

МИНИСТЕРСТВО ТРАНСПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ТРАНСПОРТА»

Кафедра «Информационные системы цифровой экономики»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

«Проектирование интерфейсов»

Направление подготовки:	09.03.03 – Прикладная информатика
Профиль:	Прикладная информатика в экономике
Квалификация выпускника:	Бакалавр
Форма обучения:	очная
Год начала подготовки	2019

1. Цели освоения учебной дисциплины

Целями освоения учебной дисциплины «Проектирование интерфейсов»:
- сформировать у студентов целостный подход к проектированию пользовательских интерфейсов, основанный на принципах, шаблонах и процессах для различных информационных сред (например, веб-приложениям, мобильным приложениям, киоскам и т. п.).

В принципах проектирования сформулированы общие идеи о практике проектирования, а также правила и советы относительно наилучшего применения тех или иных парадигм взаимодействия и пользовательского интерфейса. Шаблоны проектирования описывают такие наборы парадигм взаимодействия, которые регулярно применяются для реализации определенных пользовательских требований и решения типичных проблем проектирования. Процессы проектирования определяют схему, позволяющую понять и описать требования пользователей, преобразовать эти требования в общую структуру проекта и, наконец, найти лучший способ применения принципов и шаблонов проектирования в конкретных ситуациях.

2. Место учебной дисциплины в структуре ОП ВО

Учебная дисциплина "Проектирование интерфейсов" относится к блоку 1 "Дисциплины (модули)" и входит в его вариативную часть.

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ПКС-2	Способен принимать решения по управлению техническими, программно-технологическими и человеческими ресурсами
-------	--

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет

3 зачетные единицы (108 ак. ч.).

5. Образовательные технологии

Образовательный процесс по дисциплине строится на основе комбинации следующих образовательных технологий. Интегральную модель образовательного процесса по дисциплине формируют технологии методологического уровня: модульно-рейтинговое обучение, контекстное обучение, технология поэтапного формирования умственных действий, технология развивающего обучения, элементы технологии развития критического мышления. Реализация данной модели предполагает использование следующих технологий стратегического уровня (задающих организационные формы взаимодействия субъектов образовательного процесса), осуществляемых с использованием определенных тактических процедур: – лекционные (вводная лекция, информационная лекция, обзорная лекция, лекция-консультация, проблемная лекция); – лабораторные (углубление знаний, полученных на теоретических занятиях, выполнение работ); – тренинговые (формирование определенных умений и навыков, формирование идиоматического мышления); – активизации познавательной деятельности (приемы технологии развития критического мышления через чтение и письмо, работа с литературой, подготовка презентаций по темам домашних работ); – самоуправления (самостоятельная работа студентов, самостоятельное изучение материала). Рекомендуется использование информационных технологий при организации коммуникации со студентами для представления информации, выдачи рекомендаций и консультирования по

оперативным вопросам (электронная почта), использование мультимедиа-средств при проведении лекционных и практических занятий..

6. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам)

РАЗДЕЛ 1

Целеориентированное проектирование пользовательских интерфейсов

Тема: Человеко-центрированный подход в проектировании интерфейсов

Тема: Исследование пользователей и предметной области

Тема: Моделирование пользователей и контекстов использования

Тема: Выработка требований к разработке интерфейса

РАЗДЕЛ 2

Концептуальное проектирование пользовательского интерфейса

Тема: Концептуальное проектирование

Тема: Макетирование общей инфраструктуры взаимодействия

РАЗДЕЛ 3

Детальное проектирование пользовательских интерфейсов

Тема: Детальное проектирование. Принципы проектирования

Тема: Шаблоны проектирования

РАЗДЕЛ 4

Оценка пользовательского интерфейса

Тема: Быстрые методы оценки

Тема: Оценка пользовательского интерфейса. Анализ значений юзабилити-показателей

Экзамен