

Документ подписан цифровой подписью  
 Информация о владельце:  
 ФИО: Попов Анатолий Николаевич  
 Должность: директор  
 Дата подписания: 16.05.2024 11:17:16  
 Уникальный программный ключ:  
 1e0c38dcc0aee73cee1e5c09c1d5873fc7497bc8

# 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 проводить работы по внедрению информационных систем

ПК-2.2.2 Выполняет типовые операции по внедрению информационных систем различных типов

ПК- 5 Способен выполнять сервисное обслуживание информационных систем

ПК-5. 1 Выявляет и устраняет ошибки конфигурации информационно-коммуникационных систем

Предотвращает потери и повреждения данных в серверных информационных системах и системах хранения данных

### 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. /Лк./Ср/.

Раздел 2. Этапы проектирования пользовательского интерфейса. /Лк / Лаб/.

Раздел 3. Методы разработки гибкого интерфейса. /Лк / Лаб/ Ср/.

Раздел 4. Проектирование средств поддержки пользователя. /Лк / Лаб/.

Раздел 5 Самостоятельная работа. /Ср/.

Раздел 6. Контактные часы на аттестацию. РГР, Экзамен по дисциплине.