

Бюджетное учреждение высшего образования
Ханты-Мансийского автономного округа-Югры
"Сургутский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УМР

_____ Е.В. Коновалова

15 июня 2023 г., протокол УМС №5

Дизайн пользовательских интерфейсов рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Автоматики и компьютерных систем	
Учебный план	bz270304-УТС-23-5.plx Направление 27.03.04 Управление в технических системах Направленность(профиль) "Инженерия автоматизированных, информационных и робототехнических систем"	
Квалификация	Бакалавр	
Форма обучения	заочная	
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ	
Часов по учебному плану	144	Виды контроля на курсах: экзамены 5
в том числе:		
аудиторные занятия	16	
самостоятельная работа	119	
часов на контроль	9	

Распределение часов дисциплины по курсам

Курс	5		Итого	
	уп	рп		
Лекции	6	6	6	6
Лабораторные	10	10	10	10
Итого ауд.	16	16	16	16
Контактная работа	16	16	16	16
Сам. работа	119	119	119	119
Часы на контроль	9	9	9	9
Итого	144	144	144	144

Программу составил(и):

Преод., Кошкин Сергей Сергеевич

Рабочая программа дисциплины

Дизайн пользовательских интерфейсов

разработана в соответствии с ФГОС:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 27.03.04 УПРАВЛЕНИЕ В ТЕХНИЧЕСКИХ СИСТЕМАХ (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 20.10.2015 г. № 1171)

составлена на основании учебного плана:

Направление 27.03.04 Управление в технических системах

Направленность(профиль) "Инженерия автоматизированных, информационных и робототехнических систем"

утвержденного учебно-методическим советом вуза от 15.06.2023 протокол № 5.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Автоматики и компьютерных систем

Зав. кафедрой к.т.н., доцент кафедры АиКС Запевалов А.В.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Целью дисциплины является формирование у студентов компетенции в области проектирования интерфейсов взаимодействия пользователя и электронных устройств, в частности:
1.2	ПК-1: способность выполнять эксперименты на действующих объектах по заданным методикам и обрабатывать результаты с применением современных информационных технологий и технических средств
1.3	ОПК-9: способность использовать навыки работы с компьютером, владеть методами информационных технологий, соблюдать основные требования информационной безопасности
1.4	ОПК-7: способность учитывать современные тенденции развития электроники, измерительной и вычислительной техники, информационных технологий в своей профессиональной деятельности
1.5	ОПК-6: способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий
1.6	ОПК-4: готовность применять современные средства выполнения и редактирования изображений и чертежей и подготовки конструкторско-технологической документации

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДВ.04
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Английский язык в профессиональной сфере
2.1.2	Интерактивная компьютерная графика
2.1.3	Иностранный язык
2.1.4	Технология разработки программного обеспечения
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Производственная практика, преддипломная
2.2.2	Производственная практика, Научно-исследовательская работа
2.2.3	Программирование мобильных устройств

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ОПК-7: способность учитывать современные тенденции развития электроники, измерительной и вычислительной техники, информационных технологий в своей профессиональной деятельности
ОПК-9: способность использовать навыки работы с компьютером, владеть методами информационных технологий, соблюдать основные требования информационной безопасности
ПК-1: способность выполнять эксперименты на действующих объектах по заданным методикам и обрабатывать результаты с применением современных информационных технологий и технических средств

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	Современные тенденции развития в области разработки дизайна пользовательских интерфейсов.
3.1.2	Терминологию области дизайна пользовательских интерфейсов.
3.1.3	Приемы проведения экспериментов и тестирования интерфейсов при помощи программных средств.
3.2	Уметь:
3.2.1	Грамотно и лаконично сформулировать описание внешнего вида и функциональности интерфейса пользователя в терминах предметной области.
3.2.2	Давать оценку пользовательскому интерфейсу на основе набора атрибутов качества.
3.2.3	Исчерпывающе описывать пользовательские истории и сценарии взаимодействия пользователя и ПО.
3.2.4	Выделять информационную структуру и сценарии взаимодействия с интерфейсом реальных программных продуктов.
3.3	Владеть:
3.3.1	Навыками использования средств ПО для макетирования и прототипирования интерфейсов пользователя.
3.3.2	Средствами и технологиями создания интерфейсов пользователя.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
-------------	---	----------------	-------	-------------	------------	------------

	Раздел 1. Раздел 1. Введение в целеориентированное проектирование.					
1.1	Проектирование, ориентированное на цели. Модели реализации. Понимание пользователей: качественные и количественные исследования. /Лек/	5	2	ОПК-9 ОПК-7	Л1.1 Л1.3Л2.1 Л2.3 Э1	
1.2	Модели пользователей: персонажи и цели. Основы проектирования: сценарии и требования. /Ср/	5	24	ПК-1 ОПК-9 ОПК-7	Л1.1Л2.3 Э1	
1.3	От требований к пользовательскому интерфейсу: общая структура и детализация. /Лек/	5	1	ОПК-9 ОПК-7	Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.3 Л2.4 Э1	
1.4	Что такое Figma. Интерфейс сервиса. Формы, инструменты, базово доступные компоненты и их свойства. Соединение слоев в группы и фреймы. Макетирование. /Лаб/	5	4	ОПК-9 ОПК-7	Л1.3Л2.3 Э1	
	Раздел 2. Раздел 2. Проектирование облика и поведения					
2.1	Создание качественного интерфейса: принципы и шаблоны. Техническая платформа и тип интерфейса. /Лек/	5	2	ОПК-9 ОПК-7	Л1.3Л2.1Л3.1 Э1 Э2	
2.2	Создание качественного интерфейса: принципы и шаблоны. Техническая платформа и тип интерфейса. /Ср/	5	24	ОПК-9 ОПК-7	Л1.3Л2.1Л3.1 Э1 Э2	
2.3	Проектирование хорошего поведения. Метафоры, идиомы, ожидаемое назначение. Визуальный дизайн интерфейсов. /Лек/	5	1	ОПК-9 ОПК-7	Л1.3Л2.1 Э1 Э2	
2.4	Проектирование хорошего поведения. Метафоры, идиомы, ожидаемое назначение. Визуальный дизайн интерфейсов. /Ср/	5	24	ПК-1 ОПК-9 ОПК-7	Л1.3 Л1.4 Э1 Э2	
2.5	Паттерны взаимодействия. Стили. Создание пользовательских компонентов. Модульные сетки и монтажные области. Адаптивный дизайн. /Лаб/	5	2	ОПК-9 ОПК-7	Л1.3 Л1.4 Э1 Э2	
2.6	Разработка макета приложения (по вариантам). /Ср/	5	25	ОПК-9	Л1.3Л3.1 Э1 Э2	
	Раздел 3.					
3.1	Навигация и переходы. Анимация и эффекты. Прототипирование. /Лаб/	5	2	ПК-1 ОПК-9 ОПК-7	Л2.2 Э1	
3.2	Разработка прототипа приложения (по вариантам) /Ср/	5	22	ПК-1 ОПК-9 ОПК-7	Л1.3Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	Контрольная работа
3.3	Дополнения и плагины. Декомпозиция сторонних решений. Использование принципов UX при создании проекта. Дизайн мышление. Защита итогового прототипа. /Лаб/	5	2	ПК-1 ОПК-9 ОПК-7	Л1.3Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
3.4	/Контр.раб./	5	9			
	Раздел 4. Зачёт					
4.1	Зачёт /Зачёт/	5	0	ПК-1 ОПК-9 ОПК-7	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Э1 Э2 Э3	

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации

Представлены отдельным документом

5.2. Оценочные материалы для диагностического тестирования

Представлены отдельным документом				
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)				
6.1. Рекомендуемая литература				
6.1.1. Основная литература				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л1.1	Голицына О. Л., Попов И. И., Максимов Н. В.	Информационные системы: Учебное пособие	Москва: Издательство "ФОРУМ", 2014, электронный ресурс	1
Л1.2	Немцова Т. И., Казанкова Т. В.	Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие	Москва: Издательский Дом "ФОРУМ", 2018, электронный ресурс	1
Л1.3	Гаврилова И.В.	Разработка приложений	М.: ФЛИНТА, 2012, электронный ресурс	1
Л1.4	Абдикеев Н. М.	Интернет-технологии в экономике знаний: Учебное пособие	НИЦ ИНФРА-М, 2014, электронный ресурс	1
6.1.2. Дополнительная литература				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л2.1	Гультяев А. К., Машин В. А.	Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса	СПб.: Корона принт, 2004	10
Л2.2	Раскин Д.	Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем	СПб.: Символ, 2006	10
Л2.3	Баканов А. С., Обознов А. А.	Проектирование пользовательского интерфейса. Эргономический подход	Москва: Институт психологии РАН, 2009, электронный ресурс	1
Л2.4	Баканов А. С., Обознов А. А.	Эргономика пользовательского интерфейса. От проектирования к моделированию человеко-компьютерного взаимодействия	Москва: Институт психологии РАН, 2011, электронный ресурс	1
6.1.3. Методические разработки				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л3.1	Попов А. А.	Эргономика пользовательских интерфейсов в информационных системах: Учебное пособие	Москва: Русайнс, 2016, электронный ресурс	1
6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"				
Э1	Компаниец, В. С. Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов URL: https://znanium.com/catalog/product/1894461			
Э2	Абрамян, А. В. Разработка пользовательского интерфейса на основе системы Windows Presentation Foundation https://znanium.com/catalog/product/1020507			
Э3	Овчеренко, В. А. Периферийные устройства информационных систем. Физические принципы организации и интерфейсы ввода-вывода https://znanium.com/catalog/product/1867924			
6.3.1 Перечень программного обеспечения				
6.3.1.1	Figma, онлайн-сервис для разработки интерфейсов и прототипирования			
6.3.1.2	Пакет программ Microsoft Office			
6.3.1.3	Adobe Acrobat Reader			
6.3.1.4	Операционные системы Microsoft			
6.3.2 Перечень информационных справочных систем				
6.3.2.1	Единое окно доступа к образовательным ресурсам - http://window.edu.ru/			
6.3.2.2	Справочно-правовая система «КонсультантПлюс» [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.consultant.ru/			
6.3.2.3	Информационно-правовой портал «Гарант» [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.garant.ru/			

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа (практических занятий), лабораторных, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащена: комплект специализированной учебной мебели, маркерная (меловая) доска, комплект переносного мультимедийного оборудования - компьютер, проектор, проекционный экран, компьютеры с возможностью выхода в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду. Обеспечен доступ к сети Интернет и в электронную информационную среду организации.
-----	--