

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

- основные подходы и методики проектирования графического интерфейса пользователя; - особенности проектирования интерфейса промышленных информационных систем; - современные инструменты 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
		1
1. Проведение учебных занятий (включая проведение текущего контроля успеваемости) в форме:	27	27
1.1. Контактная аудиторная работа, из них:		
- лекции (Л)	7	7
- лабораторные работы (ЛР)	18	18
- 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)	45	45
2. Промежуточная аттестация		
Экзамен	36	36
Дифференцированный зачет		
Зачет		
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
1-й семестр				
Элементы (компоненты) интерфейса	2	6	0	15
<p>Тема 8. Использование законов цвета при проектировании интерфейса. Характеристики цвета: цветовой тон, насыщенность, яркость. Составление палитры на основе характеристик. Круг Иттена. Как устроено отображение цветов на разных носителях. HEX, RGB, CMYK, Pantone.</p> <p>Тема 9. Шрифты, классификация шрифтов. Основы типографики и вёрстки. Компьютерные шрифты. Использование шрифтов.</p> <p>Тема 10. Законы композиции при проектировании пользовательского интерфейса.</p> <p>Тема 11. Символ. Знак. Пиктограмма. Работа с изображениями. Визуальное повествование.</p> <p>Тема 12. Базовые элементы интерфейса пользователя.</p> <p>Тема 13. Элементы интерфейса (на примере готовой библиотеки Material UI/Ant Design).</p> <p>Тема 14. Визуализация данных: основы работы с отображением графиков.</p>				
Основные концепции проектирования интерфейса пользователя	2	4	0	10
<p>Тема 1. Введение. Предмет и задачи дисциплины. Основные понятия, термины и определения. Разница между user interface и user experience. Роль UI/UX дизайнера в команде разработчиков. Обзор инструментов UI/UX дизайнеров.</p> <p>Тема 2. Проектирование человеко-компьютерного взаимодействия. Устройства ввода.</p> <p>Тема 3. Персонажи и сценарии. Юзабилити. Уровни дизайна.</p> <p>Тема 4. User Centered Design. Ментальные модели и психология пользователей. Методы анализа и сегментации аудитории. Метод персонажей.</p> <p>Тема 5. Сбор требований к интерфейсу пользователя. UX-исследования. Юзабилити-тестирования.</p> <p>Тема 6. Процесс проектирования программных систем.</p> <p>Тема 7. Сценарии пользователей</p>				

Наименование разделов дисциплины с кратким содержанием	Объем аудиторных занятий по видам в часах			Объем внеаудиторных занятий по видам в часах
	Л	ЛР	ПЗ	СРС
Типовые интерфейсные решения	3	8	0	20
Тема 15. Общая организация экранного пространства. Экраны ПК, мобильных устройств, планшетов. Нестандартные носители. Модульные сетки. Тема 16. Типовые решения пользовательского интерфейса. Тема 17. Общие правила организации элементов интерфейса. Тема 18. Особенности реализации типовых интерфейсов с помощью WEB-технологий. Тема 19. Отрисовка дизайн-макета (на примере редактора Figma).				
ИТОГО по 1-му семестру	7	18	0	45
ИТОГО по дисциплине	7	18	0	45