

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 освоения дисциплины

Цель изучения дисциплины:

Формирование у будущих специалистов практических навыков и целостного представления о методах и подходах, используемых в web-разработке; формирование умения и навыков работы с web-приложениями; изучение программных средств web-разработки.

Задачи изучения 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 и индикаторы их достижения

2.1 Профессиональные компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
ПК-3 Способен выполнять проектирование и графический дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов	ИД-1ПК-3 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. ИД-2ПК-3 Уметь: создавать интерактивные прототипы интерфейса, разрабатывать и оформлять проектную документацию на интерфейс. ИД-3ПК-3 Иметь навык работы с программным обеспечением для фиксации и анализа действий респондентов.
ПК-13 Способен проектировать пользовательские интерфейсы по готовому образцу или концепции интерфейса	ИД-1ПК-13 Знать: стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек система, виды юзабилити исследований (прямое и сравнительное юзабилити). ИД-2ПК-13 Уметь: создавать интерактивные прототипы интерфейса, анализировать интерфейс с точки зрения соответствия задачам пользователя. ИД-3ПК-13 Иметь навык работы с программами прототипирования интерфейсов.

3. Содержание дисциплины

Определение интерфейсов. Виды интерфейсов и методы их построения.. Классификация и критерии качества пользовательского интерфейса.. Основные понятия WEB технологий. Структура HTML документа.. Определения CSS. Каскадирование и классы в CSS.. Переменные, типы данных, выражения и

управляющие конструкции в PHP.. Функции в PHP.. Массивы в PHP..
Суперглобальные массивы.. Операторы и функции запросов к СУБД MySQL..
Курсовая работа.. Зачет с оценкой..