

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Проектирование интерфейса пользователя»

Дисциплина «Проектирование интерфейса пользователя» является частью программы магистратуры «Информационные технологии и системная инженерия» по направлению «09.04.02 Информационные системы и технологии».

Цели и задачи дисциплины

Овладение теоретическими и практическими основами современных технологий проектирования графического интерфейса пользователя. В результате изучения дисциплины обучающийся должен быть способен участвовать в проектировании и разработке графического интерфейса пользователя..

Изучаемые объекты дисциплины

Предметом освоения дисциплины являются следующие объекты: - основные подходы и методики проектирования графического интерфейса пользователя; - особенности проектирования интерфейса промышленных информационных систем; - современные инструменты быстрого прототипирования графического интерфейса пользователя; - методики тестирования интерфейса пользователя..

Объем и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах	
		Номер семестра	
		3	
1. Проведение учебных занятий (включая проведение текущего контроля успеваемости) в форме:	54	54	
1.1. Контактная аудиторная работа, из них:			
- лекции (Л)	16	16	
- лабораторные работы (ЛР)	36	36	
- практические занятия, семинары и (или) другие виды занятий семинарского типа (ПЗ)			
- контроль самостоятельной работы (КСР)	2	2	
- контрольная работа			
1.2. Самостоятельная работа студентов (СРС)	54	54	
2. Промежуточная аттестация			
Экзамен			
Дифференцированный зачет			
Зачет	9	9	
Курсовой проект (КП)			
Курсовая работа (КР)			
Общая трудоемкость дисциплины	108	108	

Краткое содержание дисциплины

Наименование разделов дисциплины с кратким содержанием	Объем аудиторных занятий по видам в часах			Объем внеаудиторных занятий по видам в часах
	Л	ЛР	ПЗ	СРС
3-й семестр				
Элементы интерфейса	5	12	0	18
Тема 8. Общие правила организации элементов интерфейса Тема 9. Законы композиции при проектировании пользовательского интерфейса Тема 10. Использование законов цвета при проектировании интерфейса Тема 11. Шрифты. Основы типографики. Компьютерные шрифты. Использование шрифтов Тема 12. Базовые элементы интерфейса пользователя				
Типовые интерфейсные решения	5	12	0	18
Тема 13. Общая организация экранного пространства Тема 14. Типовые решения пользовательского интерфейса Тема 15. Особенности реализации типовых интерфейсов с помощью WEB-технологий Заключение				

Наименование разделов дисциплины с кратким содержанием	Объем аудиторных занятий по видам в часах			Объем внеаудиторных занятий по видам в часах
	Л	ЛР	ПЗ	СРС
Основные концепции проектирования интерфейса пользователя	6	12	0	18
<p>Введение. Предмет и задачи дисциплины.</p> <p>Основные понятия, термины и определения</p> <p>Тема 1. Процесс проектирования программных систем</p> <p>Тема 2. Сбор требований к интерфейсу пользователя</p> <p>Тема 3. Прототипирование интерфейса пользователя</p> <p>Тема 4. Персонажи и сценарии. Юзабилити.</p> <p>Уровни дизайна</p> <p>Тема 5. User Centered Design. Ментальные модели.</p> <p>Метод персонажей</p> <p>Тема 6. Сценарии пользователей</p> <p>Тема 7. Проектирование человеко-компьютерного взаимодействия</p>				
ИТОГО по 3-му семестру	16	36	0	54
ИТОГО по дисциплине	16	36	0	54