

Аннотация рабочей программы дисциплины «Проектирование пользовательского интерфейса» для направления подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии

Направленность (профиль) образовательной программы – Информационные системы и технологии

1. Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины получение общих сведений о предмете, о технических и программных средствах реализации компетенций в области разработки пользовательского интерфейса с использованием современного программного обеспечения (в том числе связанных с использованием стандартных пакетов программного обеспечения), необходимых выпускнику, освоившему программу бакалавриата, для решения различных задач практической, научно-исследовательской и педагогической деятельности.

Задачи дисциплины:

Формирование умений разрабатывать пользовательский интерфейс, используя инструментальные средства, позволяющие решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Вместе с другими дисциплинами ОП дисциплина «Проектирование пользовательского интерфейса» обеспечивает формирование следующих компетенций бакалавров:

Способность выполнять проектирование и графический дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов (ПК-3).

Способность проектировать пользовательские интерфейсы по готовому образцу или концепции интерфейса (ПК-13).

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать основы верстки с использованием языков разметки, основы верстки с использованием языков описания стилей, основы программирования с использованием сценарных языков, стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек система; стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек система, виды юзабилити исследований (прямое и сравнительное юзабилити).

уметь создавать интерактивные прототипы интерфейса, разрабатывать и оформлять проектную документацию на интерфейс; создавать интерактивные прототипы интерфейса, анализировать интерфейс с точки зрения соответствия задачам пользователя.

владеть навыками работы с программным обеспечением для фиксации и анализа действий респондентов; навыками работы с программами прототипирования интерфейсов.

3. Содержание дисциплины

Типы пользовательских интерфейсов и этапы их разработки. Психофизические особенности человека, связанные с восприятием, запоминанием и обработкой информации. Пользовательская и программная модели интерфейса. Предметная область программного обеспечения. Классификации диалогов и общие принципы их разработки. Пользовательские интерфейсы прямого манипулирования и их проектирование. Особенности разработки интерфейса на мобильных устройствах.