

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Проектирование пользовательского интерфейса»

по специальности: 11.03.02 - "Инфокоммуникационные технологии и системы связи"

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью преподавания дисциплины «Проектирование пользовательского интерфейса» является формирование у студентов профессиональных компетенций, связанных с использованием теоретических знаний и практических навыков в области создания пользовательских интерфейсов компьютерных программ, позволяющих применять их для решения задач создания компьютерных программ как в своей профессиональной деятельности, так и при прохождении практики, выполнении курсовых и выпускных работ.

Задачи освоения дисциплины: в результате прохождения учебного курса студенты должны:

- получить базовые знания принципов обеспечения качества программного обеспечения и углублённые знания принципов создания пользовательских интерфейсов компьютерных программ;
- изучить основные виды пользовательских интерфейсов компьютерных программ;
- освоить методы и приёмы тестирования пользовательских интерфейсов для распространённых типов компьютерных программ;
- приобрести практические навыки самостоятельной разработки пользовательских интерфейсов компьютерных программ.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Курс входит в факультативную часть ФТД.01 Основной Профессиональной Образовательной Программы бакалавриата по направлению подготовки 11.03.02 - "Инфокоммуникационные технологии и системы связи".

Для успешного освоения дисциплины необходимо освоение на базовом уровне дисциплин: Информатика и программирование, «Программирование на языке Python», «Аппаратные средства ЭВМ», «Введение в специальности научно-образовательного кластера», «Технология программирования».

Дисциплина закладывает знания, необходимые для изучения выбора индивидуальной траектории обучения, а также при выполнении практических работ, прохождении практики, выполнении курсовых и выпускных работ и подготовке к государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
ПК-3 Способность применять современные теоретические и экспериментальные методы исследова-	Знать: основные понятия и методы проектирования пользовательских интерфейсов. Уметь: разрабатывать пользовательские интерфейсы различного типа. Владеть: основными методиками проектирования пользо-

<p>ния с целью создания новых перспективных средств инфокоммуникаций, использование и внедрение результатов исследований</p>	<p>вательских интерфейсов программного обеспечения, навыком работы с прикладными программами по тестированию ПО.</p>
<p>ПК-12 Способен к сбору, обработке, распределению и контролю выполнения заявок на техподдержку оборудования с помощью инфокоммуникационных систем и баз данных</p>	<p>Знать: основные понятия и методы проектирования пользовательских интерфейсов. Уметь: разрабатывать пользовательские интерфейсы различного типа. Владеть: основными методиками проектирования пользовательских интерфейсов программного обеспечения, навыком работы с прикладными программами по тестированию ПО.</p>

4. ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (72 часа).

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При реализации учебного процесса по данной дисциплине применяются классические образовательные технологии: лекции для изложения теоретического материала и лабораторные занятия.

При организации самостоятельной работы студентов используются следующие образовательные технологии: изучение лекционного материала, специализированной литературы и электронных ресурсов, рекомендованных по дисциплине.

6. КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ

В рамках видов текущего контроля успеваемости программой дисциплины предусмотрена проверка лабораторных работ, заданий, тестирование.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.