

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Пользовательские интерфейсы

|                                                                       |                                                                                  |                                     |
|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| Уровень образования                                                   | бакалавриат                                                                      |                                     |
| Направление подготовки                                                | 01.03.02                                                                         | Прикладная математика и информатика |
|                                                                       | 09.03.02                                                                         | Информационные системы и технологии |
| Направленность (профиль)                                              | Программирование и искусственный интеллект<br>Информационные технологии и дизайн |                                     |
| Срок освоения<br>образовательной программы<br>по очной форме обучения | 4 года                                                                           |                                     |
| Форма(-ы) обучения                                                    | очная                                                                            |                                     |

Учебная дисциплина (модуль) «Пользовательские интерфейсы» и верстка» изучается в восьмом 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 | <b>з.е.</b> | 192 | <b>час.</b> |
|---------------------------|---|-------------|-----|-------------|