

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ПРОТОТИПИРОВАНИЕ

(наименование дисциплины)

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Направление подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Направленность (профиль) Программно-аппаратные средства информационных систем

Квалификация Бакалавр

Направление подготовки 09.03.04 Программная инженерия

Направленность (профиль) Разработка программно-информационных систем

Квалификация Бакалавр

	Форма обучения
	Очная
Курс	3
Семестр	5
Лекции, часы	16
Лабораторные занятия, часы	34
Курсовая работа, семестр	5
Зачет, семестр	5
Контактная работа по учебным занятиям, часы	50
Самостоятельная работа, часы	94
Всего часов / зачетных единиц	144/4

1 Цель дисциплины – формирование профессиональных компетенций при подготовке графических материалов для программно-информационных систем, применении при прототипировании принципов визуальной коммуникации и паттернов, а также практических навыков работы с графическими редакторами и программами прототипирования.

2. Планируемые результаты изучения дисциплины – студент должен знать: основные понятия векторной и растровой графики; основные понятия теории цвета, типографики; основные принципы и паттерны организации визуальной коммуникации с разрабатываемой программно-информационной системой, основные принципы и паттерны организации визуальной коммуникации с разрабатываемой программно-информационной системой, психологические принципы восприятия и базовые UX-паттерны поведения пользователей, стандарты доступности (WCAG) и требования к инклюзивному дизайну; уметь: проводить комплексное исследование пользовательского опыта (UX), включая анализ целевой аудитории, создание персон и проектирование сценариев взаимодействия, разрабатывать и поддерживать масштабируемые UI-киты и дизайн-системы, обеспечивая визуальную целостность и техническую преемственность интерфейсов, проектировать интерактивные прототипы различной степени детализации (от Low-fi вайрфреймов до High-fi макетов) для валидации идей и демонстрации логики продукта, проводить юзабилити-тестирование программного продукта; проводить юзабилити-тестирование программно-информационных систем; владеть: профессиональной терминологией для понимания, анализа и обобщения произведений графического дизайна и прототипов в процессе их восприятия; методами и способами прототипирования интерфейсов; практическими навыками работы с графическими редакторами и программами прототипирования.

3. Требования к освоению дисциплины – формирование следующих компетенций:

Для направления подготовки 09.03.01:

ОПК-4 Способен участвовать в разработке стандартов, норм и правил, а также технической документации, связанной с профессиональной деятельностью

ПК-1 Способен формулировать задачи профессиональной деятельности на основе знаний, профильных разделов математических и естественнонаучных дисциплин (модулей).

Для направления подготовки 09.03.04:

ПК-6: Владение навыками моделирования, анализа и использования формальных методов конструирования программного обеспечения;

ПК-8: Способность создавать программные интерфейсы.

4. Образовательные технологии - Мультимедиа, С использованием ЭВМ и сеть беспроводного wi-fi и системы идентификации пользователей.