

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 энергетических системах»

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Формы 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	на уровне знаний: знать основные принципы построения интерфейсов

	для формализации требований пользователей заказчика	на уровне умений: уметь формализовать требования к проектируемому интерфейсу
		на уровне навыков: описать спроектированный интерфейс

Объем дисциплины (модуля) «Проектирование интерфейсов» для очно-заочной формы

Вид учебной работы		Количество часов										
		Всего по уч. плану	Семестр									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
аудиторные занятия (всего):		32									32	
в том числе	лекционные занятия	16									16	
	практические занятия	16									16	
самостоятельная работа:		76									76	
общая трудоемкость дисциплины:	часы:	144									108	
	зачетные единицы:	4									3	
Формы итогового контроля		Экзамен									36ч.	

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.