

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Наименование дисциплины (модуля)

Прототипирование и дизайн интерфейсов

Наименование ОПОП ВО

01.03.04 Прикладная математика. Цифровая экономика

Цели и задачи дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины (модуля) «Прототипирование и дизайн интерфейсов» является формирование знаний для разработки интерфейса с помощью современных средств и графических пакетов.

Задачи освоения дисциплины – это изучение принципов создания прототипа, продумывание содержания и расположения важных элементов интерфейса, обработки изображений с использованием графических пакетов, основ восприятия графических изображений, особенностей использования и принципов формирования различных видов графики, а также основ компьютерного дизайна при формировании композиций, создании единого стиля оформления, передаче образа и так далее.

Результаты освоения дисциплины (модуля)

Планируемыми результатами обучения по дисциплине являются знания, умения, навыки, соотнесенные с компетенциями, которые формирует дисциплина, и обеспечивающие достижение планируемых результатов по образовательной программе в целом. Перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины, приведен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине		
			Код результата	Формулировка результата	
01.03.04 «Прикладная математика» (Б-ПМ)	ОПК-1 : Способен применять знание фундаментальной математики и естественно-научных дисциплин при решении задач в области естественных наук и инженерной практике	ОПК-1.2к : Использует теорию фундаментальной математики и естественно-научных дисциплин при решении прикладных задач	РД1	Знание	базовых методов и принципов обработки изображений с использованием графических пакетов
			РД2	Умение	использовать графические пакеты для обработки изображений при осуществлении проектной и профессиональной деятельности
			РД3	Навык	использования графических пакетов для обработки изображений при осуществлении проектной и профессиональной деятельности
			РД4	Знание	основных стандартов и методов разработки прототипов интерфейсов

			РД5	Умение	применять современные информационные технологии для разработки прототипов интерфейсов
			РД6	Навык	разработки и оформления прототипов интерфейсов помощью информационных технологий

Основные тематические разделы дисциплины (модуля)

- 1) Продуктовая аналитика
- 2) Шаблон бизнес-модели
- 3) Потребности пользователя
- 4) Прототипирование и дизайн интерфейсов
- 5) Юзабилити-тестирование
- 6) Демонстрация этапов работы

Трудоемкость дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу по всем формам обучения, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Трудоёмкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо-емкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттес-тации	
					Всего	Аудиторная			Внеауди-торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА			КСР
01.03.04 Прикладная математика	ОФО	Б1.Б	1	3	55	18	0	36	1	0	53	Э

Составители(ль)

Соболевская Е.Ю., кандидат технических наук наук, доцент, Кафедра информационных технологий и систем, Evgeniya.Sidorova@vvsu.ru