

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 09.10.2023 15:26:19
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Мультимедиа технологии в дизайне

Направление подготовки/Специальность Профиль)	магистратура 09.04.02 Информационные системы и технологии Информационные процессы, технологии и системы
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	2 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина «Мультимедиа технологии в дизайне» изучается в третьем модуле третьего семестра.
Курсовая работа – не предусмотрена

1.1. Форма промежуточной аттестации

Экзамен

1.2 Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Мультимедиа технологии в дизайне» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и является обязательной дисциплиной

1.3 Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Мультимедиа технологии в дизайне» являются:

- ознакомление с основными понятиями теории проектирования интерфейсов;
- изучение видов интерфейсов информационных систем, методологии проектирования интерфейсов;
- изучение критериев юзабилити пользовательских интерфейсов;
- ознакомление с методами прототипирования макета интерфейса информационных систем;
- изучение методов и средств тестирования пользовательских интерфейсов;
- получение опыта формулирования требований к разрабатываемому дизайну;
- получение практических навыков создания и использования современных инструментов для решения прикладных задач;
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.
- Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
--------------------------------	--

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ОПК-8 Способен осуществлять эффективное управление разработкой программных средств и проектов	ИД-ОПК-8.1 Применение на практике математических моделей, методов и средств проектирования и автоматизации систем ИД-ОПК-8.2 Осуществление эффективного управления разработкой программных средств и проектов
ПК-1 Способен концептуально проектировать интерфейсы	ИД-ПК-1.1 Использование информации в области технической эстетики для эскизирования интерфейсов
ПК-3 Способен анализировать программные продукты на предмет соответствия задачам пользователей	ИД-ПК-3.1 Использование законов восприятия визуальной информации

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	6	з.е.	216	час.
---------------------------	---	------	-----	------