

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН В БИЗНЕСЕ

(наименование дисциплины)

АННОТАЦИЯ

К УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЕ УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Специальность 1-25 01 07 «Экономика и управление на предприятии»

Специализация 1-25-01-07-03 «Деловое администрирование»

	Форма обучения	
	Очная	Заочная сокращенная
Курс	2	1
Семестр	3	2
Лекции, часы	16	6
Лабораторные занятия, часы	50	10
Зачет, семестр	3	2
Контактная работа по учебным занятиям, часы	66	16
Самостоятельная работа, часы	78	128
Всего часов / зачетных единиц	144/4	

1 Цель учебной дисциплины

Целью курса является изучение теоретических основ и практических способов проектирования программного интерфейса и средств поддержки пользователя, позволяющего обеспечить эффективное и экономичное использование информационных систем, адаптации пользовательского интерфейса под широкий класс пользователей.

2 Планируемые результаты изучения дисциплины

В результате освоения учебной дисциплины студент должен

знать:

- особенности восприятия информации человеком,
- устройства и режимы диалога,
- вопросы компьютерного представления и визуализации информации,
- парадигмы и принципы взаимодействия человека с компьютерной средой,
- критерии оценки полезности диалоговых систем.

уметь:

- построить и описать взаимодействие с компьютерной средой в заданной проблемной области,
- пользоваться библиотеками элементов управления диалогом,
- пользоваться программами разработки пользовательских интерфейсов,
- создать среду, описать события и реализовать интерактивную систему по заданию преподавателя.
- разработать и отладить программу на одном из объектно-ориентированных языков программирования;
- разработать интерфейс к информационным системам с помощью современных технологий.

владеть:

- навыками разработки интерфейсов к информационным системам с помощью современных технологий.

3 Требования к освоению учебной дисциплины

Освоение данной учебной дисциплины должно обеспечивать формирование следующих компетенций:

Коды формируемых компетенций	Наименования формируемых компетенций
СК-31	Применять инструменты графического дизайна для привлечения внимания целевой аудитории и потребителей товаров и услуг в различных сферах бизнеса.

4 Образовательные технологии

При изучении дисциплины используется модульно-рейтинговая система оценки знаний студентов. Применяются следующие формы и методы проведения занятий: лекции с применением мультимедиа, проблемно-ориентированные занятия, лабораторные занятия с применением ЭВМ.