

**МИНИСТЕРСТВО ТРАНСПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ**  
**УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**  
**«РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ТРАНСПОРТА»**  
**(РУТ (МИИТ))**

**АННОТАЦИЯ К**  
**РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**Проектирование пользовательских интерфейсов**

Направление подготовки: 09.03.01 – Информатика и вычислительная техника

Направленность (профиль): Технологии разработки программного обеспечения

Форма обучения: Очная

**Общие сведения о дисциплине (модуле).**

Дисциплина «Проектирование пользовательских интерфейсов» ориентирована на подготовку инженеров-проектировщиков, способных создавать цифровые продукты для транспортной и логистической отраслей. В условиях импортозамещения и перехода на отечественное программное обеспечение курс формирует компетенции полного цикла разработки интерфейсов – от глубоких пользовательских исследований и синтеза аналитических артефактов до создания интерактивных прототипов и передачи спецификаций в разработку. Студенты осваивают методологию Design Thinking, принципы атомарного дизайна и стандарты цифровой доступности, работая с современными инструментами векторного прототипирования. Практическая польза курса заключается в формировании связного портфолио, доказывающего способность выпускника обосновывать продуктивные решения данными и проектировать эргономичные сервисы, что напрямую отвечает кадровому дефициту рынка в специалистах на стыке аналитики и программного инжиниринга.

Целью освоения дисциплины является формирование у обучающихся системных знаний и практических умений в области исследования пользовательских потребностей, проектирования информационной архитектуры и создания валидированных интерфейсных решений для программных продуктов транспортной экосистемы с использованием отечественного и открытого программного обеспечения.

Для достижения поставленной цели в рамках дисциплины решается комплекс задач, направленных на формирование у обучающихся способности: Проводить качественные и количественные исследования целевой аудитории, синтезировать эмпирические данные в карты эмпатии и пользовательские пути, применять методологию User Story Mapping для формирования хребта продукта, проектировать визуальный стиль и компонентную базу интерфейсов на основе законов гештальта и модульных сеток, разрабатывать многоэкранные адаптивные прототипы с учетом стандартов доступности, а также валидировать проектные решения посредством юзабилити-тестирований и готовить техническую документацию для команд разработки.

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 4 з.е. (144 академических часа(ов)).