

**АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ  
«Проектирование интерфейсов»**

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки  
38.03.05 «Бизнес-информатика» (уровень бакалавриата)

**Направленность (профиль):** Цифровая экономика

**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-4.3: Способен разрабатывать и представлять заказчику техническое задание на разработку информационной системы;

**Содержание дисциплины:**

Дисциплина «Проектирование интерфейсов» включает в себя следующие разделы:

**Форма обучения очная. Семестр 5.**

**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..

**7. Оценка проектного решения.. .**

Разработал:

доцент

кафедры ИСЭ

В.Ю. Краснов

Проверил:

Декан ФИТ

А.С. Авдеев