

**АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Проектирование интерфейсов»**

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки
38.03.05 «Бизнес-информатика» (уровень бакалавриата)

Направленность (профиль): Цифровая экономика

Общий объем дисциплины – 3 з.е. (108 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

- ПК-13: умение проектировать и внедрять компоненты ИТ-инфраструктуры предприятия, обеспечивающие достижение стратегических целей и поддержку бизнес-процессов;
- ПК-16: умение разрабатывать контент и ИТ-сервисы предприятия и интернет-ресурсов;
- ПК-2: проведение исследования и анализа рынка информационных систем и информационно-коммуникативных технологий;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Проектирование интерфейсов» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения очная. Семестр 6.

- 1. Человеко-машинное взаимодействие. Интерфейс.. .**
- 2. Основы проектирования интерфейсов.. .**
- 3. Моделирование персонажей и контекстов использования.. .**
- 4. Сценарии и требования, как основы проектирования.. .**
- 5. Концептуальное проектирование.. .**
- 6. Визуальный дизайн интерфейсов.. .**
- 7. Шаблоны визуального дизайна.. .**
- 8. Оценка проектного решения.. .**

Разработал:

доцент

кафедры ИСЭ

Проверил:

Декан ФИТ

В.Ю. Краснов

А.С. Авдеев