**Белорусский государственный университет
Механико-математический факультет
Кафедра системного анализа и дифференциальных уравнений**

**Аннотация к магистерской диссертации
Разработка приложения-ежедневника**

Анна Олеговна Кудрина

руководитель Перез Чернов Александр Хуанович

2016

Магистерская диссертация содержит 148 страниц, 140 рисунков, 16 источников, 6 приложений.

Ключевые слова: ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС, ОПЫТ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ, ВЕБ-РАЗРАБОТКА, ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН, ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ, ВОСПРИЯТИЕ ГЕШТАЛЬТОВ, ТИПОГРАФИКА, КОМПОЗИЦИЯ, ТЕОРИЯ ЦВЕТА, ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПРОТОТИП

Магистерская диссертация представляет собой образовательный курс по дизайну пользовательского интерфейса и проектированию положительного опыта взаимодействия для начинающих веб-разработчиков.

Целью магистерской работы является формирование ключевых навыков проектирования взаимодействия и создания графического дизайна у студентов математических специальностей.

Для достижения поставленной цели использовались:

- образовательные курсы по проектированию взаимодействия других университетов,
- литература по графическому дизайну,
- средства прототипирования Pixate, Framer Studio.

В магистерской диссертации представлены следующие результаты:

- 1) разработан теоретический материал образовательного курса по проектированию взаимодействию и графическому дизайну,
- 2) разработаны проверочные вопросы и практические задания к теории.

Магистерская работа выполнена автором самостоятельно.

The thesis is presented in the form of an explanatory note of 148 pages, 140 images, 16 references, 6 appendices.

Keywords: USER INTERFACE, USER EXPERIENCE, WEB-DEVELOPMENT, GRAPHIC DESIGN, DESIGN THINKING, GESTALT PERCEPTION, TYPOGRAPHY, COMPOSITION, COLOR THEORY, INTERACTIVE PROTOTYPE

Master's thesis is an educational course about user interface design and positive user experience for novice web-developers.

The purpose of the master's work is to develop the key skills in interaction design and graphic design for students of mathematical specialties.

To achieve the goal have been used:

- training courses on user experience of other universities,
- graphic design literature,
- prototyping tools Pixate, Framer Studio.

The following results are presented in the master's thesis:

- 1) theoretical materials for educational course on interaction design and graphic design are developed,
- 2) questions and practical tasks to the theory are developed.

The master's thesis was written solely by the author.