

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Наименование дисциплины (модуля)

Прототипирование и дизайн интерфейсов

Наименование ОПОП ВО

09.03.03 Прикладная информатика. Прикладная информатика

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	
09.03.03 «Прикладная информатика» (Б-ПИ)	ОПК-1 : Способен применять естественнонаучные и общинженерные знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности	ОПК-1.2к : Решает профессиональные задачи с применением естественнонаучных и общинженерных знаний	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

Трудоёмкость 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)	Трудоёмкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттестации	
					Всего	Аудиторная			Внеаудиторная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА			КСР
09.03.03 Прикладная информатика	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