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 глубинных 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 продуктовые 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 3 з.е. (108 академических часа(ов).