

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Курганский государственный университет»
(КГУ)

Кафедра «Программное обеспечение автоматизированных систем»

УТВЕРЖДАЮ:
Проректор по образовательной и
международной деятельности
_____/А.А. Кирсанкин/
« ____ » _____ 2026 г.

Рабочая программа учебной дисциплины

Проектирование пользовательского интерфейса

образовательной программы высшего образования –
программы бакалавриата

09.03.03 – Прикладная информатика

Направленность:
Интеллектуальные информационные системы и технологии

Формы обучения: **очная**

Курган 2026

Рабочая программа дисциплины «Проектирование пользовательского интерфейса» составлена в соответствии с учебным планом программы бакалавриата: «Прикладная информатика» (Интеллектуальные информационные системы и технологии), утвержденным:

– для очной формы обучения «26» июня 2026 года.

Рабочая программа дисциплины одобрена на заседании кафедры «Программное обеспечение автоматизированных систем» «29» июня 2026 года, протокол № 12.

Рабочую программу составил
доцент кафедры
«Программное обеспечение
автоматизированных систем» _____

Д.И. Дик

Согласовано:

Заведующий кафедрой
«Программное обеспечение
автоматизированных систем» _____

С.В. Косовских

Специалист
по учебно-методической работе
учебно-методического отдела _____

Г.В. Казанкова

Начальник управления
образовательной деятельности _____

И.В. Григоренко

1 ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины - 4 зачетных единицы (144 акад. часа)

Вид учебной работы	Распределение трудоемкости по семестрам и видам учебных занятий, акад. часов	
	Всего	Семестры
		5
Аудиторные занятия	48	48
в том числе:		
Лекции	16	16
Лабораторные работы	32	32
Самостоятельная работа	96	96
в том числе:		
Контрольная работа	18	18
Подготовка к зачету	18	18
Другие виды самостоятельной работы	60	60
Общая трудоемкость дисциплины	144	144
Виды промежуточной аттестации	Зачет	

2 МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Проектирование пользовательского интерфейса» включена в вариативную часть блока 1 модуль «Технологии разработки и сопровождения информационно-коммуникационных систем».

Для освоения дисциплины необходимы компетенции, сформированные в результате изучения дисциплин: «Информатика», «Основы программирования».

Результаты обучения по дисциплине необходимы для выполнения курсовых работ и проектов, а также выпускной квалификационной работы в части проектирования пользовательских интерфейсов программного обеспечения.

Требования к входным знаниям, умениям, навыкам и компетенциям:

- знание базовых принципов функционирования ЭВМ;
- владение основными методами и программными средствами профессиональной деятельности;
- умение разрабатывать прикладное программное обеспечение;
- освоение следующих компетенций на уровне не ниже порогового: ОПК-2 (способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности), ОПК-7 (способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения).

3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Основная цель изучения дисциплины.

Целью изучения данной дисциплины является изучение основных принципов и получение практических навыков построения человеко-машинных интерфейсов.

Задачами дисциплины является:

- получение представления о взаимодействии человека с техническими системами;
- изучение методов построения высокоэффективных интерфейсов человеко-машинного взаимодействия;
- изучение критериев качества интерфейсов;
- изучение методов анализа качества интерфейсов.

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины:

- способность организовывать и проводить работы по исследованию объектов профессиональной деятельности, выявлению, документированию, оценке и сопровождению требований к программному продукту на основе анализа бизнес-процессов предметной области (ПК-3);
- способность проводить тестирование компонентов программного обеспечения информационных систем, осуществлять разработку, отладку, проверку работоспособности и рефакторинг программного кода (ПК-10).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- основные методы и инструменты разработки пользовательских интерфейсов (для ПК-3);
- методы создания пользовательских интерфейсов (для ПК-10);

уметь:

- использовать основные методы и инструменты разработки пользовательских интерфейсов (для ПК-3);
- проводить сеансы тестирования пользовательских интерфейсов (для ПК-3);
- создавать пользовательские интерфейсы (для ПК-10);

владеть:

- основными методами и инструментами разработки пользовательских интерфейсов (для ПК-3);
- методами тестирования пользовательских интерфейсов (для ПК-10).

Индикаторы и дескрипторы части соответствующей компетенции, формируемой в процессе изучения дисциплины «Проектирование пользовательского интерфейса», оцениваются при помощи оценочных средств.

Планируемые результаты обучения по дисциплине «Проектирование пользовательского интерфейса», индикаторы достижения компетенций ПК-3, ПК-10, перечень оценочных средств

№ п/п	Код индикатора достижения компетенции	Наименование индикатора достижения компетенции	Код планируемого результата обучения	Планируемые результаты обучения	Наименование оценочных средств
1.	ИД-1 _{ПК-3}	Знать: основные методы и инструменты разработки пользовательских интерфейсов	З (ИД-1 _{ПК-3})	Знает: основные методы и инструменты разработки пользовательских интерфейсов	Тестовые вопросы Отчеты по лабораторным работам Контрольная работа Вопросы для сдачи зачета
2.	ИД-2 _{ПК-3}	Уметь: использовать основные методы и инструменты разработки пользовательских интерфейсов Уметь: проводить сеансы тестирования пользовательских интерфейсов	У (ИД-2 _{ПК-3})	Умеет: использовать основные методы и инструменты разработки пользовательских интерфейсов Умеет: проводить сеансы тестирования пользовательских интерфейсов	Отчеты по лабораторным работам Вопросы для сдачи зачета Контрольная работа
3.	ИД-3 _{ПК-3}	Владеть: методами разработки основными методами и инструментами разработки пользовательских интерфейсов	В (ИД-3 _{ПК-3})	Владеет: основными методами и инструментами разработки пользовательских интерфейсов	Отчеты по лабораторным работам Вопросы для сдачи зачета
4.	ИД-1 _{ПК-10}	Знать: методы создания пользовательских интерфейсов	З (ИД-1 _{ПК-10})	Знает: методы создания пользовательских интерфейсов	Тестовые вопросы Отчеты по лабораторным работам Вопросы для сдачи зачета
5.	ИД-2 _{ПК-10}	Уметь: создавать пользовательские интерфейсы	У (ИД-2 _{ПК-10})	Умеет: создавать пользовательские интерфейсы	Отчеты по лабораторным работам Вопросы для сдачи зачета
6.	ИД-3 _{ПК-10}	Владеть: методами тестирования пользовательских интерфейсов	В (ИД-3 _{ПК-10})	Владеет: методами тестирования пользовательских интерфейсов	Отчеты по лабораторным работам Контрольная работа Вопросы для сдачи зачета

4 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Учебно-тематический план

Рубеж	Номер раздела, темы	Наименование раздела, темы	Количество часов контактной работы с преподавателем	
			Лекции	Лабораторные работы
Рубеж 1	1	Раздел 1 Общие сведения	2	
	2	Раздел 2 Критерии качества интерфейса	3	
	3	Раздел 3 Окна, элементы управления и стандартные сценарии поведения системы	3	
	4	Раздел 4 Методология дизайна		14
		Рубежный контроль №1		2
Рубеж 2	4	Раздел 4 Методология дизайна	4	10
	5	Раздел 5 Особенности веб дизайна	2	
	6	Раздел 6 Методология веб дизайна	2	4
		Рубежный контроль № 2		2
Всего:			16	32

4.2 Содержание лекционных занятий

Раздел 1 Общие сведения

Понятие информационного взаимодействия. Аппаратные средства графического диалога и мультимедиа-устройства. Виртуальные устройства диалога. Инструментальные среды разработки пользовательских интерфейсов

Раздел 2 Критерии качества интерфейса

Скорость выполнения работы. Человеческие ошибки. Обучение работе с системой. Метафоры пользовательского интерфейса и концептуальные модели взаимодействия. Субъективная удовлетворенность.

Раздел 3 Окна, элементы управления и стандартные сценарии поведения системы

Прикладные аспекты человеко-машинного взаимодействия при визуальном проектировании процессов, структур, объектов. Элементы управления. Меню. Окна. Пиктограммы. Курсоры. Цвет. Звук.

Раздел 4 Методология дизайна

Психологические аспекты человеко-машинного взаимодействия, уровни сложности и ориентация на пользователя. Первоначальное проектирование. Граф диалога, время ответа и время отображения результата, формальные методы описания диалоговых систем. Построение прототипа. Тестирование и модификация прототипа.

Раздел 5 Особенности веб дизайна

Дизайн страницы. Разработка информационного содержания. Разработка сайта.

Раздел 6 Методология веб дизайна

Определение целей проектирования. Планирование. Разработка структуры сайта. Визуальное оформление и тестирование. Подготовка к производству. Производство и контроль качества. Запуск и сопровождение сайта.

4.3 Лабораторные работы

Номер раздела, темы	Наименование раздела, темы	Наименование лабораторной работы работы	Норматив времени, час.
4	Раздел 4 Методология дизайна	Определение потребностей пользователей	4
		Прототипирование пользовательского интерфейса	8
		Юзабилити тестирование пользовательского интерфейса: Разработка плана тестирования интерфейса	2
	Рубежный контроль №1		2
4	Раздел 4 Методология дизайна	Юзабилити тестирование пользовательского интерфейса: Проведение сеанса тестирования интерфейса	6
		Юзабилити тестирование пользовательского интерфейса: Анализ результатов тестирования интерфейса и подготовка отчета	4
6	Раздел 6 Методология веб дизайна	Анализ конкуренции	4
	Рубежный контроль № 2		2
Всего:			32

4.4 Контрольная работа

Требования к контрольной работе приведены в методических указаниях.

В рамках контрольной работы обучающиеся должны выполнить тестирование пользовательского интерфейса на удобство использования.

Примерные варианты заданий.

Номер варианта	Тестируемый сайт
1	«DTF» — новости игровой индустрии URL: https://dtf.ru/
2	Правительство курганской области URL: https://kurganobl.ru/opros-1
3	Музыкальный портал RUnetMUSIC URL: http://www.runetmusic.ru

5 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Лекционный курс базируется на пассивном методе обучения, реализующем традиционную объяснительно-иллюстративную образовательную технологию, в рамках которой обучающемуся выступают в роли слушателей, воспринимающих учебный материал и участвующих в дискуссиях и экспресс-опросах.

При прослушивании лекций рекомендуется в конспекте отмечать все важные моменты, на которых заостряет внимание преподаватель, в частности те, которые направлены на качественное выполнение соответствующей лабораторной работы.

Лабораторные работы проводятся на основе интерактивных методов в виде творческих заданий экспериментального характера, направленных не столько на закрепление уже изученного материала, сколько на изучение нового). Задания не имеют однозначного решения и соответствуют целям обучения.

Преподавателем запланировано применение на лабораторных работах технологий развивающейся кооперации, коллективного взаимодействия, разбора конкретных ситуаций.

Для текущего контроля успеваемости обучения преподавателем используется балльно-рейтинговая система контроля и оценки академической активности. Поэтому настоятельно рекомендуется тщательно прорабатывать материал дисциплины при самостоятельной работе, участвовать во всех формах обсуждения и взаимодействия, как на лекциях, так и на лабораторных работах в целях лучшего освоения материала и получения высокой оценки по результатам освоения дисциплины.

Выполнение самостоятельной работы подразумевает самостоятельное изучение разделов дисциплины, подготовку к лабораторным работам, рубежным контролям, выполнение контрольной работы, подготовку к зачету.

Рекомендуемая трудоемкость самостоятельной работы представлена в таблице:

Рекомендуемый режим самостоятельной работы

Наименование вида самостоятельной работы	Рекомендуемая трудоемкость, акад. час.
Самостоятельное изучение тем дисциплины:	44
Раздел 1 Общие сведения	4
Раздел 2 Критерии качества интерфейса	8
Раздел 3 Окна, элементы управления и стандартные сценарии поведения системы	8
Раздел 4 Методология дизайна	8
Раздел 5 Особенности веб дизайна	6
Раздел 6 Методология веб дизайна	10
Выполнение контрольной работы	18
Подготовка к лабораторным работам (по 2 ч. на каждую работу)	12
Подготовка к рубежным контролям (по 2ч. на каждый рубежный контроль)	4
Подготовка к зачету	18
Всего:	96

6 ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

6.1 Перечень оценочных средств

1. Балльно-рейтинговая система контроля и оценки академической активности обучающихся
2. Отчеты обучающихся по лабораторным работам.
3. Банк тестовых заданий к рубежным контролям № 1, № 2.
4. Контрольная работа.
5. Вопросы к зачету.

6.2 Система балльно-рейтинговой оценки работы обучающихся по дисциплине

№	Наименование	Содержание						
1	Распределение баллов за семестр по видам учебной работы, сроки сдачи учебной работы (доводятся до сведения обучающихся на первом учебном занятии)	Распределение баллов за 5 семестр						
		Вид учебной работы:	Посещение лекций	Выполнение практической работы	Рубежный контроль №1	Рубежный контроль №2	Выполнение и защита контрольной работы	Зачет
		Балльная оценка:	до 16	до 30	до 9	до 9	до 6	до 30
		Примечания:	2 ₆ x 8=16 ₆	5 ₆ x 6=30 ₆				

2	Критерий пересчета баллов в традиционную оценку по итогам работы в семестре и зачета	60 и менее баллов – не зачтено; 61...100 – зачтено
3	Критерии допуска к промежуточной аттестации, возможности получения автоматического зачета по дисциплине, возможность получения бонусных баллов	Для допуска к промежуточной аттестации по дисциплине за семестр обучающийся должен набрать по итогам текущего и рубежного контролей не менее 51 балла. В случае если обучающийся набрал менее 51 балла, то к аттестационным испытаниям он не допускается. Для получения зачета без проведения процедуры промежуточной аттестации обучающемуся необходимо набрать в ходе текущего и рубежных контролей не менее 61 балла. В этом случае итог балльной оценки, получаемой обучающимся, определяется по количеству баллов, набранных им в ходе текущего и рубежных контролей. При этом, на усмотрение преподавателя, балльная оценка обучающегося может быть повышена за счет получения дополнительных баллов за академическую активность. Обучающийся, имеющий право на получение оценки без проведения процедуры промежуточной аттестации, может повысить ее путем сдачи аттестационного испытания. В случае получения обучающимся на аттестационном испытании 0 баллов итог балльной оценки по дисциплине (модулю, практике) не снижается. За академическую активность в ходе освоения дисциплины, участие в учебной, научно-исследовательской, спортивной, культурно-творческой и общественной деятельности обучающемуся могут быть начислены дополнительные баллы. Максимальное количество дополнительных баллов за академическую активность составляет 30. Основанием для получения дополнительных баллов являются: - выполнение дополнительных заданий по дисциплине (модулю, практике); дополнительные баллы начисляются преподавателем; - участие в течение семестра в учебной, научно-исследовательской, спортивной, культурно-творческой и общественной деятельности КГУ.
4	Формы и виды учебной работы для неуспевающих (восстановившихся на курсе обучения) обучающихся для получения недостающих баллов в конце семестра	В случае если к промежуточной аттестации (зачету) набрана сумма менее 51 балла, обучающемуся необходимо набрать недостающее количество баллов за счет выполнения дополнительных заданий, до конца последней (зачетной) недели семестра. Ликвидация академических задолженностей, возникших из-за разности в учебных планах при переводе или восстановлении, проводится путем выполнения дополнительных заданий, форма и объем которых определяется преподавателем.

6.3 Процедура оценивания результатов освоения дисциплины

Рубежный контроль осуществляется в форме фронтального тестирования по разделам дисциплины. На каждое тестирование при рубежном контроле обучающемуся отводится 2 академических часа. Тест для каждого рубежного контроля содержит 9 вопросов. Баллы обучающемуся выставляются в зависимости от числа правильно выбранных ответов.

Зачет проводится в форме устного ответа на 2 вопроса. Перечень вопросов преподаватель выдает заранее. Время, отводимое обучающемуся на подготовку вопросов, составляет 1 академический час. Каждый вопрос оценивается в 15 баллов.

Результаты текущего контроля успеваемости, зачета заносятся преподавателем в зачетную ведомость, которая сдается в организационный отдел института в день зачета, а также выставляются в зачетную книжку обучающегося.

6.4 Примеры оценочных средств для рубежных контролей и зачета

Примеры тестовых заданий для рубежного контроля №1

- 1) Какое из утверждений соответствует закону Хика?
 - а) чем больше количество вариантов заданного типа вы предоставляете, тем больше времени требуется на выбор
 - б) время достижения цели прямо увеличивается с ростом дистанции до цели и уменьшается с увеличением размера до цели
 - в) количество объектов, которыми может манипулировать пользователь, не должно превышать объема кратковременной памяти
- 2) Какой из видов ошибок вызывает более негативный эффект?
 - а) ошибки, исправляемые во время совершения действия
 - б) ошибки, исправляемые после выполнения действия
 - в) негативный эффект для данных ошибок одинаков
- 3) Применение метафоры?
 - а) всегда оправдано
 - б) оправдано, если ее знает существенная часть целевой аудитории
 - в) может оказаться не оправданным даже, если ее знает существенная часть целевой аудитории

Примеры тестовых заданий для рубежного контроля №2

- 1) Какие утверждения справедливы для контекстного меню:
 - а) на количество элементов меню не ограничено
 - б) порядок следования элементов в меню не принципиален, важна лишь их группировка

в) порядок следования элементов в меню очень важен

2) В каком месте окна с вкладками должны располагаться терминационные кнопки?

- а) справа или снизу области вкладки
- б) в любом месте области вкладок
- в) справа или снизу вне области вкладок
- г) в любом месте окна

3) Метод GOMS (Goals, Operators, Methods, and Selection Rules) используется для:

- а) оценки удобства пользования системой
- б) оценки скорости работы системы
- в) оценки эстетической привлекательности системы

Примерный перечень вопросов к зачету

1) Что такое пользовательский интерфейс. Проблемы, связанные с пользовательским интерфейсом. Преимущества хорошо организованного пользовательского интерфейса.

2) Особенности человеческой памяти. Кратковременная и долговременная память. Их характеристики.

3) Какие факторы влияют на скорость работы пользователей. Способы увеличения скорости работы пользователя.

4) Законы Хика и Фитса.

5) Типы человеческих ошибок. Способы уменьшения количества и негативного влияния человеческих ошибок.

6) Обучение работе с системой. Мотивация обучения. Способы облегчения обучения.

7) Обучающие материалы. Виды обучающих материалов и способы их организации.

8) Субъективное удовлетворение от системы. Эстетика системы, способы уменьшения субъективного времени работы системы. Чувство контроля над системой. Проблемы сообщений об ошибках. Потребности в самовыражении пользователей.

9) Вопросы визуализации информации

10) Элементы управления: кнопки.

11) Элементы управления: чекбоксы и селективные панели.

12) Элементы управления: списки и комбобоксы.

13) Элементы управления: поля ввода, крутилки (spinner) и ползунки.

14) Элементы управления: меню.

15) Виды окон. Элементы окна: заголовок, строка статуса, панели инструментов, полосы прокрутки.

16) Структура окна. Размещение информации и элементов управления в окнах.

- 17) Особенности использования пиктограмм, курсоров, цвета и звука.
- 18) Этапы проектирования пользовательского интерфейса. Определение необходимой функциональности системы.
- 19) Этапы проектирования пользовательского интерфейса. Создание пользовательских сценариев. Проектирование общей структуры.
- 20) Этапы проектирования пользовательского интерфейса. Проектирование отдельных блоков. Метод GOMS.
- 21) Этапы проектирования пользовательского интерфейса. Создание глоссария. Сбор полной схемы. Построение прототипов.
- 22) Тестирование прототипов и системы. Виды тестирования. Место тестирования в процессе разработки.
- 23) Процесс тестирования: планирование и подготовка, подбор участников, проведение сеанса, анализ результатов.
- 24) Особенности интерфейса Web-сайтов.
- 25) Определение проекта Web-сайта. Сбор информации о проекте. Изучение аудитории.
- 26) Определение проекта Web-сайта. Анализ отрасли. Определения окончательных целей. Подготовка итогового резюме.
- 27) Разработка структуры сайта с точки зрения контента (определение тематики, аудит существующего контента, структурирование контента, создание плана поставки контента).
- 28) Разработка структуры сайта с точки зрения сайта (создание карты сайта, пересмотр текущей организации сайта, установка соглашений об именовании).
- 29) Разработка структуры сайта с точки зрения страницы (создание макета, обеспечение навигации, определение основных маршрутов пользователей).
- 30) Визуальное оформление сайта. Анализ целей сайта, разработка концепции, представление дизайна, создание протосайта и проверка функциональности.

6.4 Фонд оценочных средств

Полный банк заданий для текущего, рубежных контролей и промежуточной аттестации по дисциплине, показатели, критерии шкалы оценивания компетенций, методические материалы, определяющие процедуры оценивания образовательных результатов приведены в УМК дисциплины.

7 ОСНОВНАЯ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ УЧЕБНАЯ ЛИТЕРАТУРА

7.1 Основная литература

1 Магазанник, В.Д. Человеко-компьютерное взаимодействие [Электронный ресурс]: учебное пособие / В.Д. Магазанник. – М. : Логос, 2017. – 408 с. – Доступ из ЭБС «Консультант студента».

2 Мандел, Т. Разработка пользовательского интерфейса [Электронный ресурс] / Т. Мандел ; Пер. с англ. – М. : ДМК Пресс, 2001. – 416 с. – Доступ из ЭБС «Консультант студента».

7.2. Дополнительная литература

1 Баканов, А.С. Проектирование пользовательского интерфейса: эргономический подход / А.С. Баканов, А.А. Обознов. – М.: Изд-во "Институт психологии РАН", 2009. – 184 с. – Доступ из ЭБС «Консультант студента».

2 Баканов, А.С. Эргономика пользовательского интерфейса: от проектирования к моделированию человеко-компьютерного взаимодействия / А.С. Баканов, А.А. Обознов. – М.: Изд-во "Институт психологии РАН", 2011. – 176 с. – Доступ из ЭБС «Консультант студента».

3 Ткаченко, О.Н. Взаимодействие пользователей с интерфейсами информационных систем для мобильных устройств: исследование опыта : учебное пособие / О.Н.Ткаченко. – М. : Магистр : ИНФРА-М, 2018. – 152 с. – Доступ из ЭБС «Znanium.com».

8 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1 Дик, Д.И. Методические указания по выполнению лабораторных работ по дисциплине «Проектирование пользовательского интерфейса» [Электронный ресурс] / Д.И. Дик. – Электрон. текстовые дан. – Курган : КГУ, 2019. – 74 с.

2 Дик, Д.И. Методические указания по выполнению практических занятий по дисциплине «Проектирование пользовательского интерфейса» [Электронный ресурс] / Д.И. Дик. – Электрон. текстовые дан. – Курган : КГУ, 2019. – 74 с.

3 Дик, Д.И. Методические указания по выполнению контрольной работы по дисциплине «Проектирование пользовательского интерфейса» [Электронный ресурс] / Д.И. Дик. – Электрон. текстовые дан. – Курган : КГУ, 2019. – 35 с.

9 РЕСУРСЫ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Сайт дистанционного обучения в НОУ (Национальный Открытый Университет) «ИНТУИТ» содержит бесплатные курсы, программы повышения квалификации и профессиональной переподготовки, интересные доклады и другую полезную информацию <http://www.intuit.ru>.
2. Федеральный портал «Российское образование» <http://www.edu.ru/>.

10 ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ

1. ЭБС «Лань»
2. ЭБС «Консультант студента»
3. ЭБС «Znanium.com»

11 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение по реализации дисциплины осуществляется в соответствии с требованиями ФГОС ВО по данной образовательной программе.

12. Для студентов, обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий

При использовании электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (далее ЭО и ДОТ) занятия полностью или частично проводятся в режиме онлайн. Объем дисциплины и распределение нагрузки по видам работ соответствует п. 4.1. Распределение баллов соответствует п. 6.2 либо может быть изменено в соответствии с решением кафедры, в случае перехода на ЭО и ДОТ в процессе обучения. Решение кафедры об используемых технологиях и системе оценивания достижений обучающихся принимается с учетом мнения ведущего преподавателя и доводится до сведения обучающихся.

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины
«Проектирование пользовательского интерфейса»
образовательной программы высшего образования –
программы бакалавриата
09.03.03 – Прикладная информатика

Направленность:
Интеллектуальные информационные системы и технологии
Формы обучения: **очная**

Трудоемкость дисциплины: 4 ЗЕ (144 академических часа)

Семестры: 5-й

Форма промежуточной аттестации: зачет

Содержание дисциплины

Раздел 1 Общие сведения

Раздел 2 Критерии качества интерфейса

Раздел 3 Окна, элементы управления и стандартные сценарии поведения системы

Раздел 4 Методология дизайна

Раздел 5 Особенности веб дизайна

Раздел 6 Методология веб дизайна

