

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Проектирование и разработка пользовательских интерфейсов»

код и наименование специальности:
09.02.09 «Веб-разработка»

Квалификация: Разработчик веб-приложений

Общий объем дисциплины – 126 часов

В результате освоения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

- ПК 1.1: Проектировать информационные ресурсы;
- ПК 1.2: Разрабатывать интерфейсы пользователя;
- ПК 1.3: Интегрировать программный код в соответствующую инфраструктуру;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Проектирование и разработка пользовательских интерфейсов» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения очная. Семестр 2.

Объем дисциплины в семестре – 0 з.е. (68 часов)

Форма промежуточной аттестации –

1. Введение в курс. Композиция и сетки.. Основы композиции

Сетки в дизайне

Аргументация решений.

2. Основы типографики и работа с текстом. Гарнитуры и шрифты

Текстовые и акцидентные шрифты. Шрифтовые пары. Откуда брать шрифты.

Как сверстать текст

Гигиена текста. Интерлиньяж и длина строки. Выравнивание. Базовые элементы и иерархия. Как упорядочить стили.

Работа с заказчиком

Техническое задание..

3. Работа с цветом и изображениями. Цвет

Характеристики цвета. Цветовые пространства. Цветовой круг Иттена. Контрастность. Фон и акцент. Читаемость. Готовые палитры.

Работа с изображениями в Figma

Поиск и подготовка изображений. Цветокоррекция и работа с изображениями в Figma..

4. Введение в UX. Работа с командой

С кем взаимодействует веб-дизайнер. Как коммуницировать в дизайн-команде. Методы эффективной коммуникации.

Исследования

Исследования в работе дизайнера. Методы исследования: количественные и качественные.

Дизайн-эмпатия. Гипотезы.

Пользовательские сценарии

Дизайнер как сценарист. Точка входа и призыв к действию. Типы сценариев. Экстренный сценарий. Длина сценария. Как продумать и записать сценарий. Сценарии в Figma. Блок-схемы.

UX и UI

Пользовательский интерфейс, пользовательский опыт. Виды интерфейсов. Паттерны в дизайне. Эвристики Нильсена. Юзабилити..

5. Растровая графика. Кадрирование изображения, обтравка изображения, цветокоррекция, стилизация изображений. Использование мокапов.

Типографика 2.0

Отличие типографики в печати и веб-дизайне. Композиция в типографике. Ресурсы для работы со шрифтами: Adobe Typekit, Google Fonts и Font Squirrel.

Системные и коммуникационные иконки. Паки с иконками. Работа с иконками. Проектирование

иконок: сетка. Оптическая компенсация и выравнивание. Как нарисовать иконку в Figma..

6. Введение в Tilda. Виды сайтов. Отличие сайта от лендинга. Структура и принципы построения сайтов. Информационная архитектура. User flow.

Начало работы в Tilda. Настройка проектов и базовых блоков. Работа с zero-блоками. Продвинутое инструменты Tilda.

Дизайнер, пользователь и текст для интерфейса. Tone of Voice. Виды отображения текста. Синтаксис. Сообщения. Плейшолдеры. Пустые состояния. Работа с UX-редактором..

Форма обучения очная. Семестр 3.

Объем дисциплины в семестре – 0 з.е. (58 часов)

Форма промежуточной аттестации – Экзамен

1. Основы HTML, CSS. 1. Введение

2. Флексбокс-вёрстка

3. Расширенные возможности HTML и CSS

4. Позиционирование элементов

5. Структура файлов, пути к файлам

6. Git.

2. Адаптивная вёрстка и работа с макетом. 1. Макет и адаптивная вёрстка. Введение

2. Работа с макетом

3. Дизайн в мире множества устройств

4. Неполный бриф, неточный макет

5. Grid Layout, часть 1

6. Grid Layout, часть 2

7. Разработка интерфейса для разных устройств.

3. Базовый JavaScript и работа с браузером. 1. Методы работы с данными и условия

2. Объекты

3. Обработка событий

4. Работа с формами

5. Валидация форм.

Разработал:
профессор
кафедры ИСЭ
Проверил:
Декан ФИТ

Н.Н. Барышева

А.С. Авдеев