

Документ подписан и
 Информация о владельце:
 ФИО: Попов Анатолий Николаевич
 Должность: директор
 Дата подписания: 31.05.2023 17:46:44
 Уникальный программный ключ:
 1e0c38dcc0aee75cee1e5c09c1d58751c7497bc8

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.В.ДВ.02.01 Проектирование пользовательского интерфейса

Направление подготовки: 09.03.03 «Прикладная информатика»

Объем дисциплины: 4 ЗЕТ

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Формирование компетенций для осуществления теоретических, практических, современных представлений о методах разработки и проектирования пользовательских интерфейсов различного назначения в автоматизированных системах анализа, обработки информации и управления.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.02.01

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
ПК-2	Способен осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности
ПК-2.2	Применяет методы и средства проектирования программного обеспечения, структур данных, баз данных, программных интерфейсов
ПК-5	Способен проводить юзабилити-исследование программных продуктов и/или аппаратных средств
ПК-5.1	Применяет системы оценки эргономических качеств интерфейса
ПК-5.2	Проводит анализ бизнес-требований и бизнес-задач интерфейса в рамках требований к графическому дизайну
Знать:	структурную организацию и архитектуру пользовательских интерфейсов современного компьютера и его внешних устройств; методы анализа и оценки характеристик пользовательских интерфейсов вычислительных и информационно- управляющих систем
Уметь:	осуществлять проектирование пользовательских интерфейсов различного назначения в автоматизированных системах анализа, обработки информации и управления
Владеть:	навыками работы с различными пользовательскими интерфейсами современных информационно-управляющими системами на базе компьютеров, контроллеров, специализированных функциональных модулей.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Раздел 1. Введение. Основные принципы проектирования пользовательского интерфейса. /Лекц./Прак

Раздел 2. Этапы проектирования пользовательского интерфейса. Лекц / Прак.

Раздел 3. Методы разработки гибкого интерфейса. Лекц / Прак.

Раздел 4. Проектирование средств поддержки пользователя. Лекц / Прак.

Самостоятельная работа

Экзамен по дисциплине