

Создать резюме

ru en

Личная информация Образование Опыт работы Сертификаты Навыки Языки Хобби Награды Контакты

**Базовая информация**

Имя

Фамилия

E-mail

Мобильный

Гендер

Дата рождения

Желаемая должность

О себе

Рисунок 2– Макет «Создать резюме»

Для электронного каталога резюме были разработаны элементы дизайна, которые применялись для обозначения основных разделов. Для разработки использовался графический редактор CorelDRAWX5.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Миронов, И. А. Интеграция информационных систем БГТУ в единый электронный университет / И. А. Миронов, С. А. Борисевич // Информационные технологии: материалы 83-й научно-технической конференции профессорско-преподавательского состава, научных сотрудников и аспирантов (с международным участием), Минск, 4-15 февраля 2019 г. / отв. за изд. И. В. Войтов; УО БГТУ. – Минск : БГТУ, 2019. – С. 16.

УДК 004.5

Студ. А.А. Марченко  
Науч. рук. ст. преп. Н.И. Потапенко  
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

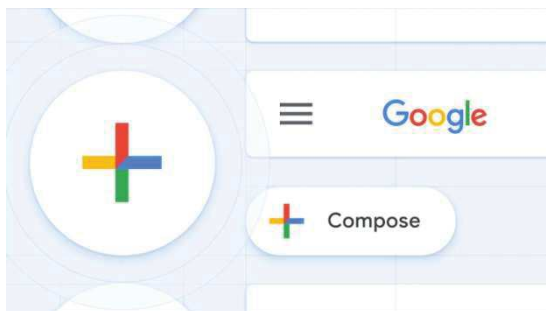
#### НАВИГАЦИЯ В MATERIALDESIGN 2.0

В мае 2018 года Google представила MaterialDesign 2.0. В связи с переходом на новую дизайн-систему, была выпущена обновленная библиотека дизайна.

Теперь Material Design поддерживает более продвинутую тематизацию, чем просто замена цвета. Можно менять шрифтовую сетку,

скругления элементов интерфейса (точнее, даже их форму – например, можно сделать диагональные скосы), иконки. [1]

Одна из ключевых особенностей MaterialDesign 2.0 – удобная навигация. Навигация – это процесс перемещения между экранами приложения для выполнения некоторых задач (рисунок 1).



**Рисунок 1 – Элементы навигации**

Основываясь на информационной архитектуре приложения, пользователь может использовать для продвижения боковую, прямую и обратную навигации.

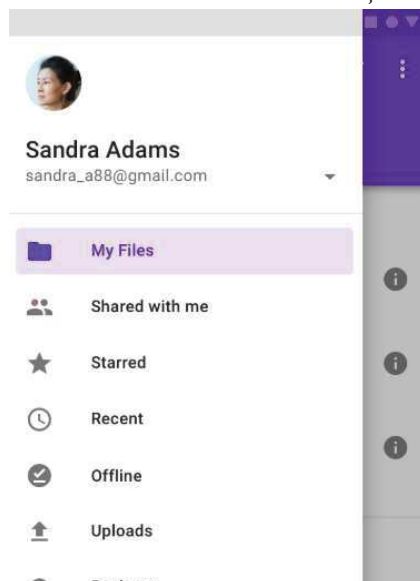
Рассмотрим и проанализируем особенности каждого из типов навигации.

*Боковая навигация* (рисунок 2). Под боковой навигацией понимается перемещение между экранами на одном и том же уровне иерархии. Основной компонент навигации приложения должен обеспечивать доступ ко всем адресатам на верхнем уровне его иерархии. Приложения с двумя или более пунктами назначения верхнего уровня могут обеспечивать боковую навигацию через основную панель навигации, нижнюю панель навигации или вкладки.

*Прямая навигация* – это перемещение между экранами на последовательных уровнях иерархии. Прямая навигация встраивает навигационное поведение в контейнеры (такие как карточки, списки или изображения), кнопки, ссылки или с помощью поиска.

Прямая навигация предусматривает три типа перемещения между экранами для выполнения задачи:

- вниз в иерархии приложения для доступа к более глубокому контенту, от родительского экрана (более высокий уровень иерархии) до дочернего экрана (более низкий уровень);
- последовательно через поток или упорядоченную последовательность экранов, такую, например, как процесс оформления заказа;
- прямо с одного экрана на любой другой в приложении, например, с домашнего экрана на экран в глубине иерархии приложения.



**Рисунок 2 – Пример боковой навигации**

В то время как боковая навигация использует выделенные навигационные компоненты, прямая навигация часто встроена в содержимое экрана с помощью различных компонентов (рисунок 3). Она может быть реализована с использованием:

- контейнеров содержимого, таких как карточки, списки или списки изображений;
- кнопок, которые переходят на другой экран;
- поиска в приложении на одном или нескольких экранах;
- ссылок внутри контента.

*Обратная навигация* относится к движению назад между экранами. Она может перемещать пользователей в хронологическом порядке по их недавней истории посещения страниц/экранов или вверх по иерархии приложения.

Обратная хронологическая навигация относится к навигации в обратном порядке по истории недавно просмотренных страниц / экранов. Она может перемещать пользователей между экранами в приложении или между несколькими приложениями. Например, кнопка «Назад» в веб-браузере является формой обратной хронологической навигации. Этот тип навигации обычно предоставляется операционной системой или платформой. Отдельные платформы определяют, как она ведет себя и как пользователи могут получить доступ к этим функциям (рисунок 4). Навигация вверх позволяет пользователям перемещаться на один уровень вверх в иерархии одного приложения до тех пор, пока не будет достигнут домашний экран или экран верхнего уровня приложения. Например, стрелка вверх на верхней панели приложения представляет собой форму обратной навигации вверх.

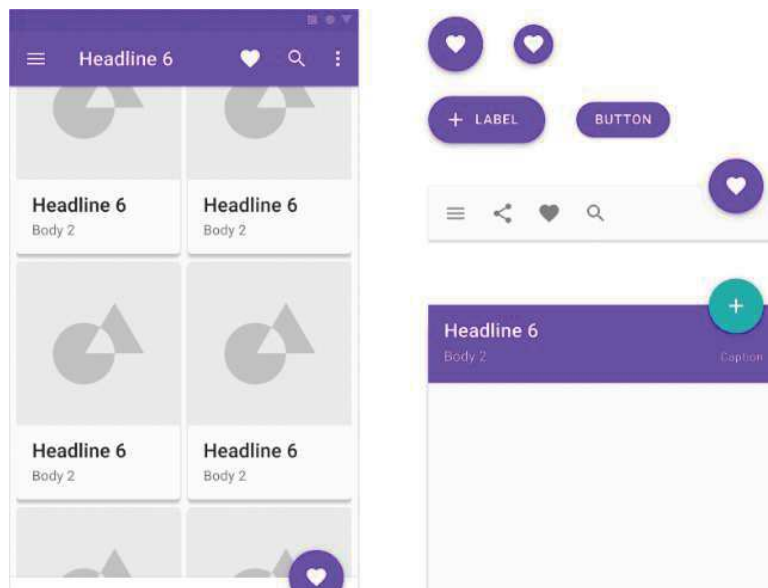


Рисунок 3 – Элементы прямой навигации

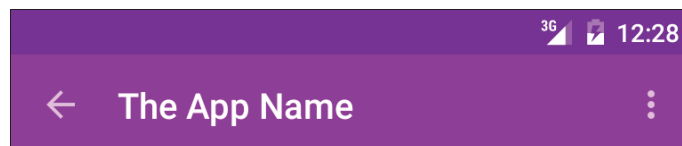


Рисунок 4 – Кнопка «Назад» в мобильном приложении

Дизайн и функциональность приложений должны учитывать оба вида обратной навигации на целевых платформах разрабатываемых приложений. Чтобы оптимизировать работу пользователя при навигации в обратном направлении следует:

- вернуть пользователей в их прежнее положение и состояние экрана, например, в положение вертикальной прокрутки, чтобы ускорить возврат информации и возобновление задачи;
- обеспечить четкую передачу сообщений, если предыдущее состояние экрана больше не доступно, например, когда информация из формы была очищена для конфиденциальности;
- четко указать отношения дочерних экранов с экранами над ними в иерархии. Например, если пользователь переходит непосредственно к дочернему экрану в вашем приложении, он должен иметь возможность идентифицировать родительский экран, к которому он может перейти вверх.

## ЛИТЕРАТУРА

1. «Хабр» [Электронный ресурс] / Ресурс для IT-специалистов – Режим доступа: <https://habr.com/ru/company/mailru/blog/358246/> – Дата доступа: 23.03.2019.