

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Проектирование интерфейсов»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки
09.03.03 «Прикладная информатика» (уровень бакалавриата)

Направленность (профиль): Прикладная информатика в экономике

Общий объем дисциплины – 3 з.е. (108 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет.

В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы компетенции с соответствующими индикаторами их достижения:

- ПК-1.2: Формирует перечень требований к ИС на основе описания автоматизируемых бизнес-процессов;
- ПК-2.3: Применяет инструментальные средства разработки и адаптации прикладного программного обеспечения;
- ПК-3.1: Способен создавать проект ИС для организации на основе типовых решений;
- ПК-3.3: Выполняет проектирование структур данных и интерфейсов по предъявленным требованиям к ИС;
- ПК-3.4: Выполняет концептуальное проектирование ИС, включая техническое, программное, информационное и организационное обеспечение;
- ПК-5.2: Моделирует прикладные бизнес-процессы предметной области;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Проектирование интерфейсов» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения заочная. **Семестр** 8.

1. Человеко-машинное взаимодействие. Интерфейс.. .

2. Основы проектирования интерфейсов.. .

3. Моделирование персонажей и контекстов использования.. .

4. Сценарии и требования, как основы проектирования.. .

5. Концептуальное проектирование.. .

6. Визуальный дизайн интерфейсов. Шаблоны визуального дизайна.. Рассмотрение основных шаблонов визуального дизайна интерфейсов для различных платформ - iOS, Android, Windows..

Разработал:

доцент

кафедры ИСЭ

В.Ю. Краснов

Проверил:

Декан ФИТ

А.С. Авдеев