

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.В.01.08 МОДУЛЬ 1. ПРОИЗВОДСТВЕННО-  
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ

Разработка пользовательского интерфейса

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

09.03.03 Прикладная информатика

Направленность (профиль)

09.03.03.32 Прикладная информатика в социальных коммуникациях

Форма обучения

очная

Год набора

2020

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили \_\_\_\_\_

к.филос.н., доцент, Шестаков В.Н.

\_\_\_\_\_  
должность, инициалы, фамилия

## 1 Цели и задачи изучения дисциплины

### 1.1 Цель преподавания дисциплины

Целью дисциплины является изучение принципов и методов разработки пользовательских интерфейсов, а также практические умения и навыки в области проектирования и создания пользовательских интерфейсов.

### 1.2 Задачи изучения дисциплины

Обучающийся должен знать принципы и методы разработки пользовательских интерфейсов.

Обучающийся должен уметь проектировать пользовательские интерфейсы.

Обучающийся должен иметь навыки разработки пользовательских интерфейсов.

### 1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
<b>ПК-1: Способен организовывать работу по созданию и редактированию контента информационного ресурса</b>	
ПК-1.1: Знает современные требования к наполнению информационных ресурсов	теорию баз данных, инструменты и методы проектирования структур баз данных, предметную область автоматизации, основы программирования осуществлять профессиональную деятельность с использованием теории баз данных, инструментов и методов проектирования структур баз данных, предметной области автоматизации, основ программирования навыком использования теории баз данных, инструментов и методов проектирования структур баз данных, предметной области автоматизации, основ программирования
ПК-1.2: Умеет использовать различные виды контента в процессе разработки и редактирования информационных ресурсов	структуру баз данных разрабатывать структуру баз данных, верифицировать структуру баз данных навыком разработки структуры баз данных, верификации структуры баз данных
ПК-1.3: Владеет навыками организации командной работы в процессе создания и редактирования контента информационного ресурса	структуру баз данных ИС разрабатывать структуру баз данных ИС, верифицировать структуру баз данных ИС относительно архитектур ИС и требований заказчика к ИС навыком разработки структуры баз данных ИС, верификации структуры баз данных ИС относительно архитектур ИС и требований заказчика к ИС

<b>ПК-3: Способен анализировать информационные потребности пользователей информационных ресурсов</b>	
ПК-3.1: Знает основные методы и способы анализа информационных потребностей пользователей информационных ресурсов	методы оценки качества программных систем использовать методы оценки качества программных систем методами оценки качества программных систем
ПК-3.2: Умеет определять информационные потребности пользователей информационных ресурсов	способы алгоритмизации деятельности алгоритмизировать деятельность способами алгоритмизации деятельности
ПК-3.3: Владеет навыками анализа информационных потребностей пользователей информационных ресурсов	порядок сбора, обработки и анализа результатов оценки готовых систем на соответствие требованиям собирать, обрабатывать и анализировать результаты оценки готовых систем на соответствие требованиям навыками сбора, обработки и анализа результатов оценки готовых систем на соответствие требованиям

#### **1.4 Особенности реализации дисциплины**

Язык реализации дисциплины: .

Дисциплина (модуль) реализуется с применением ЭО и ДОТ

URL-адрес и название электронного обучающего курса: <https://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=32500>.

## 2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	е
		1
<b>Контактная работа с преподавателем:</b>	<b>2 (72)</b>	
занятия лекционного типа	1 (36)	
практические занятия	1 (36)	
<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>	<b>3 (108)</b>	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	
<b>Промежуточная аттестация (Экзамен)</b>	<b>1 (36)</b>	

### 3 Содержание дисциплины (модуля)

#### 3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Контактная работа, ак. час.							
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
<b>1. Взаимодействие человека и машины</b>									
	1. Взаимодействие человека и машины	9							
	2.							18	
<b>2. Эргономика разработки программного обеспечения</b>									
	1.	9							
	2.							18	
<b>3. Инструменты для построения интерфейса</b>									
	1. Инструменты для построения интерфейса	9							
	2. Практическая работа 1. Инструменты для построения интерфейса. Часть 1.			6					
	3. Практическая работа 2. Инструменты для построения интерфейса. Часть 2.			6					
	4. Практическая работа 3. Инструменты для построения интерфейса. Часть 3.			6					
	5.							18	

<b>4. Графический пользовательский интерфейс</b>								
1. Графический пользовательский интерфейс	9							
2. Практическая работа 4. Инструменты для построения интерфейса. Часть 1.			18					
3. Практическая работа 5. Инструменты для построения интерфейса. Часть 2.								
4. Практическая работа 6. Инструменты для построения интерфейса. Часть 3.								
5.							54	
Всего	36		36				108	

#### **4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины**

##### **4.1 Печатные и электронные издания:**

1. Мандел Разработка пользовательского интерфейса(Москва: ДМК Пресс).
2. Гультяев А. К., Машин В. А. Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса(Санкт-Петербург: КОРОНА принт).

##### **4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):**

1. ОС Windows XP и выше
2. MS Office 2007 и выше
3. Adobe Photoshop CS3 и выше.

##### **4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:**

#### **5 Фонд оценочных средств**

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

#### **6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

- рабочее место преподавателя;
- посадочных мест 12;
- учебная мебель;
- 12 компьютеров с доступом к сети Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации;
- презентационный комплекс.