

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)

В результате освоения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

- ОПК-6: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;
- ОПК-7: способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;
- ПК-1: способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;
- ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;
- ПК-8: способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Проектирование интерфейсов» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения заочная. Семестр 3.

Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

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

Качество пользовательского интерфейса

Модели пользовательского интерфейса

Информационные и коммуникационные технологии в проектировании пользовательских интерфейсов.

осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий. Методы поиска, хранения, обработки и анализ информации из различных источников и баз данных применяемые для анализа пользовательских интерфейсов. Формализация полученных данных до необходимых форматов с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

2. Объектно-ориентированные пользовательские интерфейсы. Мощностъ пользовательского интерфейса

Основные навыки, требуемые для работы с ООПИ

Архитектура ООПИ. Использование информационных, компьютерных и сетевых технологий при различных подходах в выборе архитектуры интерфейса.

Проектирование архитектуры пользовательского с учетом требований к рисунку и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.

Анализ возможностей современных технологий при реализации дизайн-проекта на практике..

Форма обучения заочная. Семестр 4.

Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)

Форма промежуточной аттестации – Экзамен

1. Процесс разработки пользовательского интерфейса. Четыре этапа разработки:

-Сбор и анализ информации, поступающей от пользователей

-Разработка пользовательского интерфейса

-Построение пользовательского интерфейса

-Подтверждение качества пользовательского интерфейса

Оценка информационной безопасности и качества пользовательского интерфейса.

2. Профессиональные методы и технологии разработки пользовательского интерфейса.

Инструменты разработчика интерфейса

Социализированные пользовательские интерфейсы и программы-агенты

Современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике для разработки специализированных интерфейсов..

Разработал:

старший преподаватель

кафедры ИТ

В.С. Падалко

Проверил:

Декан ФИТ

А.С. Авдеев