

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Пользовательские интерфейсы

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	09.03.02 Информационные системы и технологии
Направленность (профиль)	Информационные технологии и дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года 6 месяцев
Форма(-ы) обучения	заочная

Учебная дисциплина (модуль) «Пользовательские интерфейсы» и верстка» изучается в шестом семестре.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены.

1.1. Форма промежуточной аттестации экзамен

При проведении промежуточной аттестации применяется балльно-рейтинговая система.

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина Пользовательские интерфейсы относится к части программы, формируемой участниками образовательных отношений.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целью/целями изучения дисциплины Пользовательские интерфейсы являются:

- Понимание основ проектирования пользовательского интерфейса (UI), включая принципы юзабилити, эргономики, визуального дизайна и структуры UI.
- Развитие навыков проектирования интерактивных и привлекательных пользовательских интерфейсов для различных типов устройств и платформ.
- Ознакомление с современными технологиями и практиками проектирования UI, такими как мобильный дизайн, дизайн взаимодействия, UI-библиотеки и фреймворки.
- Приобретение практического опыта в создании UI-прототипов с использованием соответствующих инструментов и программного обеспечения.
- Развитие аналитических навыков для оценки и улучшения дизайна пользовательских интерфейсов.
- Воспитание понимания важности пользовательского опыта и роли UI-дизайна в успехе цифровых продуктов и сервисов.

Результатом обучения по дисциплине (модулю) является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и (или) опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины (модуля).

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-2 Способен реализовывать проекты цифровой трансформации предприятий в самостоятельно выбранной предметной области, в том числе разрабатывать новые информационные и цифровые продукты путем применения существующих информационных и цифровых технологий, а также их адаптации под заданные условия, требования и ограничения	ИД-ПК-2.1 Определение принадлежности задачи профессиональной деятельности заданному классу и предметной области
	ИД-ПК-2.2 Выбор оптимального набора инструментальных средств и ИТ-методов решения профессиональной задачи в рамках предметной области
	ИД-ПК-2.3 Адаптация современных методов и алгоритмов под конкретные задачи выбранной предметной области
	ИД-ПК-2.4 Использование ИТ-инструментов для решения задачи в выбранной предметной области

Общая трудоёмкость учебной дисциплины (модуля) по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	6	з.е.	192	час.
---------------------------	---	------	-----	------