

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Проектирование интерфейсов»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки
54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата)

Направленность (профиль): Web-дизайн

Общий объем дисциплины – 4 з.е. (144 часов)

Форма промежуточной аттестации – Экзамен.

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

- ПК-8.1: Подбирает технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса;
- ПК-8.2: Обрабатывает и оформляет графические материалы с применением специализированного программного обеспечения в соответствии с заданными требованиями;
- ПК-10.1: Собирает и анализирует информацию о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами;
- ПК-10.2: Предлагает проектное дизайнерское решение с учетом конкурентного анализа интерфейсов;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Проектирование интерфейсов» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения очно - заочная. Семестр 6.

1. Основы проектирования пользовательского интерфейса.. Что такое пользовательский интерфейс?

Качество пользовательского интерфейса

Модели пользовательского интерфейса

Технические параметры интерфейсной графики..

2. Объектно-ориентированные пользовательские интерфейсы. Мощности пользовательского интерфейса

Основные навыки, требуемые для работы с ООПИ

Архитектура ООПИ.

Специализированное программное обеспечение для реализации технических требований к интерфейсу и его архитектуре..

3. Процесс разработки пользовательского интерфейса. -Сбор и анализ информации, поступающей от пользователей

-Разработка пользовательского интерфейса

-Построение пользовательского интерфейса

-Подтверждение качества пользовательского интерфейса

-Оценка качества пользовательского интерфейса

Анализ информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами.

4. Выбор технических параметров интерфейсной графики для пользовательского интерфейса. -Понятие интерфейсной графики в интерфейсах различного назначения

-Анализ графических материалов для включения в интерфейс

-Формальная оценка интерфейса

-Исследование технических параметров интерфейсной графики.

5. Профессиональные методы и технологии разработки пользовательского интерфейса.

Инструменты разработчика интерфейса

Социализированные пользовательские интерфейсы и программы-агенты.

6. Юзабилити-исследование программных продуктов и/или аппаратных средств.

Взаимодействие с пользователями. -Формирование выборки респондентов при проектировании интерфейсов различного назначения (участников юзабилити-исследования или иного эргономического тестирования интерфейса)

-Планирование юзабилити-исследования

-Проведение юзабилити-исследования

-Сбор данных юзабилити-исследования
-Анализ данных юзабилити-исследования.

Разработал:
старший преподаватель
кафедры ИТ

В.С. Падалко

Проверил:
Декан ФИТ

А.С. Авдеев