

## АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Проектирование интерфейсов»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки  
09.03.03 «Прикладная информатика» (уровень бакалавриата)

**Направленность (профиль):** Прикладная информатика в экономике

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

**Форма промежуточной аттестации** – Зачет.

**В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы компетенции с соответствующими индикаторами их достижения:**

- ПК-1.2: Формирует перечень требований к ИС на основе описания автоматизируемых бизнес-процессов;
- ПК-2.3: Применяет инструментальные средства разработки и адаптации прикладного программного обеспечения;
- ПК-3.1: Способен создавать проект ИС для организации на основе типовых решений;
- ПК-3.3: Выполняет проектирование структур данных и интерфейсов по предъявленным требованиям к ИС;
- ПК-3.4: Выполняет концептуальное проектирование ИС, включая техническое, программное, информационное и организационное обеспечение;
- ПК-5.2: Моделирует прикладные бизнес-процессы предметной области;

**Содержание дисциплины:**

Дисциплина «Проектирование интерфейсов» включает в себя следующие разделы:

**Форма обучения** заочная. **Семестр** 8.

**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. Шаблоны визуального дизайна..** Рассмотрение основных шаблонов визуального дизайна интерфейсов для различных платформ - iOS, Android, Windows..

Разработал:

доцент

кафедры ИСЭ

В.Ю. Краснов

Проверил:

Декан ФИТ

А.С. Авдеев