

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ПРОТОТИПИРОВАНИЕ
(наименование дисциплины)

**АННОТАЦИЯ
К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Направление подготовки 38.03.02 Менеджмент

Направленность (профиль) Управление электронным бизнесом

Квалификация Бакалавр

	Форма обучения
	Очная
Курс	3
Семестр	5
Лекции, часы	16
Лабораторные занятия, часы	34
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 в области комплексного UI/UX-проектирования, включающее освоение методов предпроектных исследований, принципов информационной архитектуры и визуальной коммуникации, создание интерактивных прототипов и дизайн-систем, а также овладение методиками юзабилити-тестирования и адаптации графических решений для обеспечения доступности и инклюзивности контента в соответствии с современными техническими стандартами.

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:

ОПК-5. Способен использовать при решении профессиональных задач современные информационные технологии и программные средства, включая управление крупными массивами данных и их интеллектуальный анализ.

ПК-6. Способен планировать и организовывать выполнение проектов по разработке программного обеспечения, в том числе анализировать требования клиентов к постпродажному обслуживанию и сервису.

ПК-7. Способен осуществлять подбор инструментов и разрабатывать комплексную программу продвижения в информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

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