

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Б1.В.08 Проектирование интерфейсов

Автор-составитель к.э.н., доцент кафедры системного анализа и информатики Черноусов А.А.,  
Направление подготовки: 09.03.03 «Прикладная информатика»  
Направленность: «Прикладная информатика в экономике»  
Квалификация (степень) выпускника: бакалавр  
Форма обучения: очно-заочная

### Цели и задачи дисциплины (модуля).

**Цель дисциплины** «Проектирование интерфейсов» - сформировать представление об интерфейс-продукте и создать его в таком виде, чтобы удовлетворить все требования заказчика.

Исходя из цели, в процессе изучения дисциплины решаются **следующие задачи**:

- - освоить через опыт процесс проектирования;
- - усвоить модель действий, ролей, логику работы с документацией, нюансы общения с членами своей команды, заказчиком, пользователями.

### План курса

№ п/п	Название темы	Основные вопросы и положения, раскрывающие содержание темы
Тема 1	Введение в проектирование интерфейсов	Введение в проектирование интерфейсов. Оформление идеи программного продукта. Заинтересованные лица, цели, задачи, требования.
Тема 2	Этап Анализа	Этап Анализа. Методы сбора информации. Интервью. Полевое исследование. Опрос.
Тема 3	Описание пользовательской аудитории и метод персонажей	Описание пользовательской аудитории и метод персонажей. Истории использования и сценарии.
Тема 4	Концепция пользовательского интерфейса	Концепция пользовательского интерфейса. Модульная структура.
Тема 5	Типы экранов	Типы экранов. Учет требований. Ключевые экраны и навигация.
Тема 6	Подготовка к детальному прототипированию	Подготовка к детальному прототипированию. Эскизы.
Тема 7	Прототипирование. Методы и средства	Прототипирование. Методы и средства. Восприятие, ощущение, понятие порога.
Тема 8	Прототипирование на бумаге	Прототипирование на бумаге. Прототипирование в программных средах.

Тема 9	Подготовка прототипа к тестированию	Подготовка прототипа к тестированию. Оценка и тестирование.
Тема 10	Методы оценки пользовательских интерфейсов	Методы оценки пользовательских интерфейсов. Поддержка реализации и внедрения ПИ.
Тема 11	Подготовка к тестированию: тестовое задание, рабочее место, протокол эксперимента	Подготовка к тестированию: тестовое задание, рабочее место, протокол эксперимента. Набор респондентов.
Тема 12	Проведение тестирования интерфейсов вместе с опытными проектировщиками	Проведение тестирования интерфейсов вместе с опытными проектировщиками: время, поведение, этика.
Тема 13	Анализ результатов тестирования	Анализ результатов тестирования.

### Формы текущего контроля промежуточной аттестации

По окончании изучения дисциплины «Проектирование интерфейсов» студент должен:

- **Иметь представление о** методах человеческого визуального восприятия информации
- **Знать** основные принципы проектирования интерфейсов, начиная с этапа оформления идеи программного продукта, и заканчивая реализацией и внедрением пользовательского интерфейса.
- **Уметь** проектировать, разрабатывать, тестировать и внедрять интерфейсы

### Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю) «Проектирование интерфейсов»

Код компетенции	Содержание компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)
ПК-3	Способность проектировать ИС в соответствии с профилем подготовки по видам обеспечения	на уровне знаний: знать основные принципы настройку параметров программного обеспечения информационных систем
		на уровне умений: пользоваться своими знаниями для выявления потребностей пользователей

		на уровне навыков: формировать требования к информационной системе и ее интерфейсам
ПК-6	Способность собирать детальную информацию для формализации требований пользователей заказчика	на уровне знаний: знать основные принципы построения интерфейсов
		на уровне умений: уметь формализовать требования к проектируемому интерфейсу
		на уровне навыков: описать спроектированный интерфейс

### Объем дисциплины (модуля) «Проектирование интерфейсов»

Вид учебной работы		Количество часов								
		Всего по уч. плану	Семестр							
			1	2	3	4	5	6	7	8
<b>аудиторные занятия (всего):</b>		<b>32</b>								32
<b>в том числе</b>	лекционные занятия	<b>16</b>								16
	практические занятия	<b>16</b>								16
<b>самостоятельная работа:</b>		<b>76</b>								76
<b>общая трудоемкость дисциплины:</b>	<b>часы:</b>	<b>144</b>								108
	<b>зачетные единицы:</b>	<b>4</b>								3
Формы итогового контроля		<b>экзамен</b>								36ч.

Информационные технологии, программное обеспечение, материально-техническая база, оценочные средства, необходимые для освоения дисциплины адаптированы для обучающихся инвалидов и обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

### Основная литература:

1. Баканов, А. С. Проектирование пользовательского интерфейса: эргономический подход / А. С. Баканов, А. А. Обознов. — 2-е изд. — М. : Издательство «Институт психологии РАН», 2019. — 184 с. — ISBN 978-5-9270-0165-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/88367.html>
2. Мандел Т. Разработка пользовательского интерфейса. Москва: ДМК Пресс, 2008.- 416 с.

### **Дополнительная литература:**

1. Раскин Джефф. Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем, Издательский дом: Символ-Плюс, 2005
2. Mátrai R. (ed.) Пользовательский интерфейс, Издательство InTech, 2010, -280 стр.