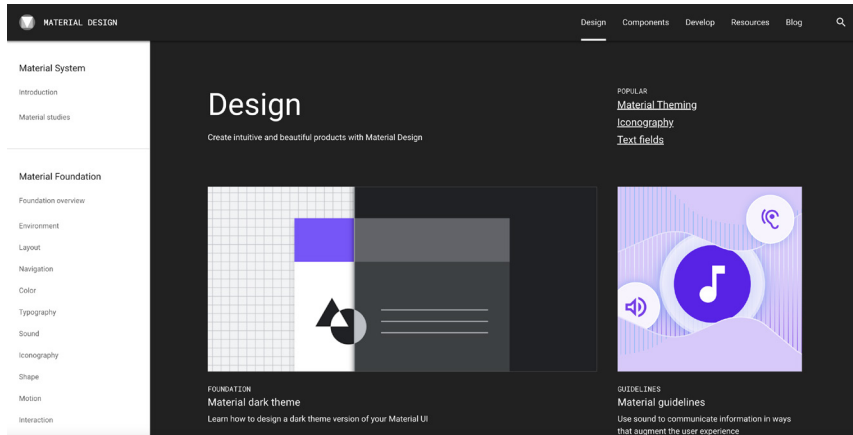
Задание №6

Готовые элементы, на которых строится пользовательский интерфейс (UI) вашего сайта, собираются в документе, который называется **UI-kit**. Таким образом **UI-kit** — набор готовых решений пользовательского интерфейса. Это могут быть кнопки, поля ввода, меню, переключатели, формы, сюда же мы относим типографику, фирменные цвета, изображения, иконографику — все те элементы, что помогают пользователям взаимодействовать с сайтом или приложением. **UI-kit** набирается готовыми элементами, чтобы использовать его для развития сайта и удобства верстки.

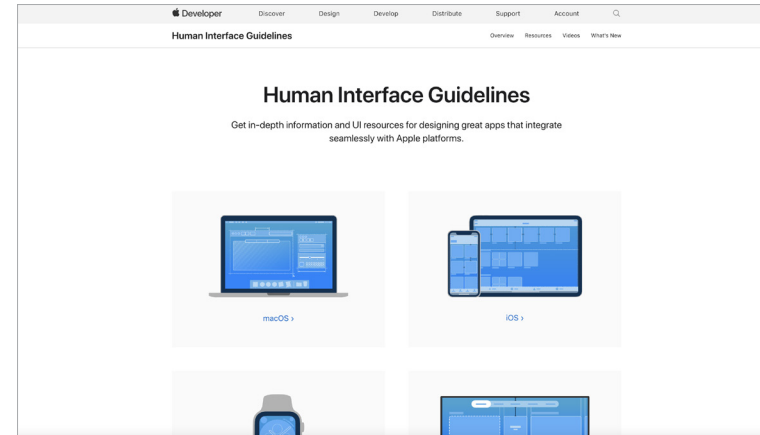
Таким образом, следующим шагом в разработке многостраничного сайта является разработка мини **UI-kit** для десктопной и мобильной версий.

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №6

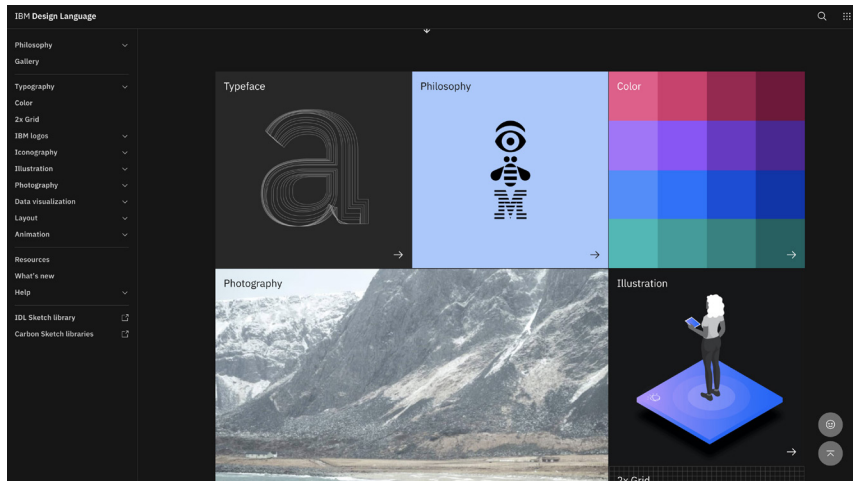
В качестве практики важно изучать гайды крупных компаний:



Material Design



iOS Human Interface Guidelines



IBM Design Language

Элементы мини UI-kit:

- 1. Типографика:** шрифт/ты, кегль, межстрочное расстояние, модификация (жирность). Все это для каждой категории текстов: заголовков, подзаголовков, основного текста и т.д. Типографика для десктопной и мобильной версий.
- 2. Модульная сетка:** количество и размер колонок, размеры межколонок, размеры боковых полей. Модульная сетка для десктопной и мобильной версий.
- 3. Цвета, градиенты:** Черный цвет лучше брать не #000000, а составной.
- 4. Кнопки:** основное состояние, при наведении курсора мыши, при нажатии. Состояние кнопок для десктопной и мобильной версий.
- 5. Формы:** поля для заполнения, формы вопрос-ответ, чек-боксы (опционально). Формы для десктопной и мобильной версий.

Элементы мини UI-kit:

- 6. Навигация:** верхнее меню (хедер), футер (подвал). Элементы навигации для десктопной и мобильной версий.
- 7. Иконографика:** система иконок, используемая на сайте.
- 8. Изображения и иллюстрации:** цветокоррекция, фильтры, стиль.
- 9. Спецификация:** расстояния между элементами контента (иллюстрациями, блоками текста и т.д.). Спецификация для десктопной и мобильной версий.
- 10. Логотип:** для десктопной и мобильной версий.

H1 - banner — Myriad Pro Light — 58 / 70

H1 — Myriad Pro Light — 50 / 60

H2 — Myriad Pro Light — 28 / 36

Text & Big Subtext — Helvetica Neue Regular — 14 / 18 — 14 / 26 — #90969b

Value — Helvetica Neue Regular — 14 / 18 — #414b4c

H3 — Myriad Pro Regular — 24 / 36

Bold — Helvetica Neue Bold — 14 / x — #000000

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задания №6

НАЗВАНИЕ

Заголовок Н1

ПАРАМЕТРЫ ШРИФТА

Шрифт: MetaBoldLFC
Размер: 42px
Межстрочное: 56px
Разрядка: 0

ДОПУСТИМЫЕ ЦВЕТА



Текст на белом фоне



Текст на светлом фоне



Ссылки

ТЕКСТ НА КНОПКАХ

Шрифт: Open Sans Regular
Размер: 14px
Межстрочное: 24px
Разрядка: 0
Только верхний регистр

2470 **** * 3123

Шрифт: Open Sans Light
Размер: 32px
Межстрочное: 42px
Разрядка: -20
Используется для цифр

В сочетании с цифровыми подписями, знак валюты, процента или другого параметра в один символ, пишется размером 32 px. Остальной текст имеет параметры 20 px regular. Пример:

2470 ₺ 24 мес. 24 % 24 руб/мес.

Заголовок Н3

Шрифт: Open Sans Semibold
Размер: 22px
Межстрочное: 32px
Разрядка: 0

29 000 £¥€

Шрифт: Open Sans Light
Размер: 22px
Межстрочное: 32px
Разрядка: 0
Используется для цифр

Подписи к данным цифровым значениям, а также к значениям меньшего размера пишутся равным размером. Пример:

29 000 ₺ 29 000 ₺ до 24 месяцев. 29 %

Заголовок Н4

Шрифт: Open Sans Semibold
Размер: 18px
Межстрочное: 32px
Разрядка: 0

₺ - знак рубля

SVG файл

₺ ₺ ₺ ₺ ₺
32 px 22 px 18 px 16 px 16 px

Основной текст

Шрифт: Open Sans Regular
Размер: 16px
Межстрочное: 28px
Разрядка: 0

ПОДПИСИ К ЗНАЧЕНИЯМ

Шрифт: Open Sans Semibold
Размер: 11px
Межстрочное: 18px
Разрядка: 50
Только верхний регистр



Второстепенные подписи

Мелкий текст

Шрифт: Open Sans Regular
Размер: 14px
Межстрочное: 24px
Разрядка: 25

Подсказки

Шрифт: Open Sans Semibold
Размер: 12px
Межстрочное: 18px
Разрядка: 50

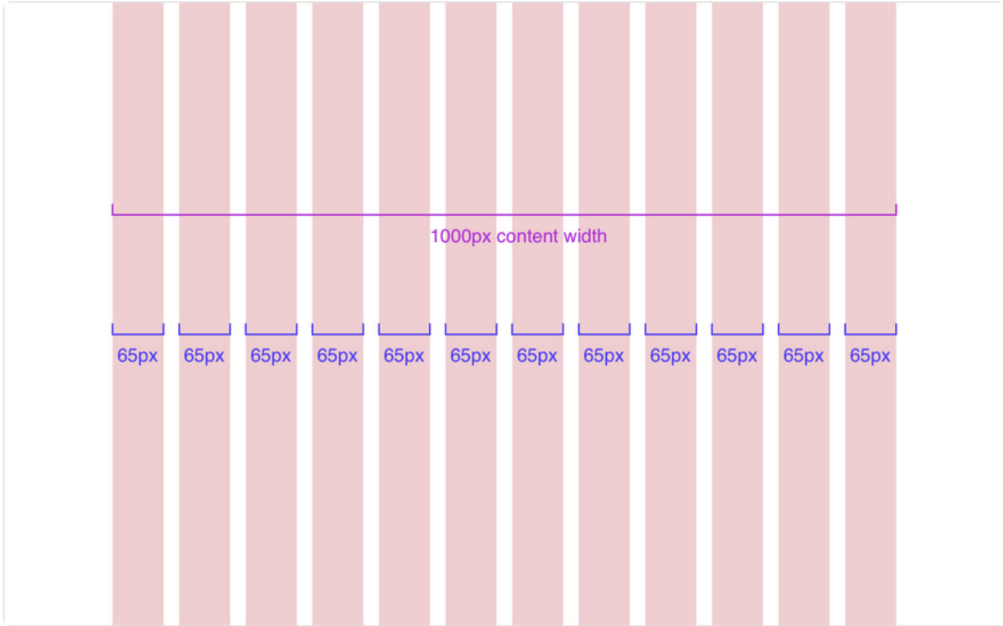
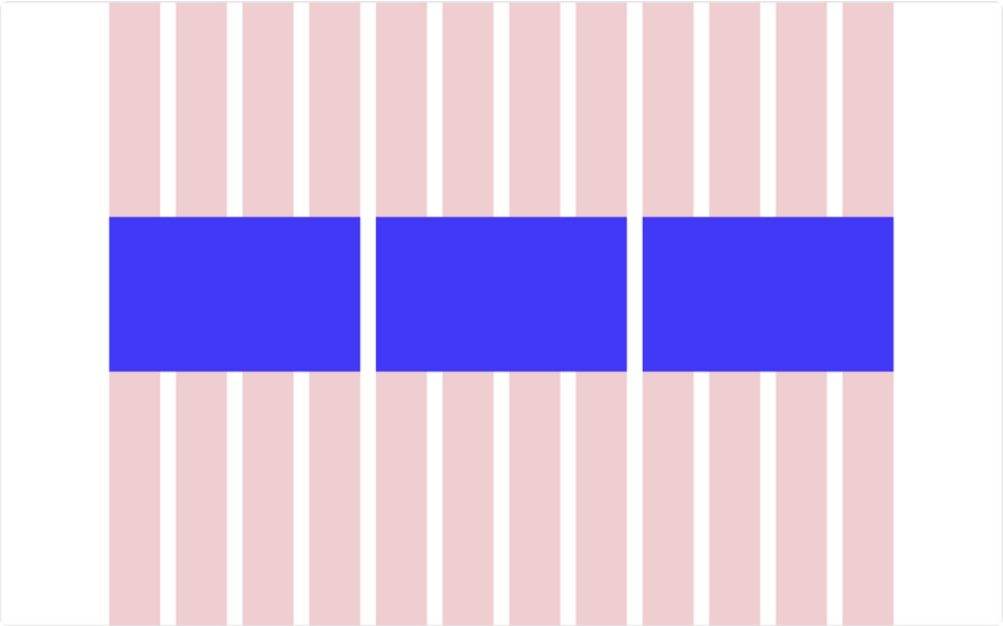


Ссылки у второстепенных подписей в физиках и бизнесе

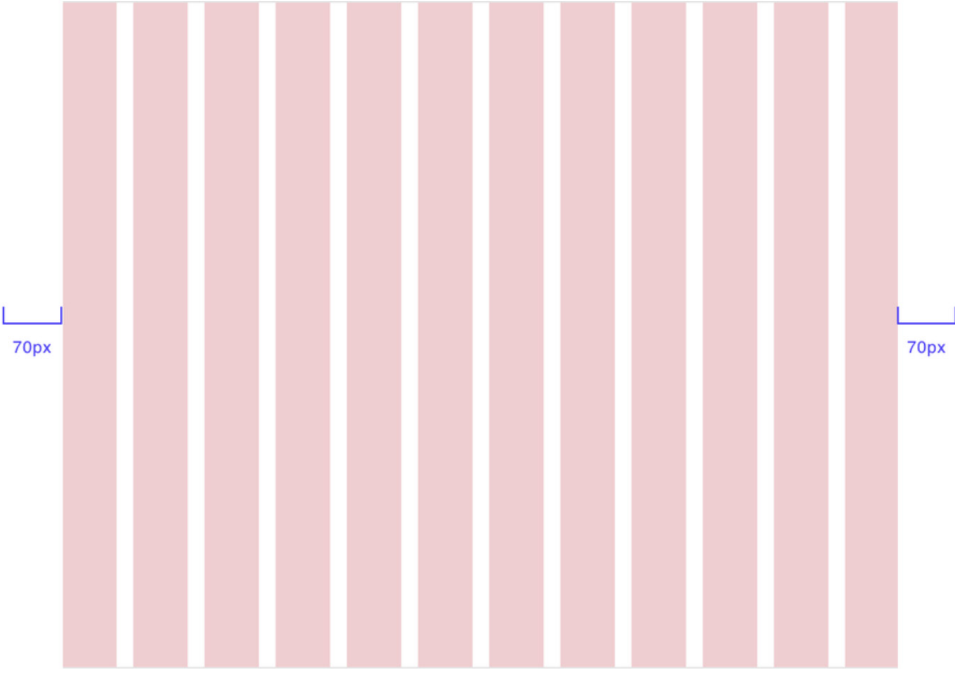
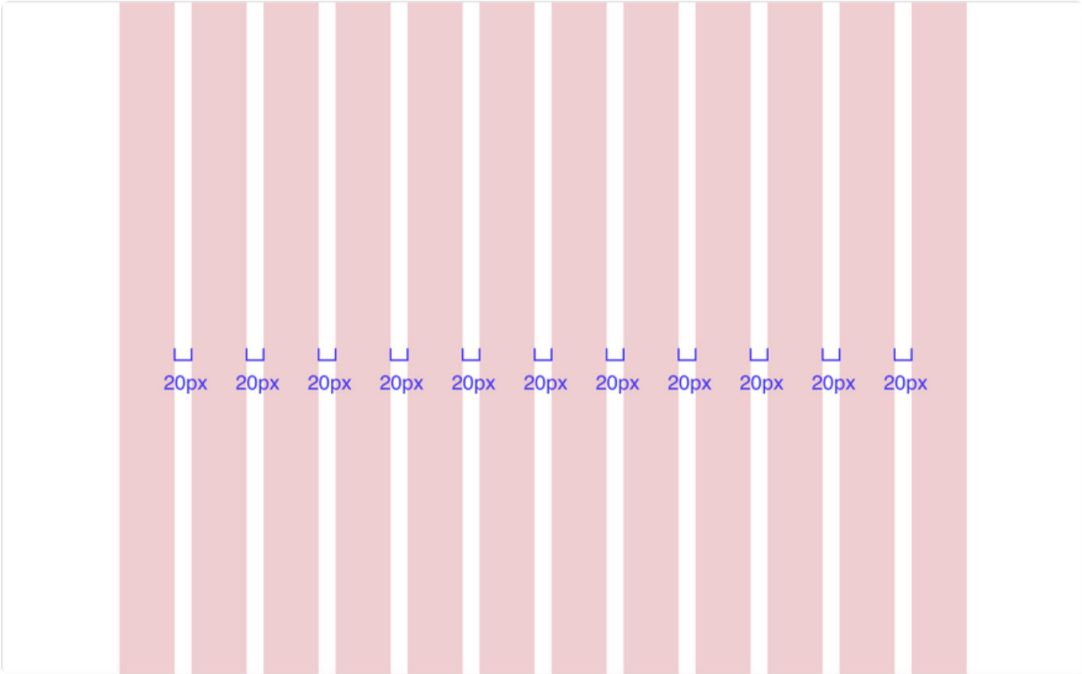
ТЕКСТ НА КНОПКАХ

Шрифт: Open Sans Regular
Размер: 14px

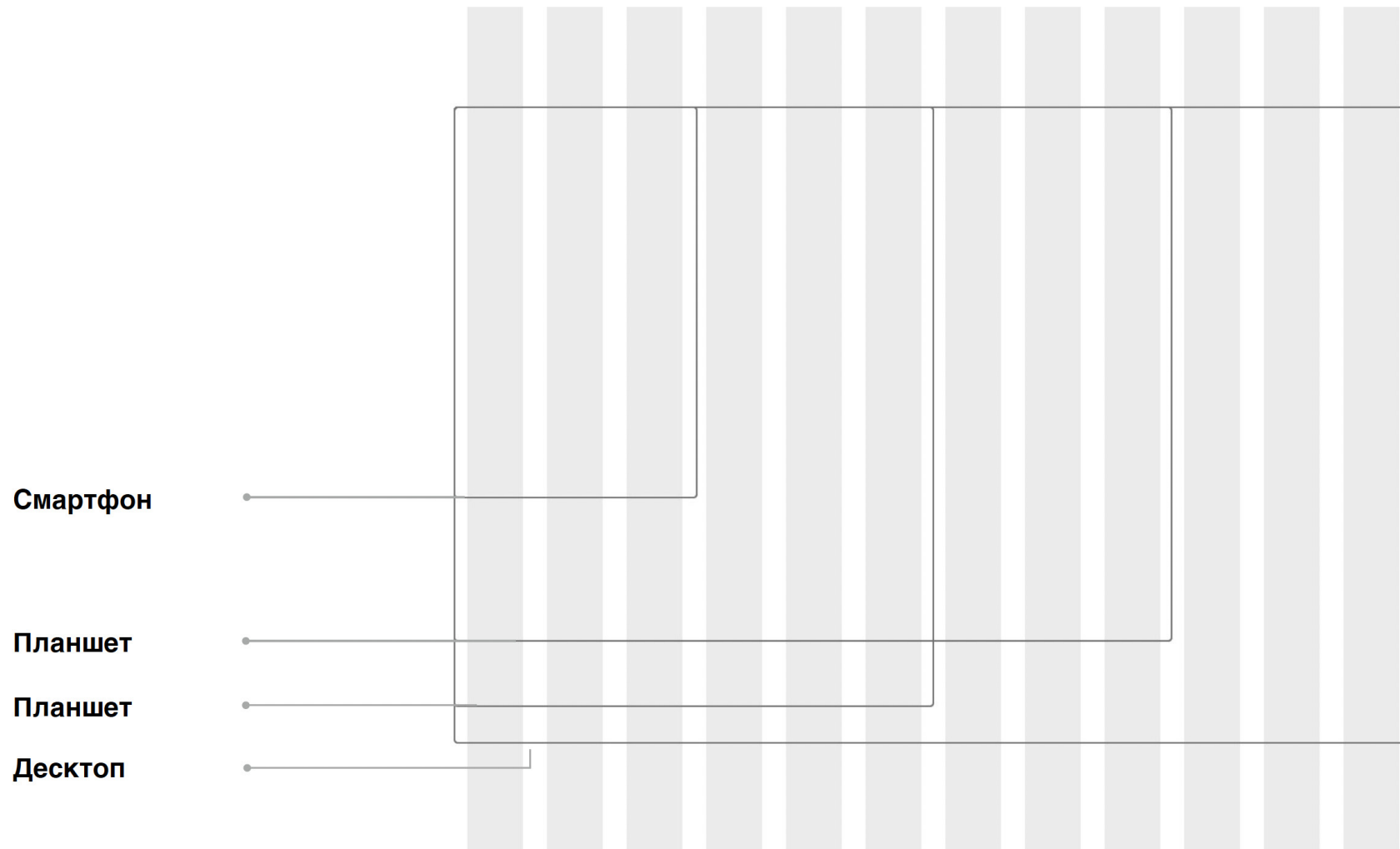
Элементы поля и столбцы



Средники и боковые поля



/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №6



Спецификация

Имя Вашего ребёнка

Видео | |

Лента | | | |

★★★★★
Особенности, методики и тенденции воспитания детей в раннем возрасте

Регистрация
Чтобы стать членом клуба необходимо зарегистрироваться

Название курса: Особенности, тенденции воспитания детей в раннем возрасте

Почему вы плохой родитель?

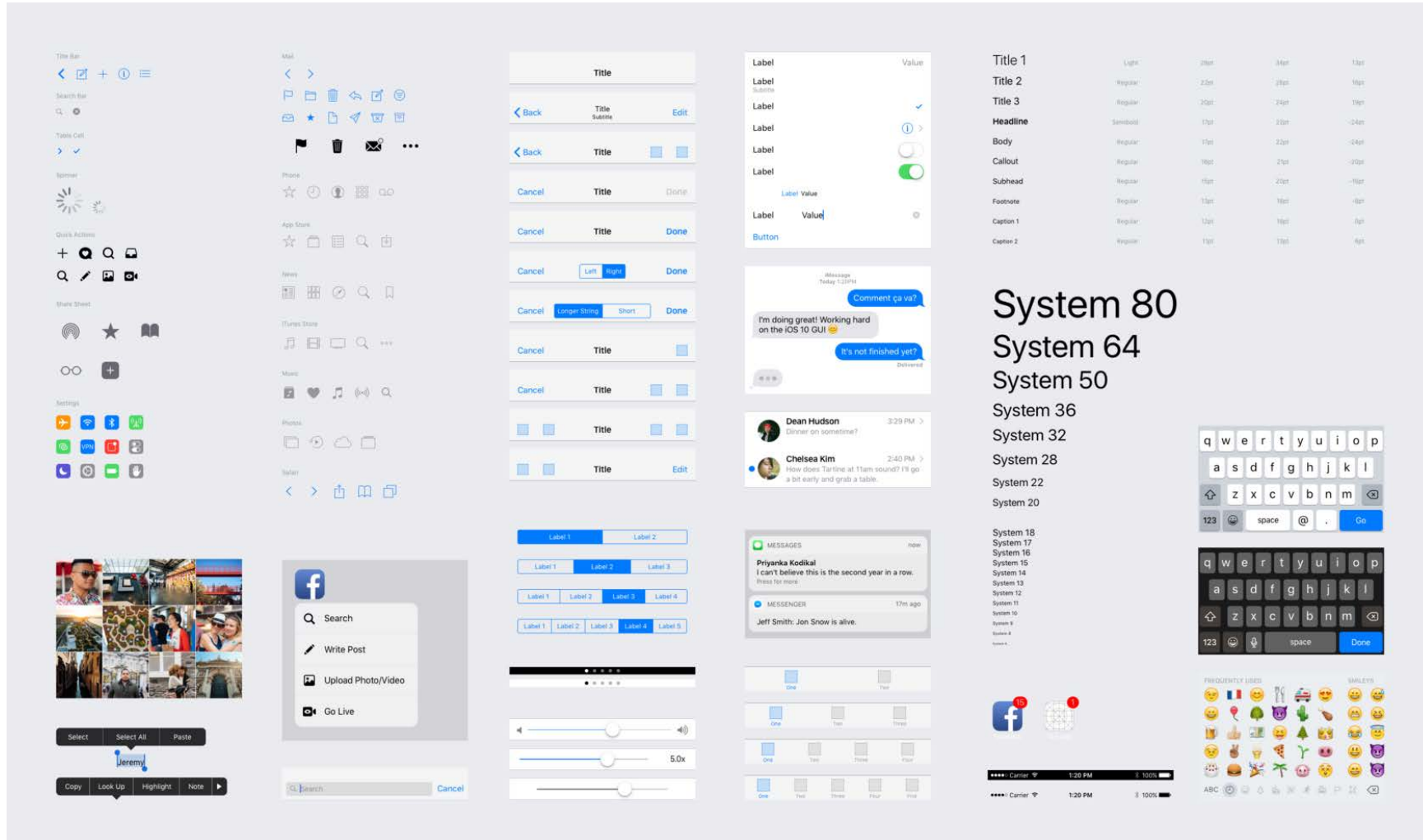
Климов Максим Валерьевич
Иммунолог. Самое важное о здоровье ребёнка
Вся информация на сайте носит ознакомительный характер. Для постановки диагноза и назначения...

Климов Максим Валерьевич
Иммунолог. Самое важное о здоровье ребёнка
Вся информация на сайте носит ознакомительный характер. Для постановки диагноза и назначения...

Климов Максим Валерьевич
Иммунолог. Самое важное о здоровье ребёнка
Вся информация на сайте носит ознакомительный характер. Для постановки диагноза и назначения лечения необходимо обратиться к врачу лично.

8:12 КЛУБ

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №6



/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №6

Задание №6

На основе данного в разделе списка элементов (слайды 49-50) составить мини UI-kit для десктопной и мобильной версий сайта.

Технические требования к заданию:

Формат макета: 1920 x 1080 px

Формат файлов: Презентация в формате PDF, разрешение 300 dpi, экспорт из Adobe Illustrator/

InDesign/Figma

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №7

Задание №7

На основе спроектированных прототипов, элементов мини UI-kit разработать концепцию визуального дизайна интерфейса главной и внутренних страниц сайта в экранной (desktopной) и мобильной версиях.

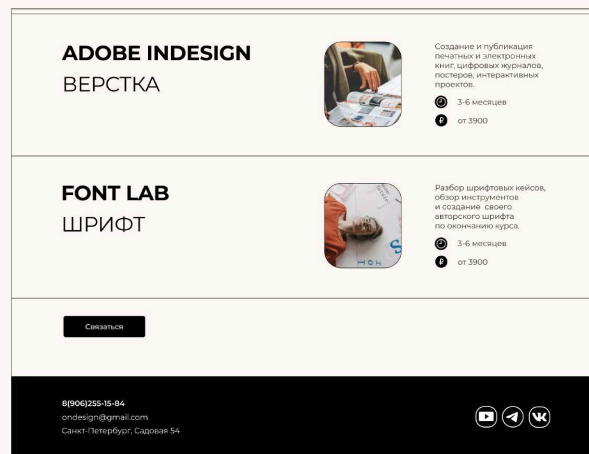
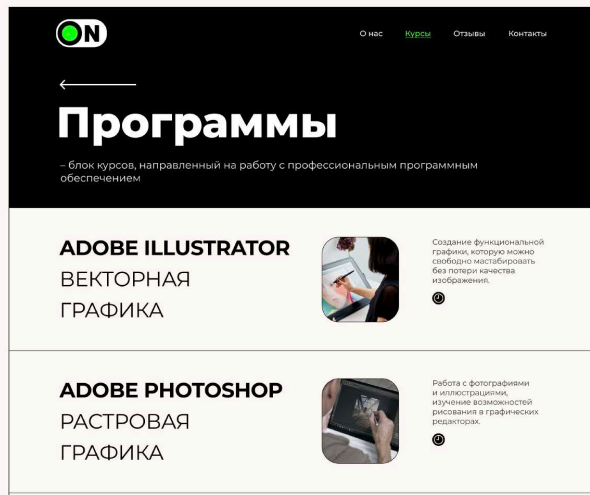
Технические требования к заданию:

Формат макета: ширина макета desktopной версии — 1366 px, мобильной — 375 px;

Количество файлов: главная + 5 внутренних страниц в desktopной и мобильной версиях — в сумме 12 страниц

Формат файлов: Desktopная и мобильная версии, выполненные в программе Figma

Визуальный дизайн / 38 / Программы



ДЕСКТОПНАЯ ВЕРСИЯ

Визуальный дизайн / 39 / Программы

← 

Программы

ADOBE ILLUSTRATOR



Создание функциональной графики, которую можно свободно масштабировать без потери качества изображения.



 3-6 месяцев
 от 3900

[Подробнее](#)

ADOBE PHOTOSHOP




Работа с фотографиями и иллюстрациями, изучение возможностей рисования кистью и пером в графических редакторах.


 3-6 месяцев
 от 3900

[Подробнее](#)

ADOBE INDESIGN

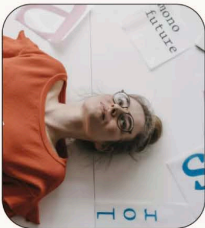


Создание и публикация печатных и электронных книг, цифровых журналов, постеров, интерактивных проектов.



 3-6 месяцев
 от 3900

[Подробнее](#)

FONT LAB




Разбор шрифтовых кейсов, обзор инструментов и создание своего авторского шрифта по окончании курса.

 3-6 месяцев
 от 3900

[Подробнее](#)

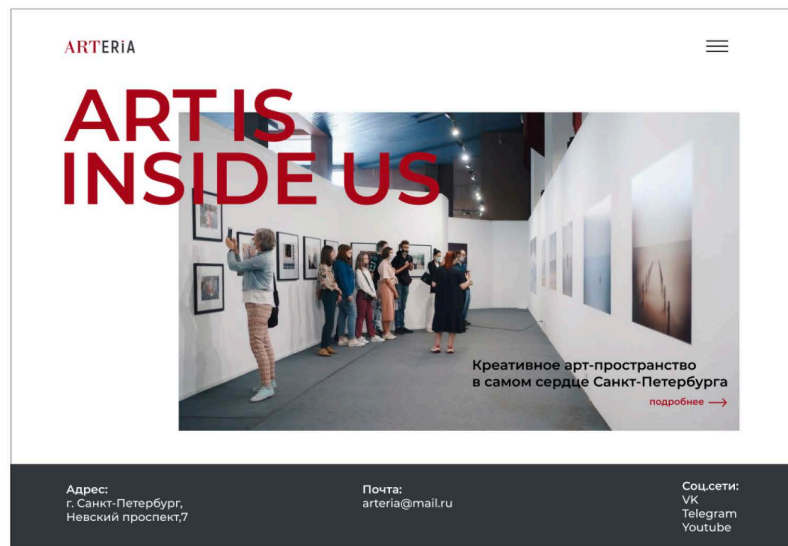
8(906)255-15-94
ondesign@gmail.com
Санкт-Петербург, Садовая 54



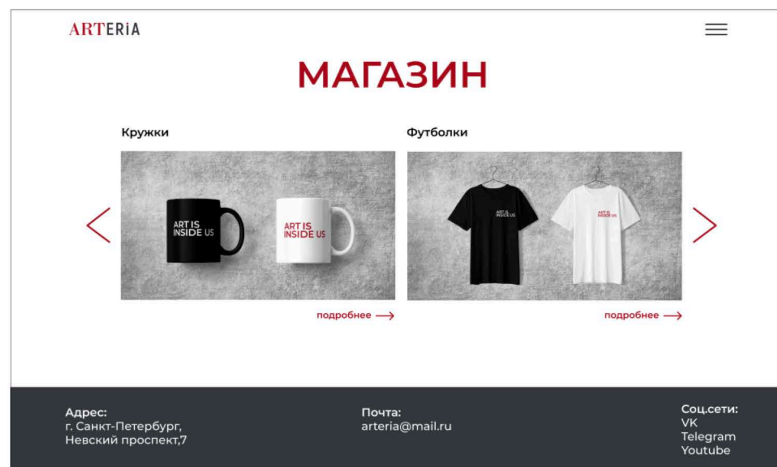
МОБИЛЬНАЯ ВЕРСИЯ

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №7

ВИЗУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН



Главная страница

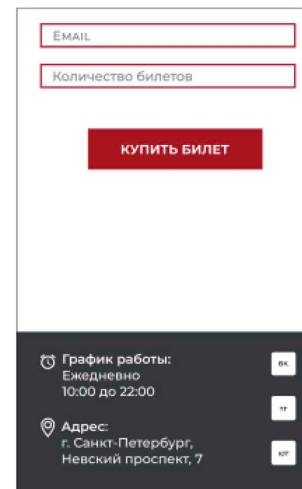
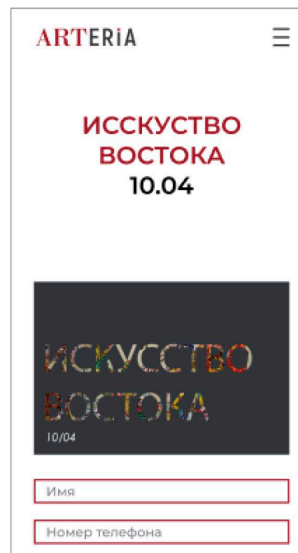
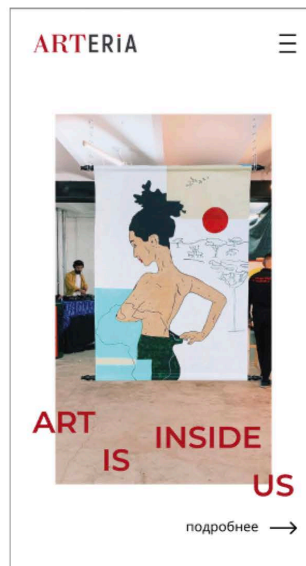


Страница "Магазин"

32/35

/ Разработка ИТ-проекта / Индивидуальные задания / Задание №7

ВИЗУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН



Главная страница

Страница "Покупка билета"

34/35

/ Разработка ИТ-проекта / Ссылки на примеры сайтов

Ссылки на примеры сайтов:

01/ <https://deep-inside.me/>

02/ <https://nuzhnapomosh.ru/>

03/ <https://skyeng.ru/>

04/ <https://arzamas.academy/>

05/ <https://arseniev.org/>

06/ <https://sevcableport.ru/ru>

07/ <https://kidzaniamoscow.ru/>

08/ <https://geek-picnic.me/>

09/ <https://totaldict.ru/>

10/ <https://www.podpisnie.ru/>