

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:

ФИО: Исаев Игорь Магомедович

Должность: Проректор по учебной работе

Дата подписания: 31.07.2023 12:04:35

Уникальный идентификатор документа:

d7a26b9e8ca85e98ec3de2eb454b4659d061f249

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования

«Национальный исследовательский технологический университет «МИСИС»

## Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

# Основы UI/UX дизайна

Закреплена за подразделением

Кафедра автоматизированного проектирования и дизайна

Направление подготовки

09.03.03 ПРИКЛАДНАЯ ИНФОРМАТИКА

Профиль

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **4 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 144

Формы контроля в семестрах:

в том числе:

экзамен 8

аудиторные занятия 60

самостоятельная работа 48

часов на контроль 36

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		Итого	
	12			
Неделя	12			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	12	12	12	12
Лабораторные	24	24	24	24
Практические	24	24	24	24
Итого ауд.	60	60	60	60
Контактная работа	60	60	60	60
Сам. работа	48	48	48	48
Часы на контроль	36	36	36	36
Итого	144	144	144	144

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ**

1.1	1. Научиться проводить специализированные исследования в связке с практическими действиями для проектирования результативных, удобных и эстетически удовлетворительных пользовательских интерфейсов.
1.2	2. На примере учебного задания приобрести опыт практической работы, сопоставимый с работой в ведущих компаниях в области проектирования пользовательских интерфейсов на позиции младшего дизайнера.

**2. МЕСТО В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Блок ОП:		Б1.В.ДВ.20
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>	
2.1.1	ВМ-технологии в проектирование, строительстве и эксплуатации зданий и сооружений	
2.1.2	Аддитивные технологии и материалы	
2.1.3	Введение в программную инженерию и моделирование бизнес-процессов	
2.1.4	Дизайн видов рекламы	
2.1.5	Информационно-аналитические и интеллектуальные системы	
2.1.6	Командная разработка приложений и основы управления проектами	
2.1.7	Контроллинг и аудит информационных систем	
2.1.8	Разработка фирменного стиля	
2.1.9	Системы поддержки принятия многокритериальных решений в управлении	
2.1.10	Скетчинг	
2.1.11	Строительство сложных подземных комплексов	
2.1.12	Тестирование программного обеспечения	
2.1.13	Технологические процессы в промышленном дизайне	
2.1.14	3D-моделирование и визуализация для мета-пространств	
2.1.15	Автоматизация моделирования физических процессов	
2.1.16	Проектирование, управление разработкой и внедрением информационных систем	
2.1.17	Разработка приложений с распределённой архитектурой	
2.1.18	Художественная обработка материалов	
2.1.19	Архитектура прикладных информационных систем управления предприятием	
2.1.20	Дизайн-Исследование	
2.1.21	Инструментальные средства 3D-моделирования	
2.1.22	История культуры и искусства	
2.1.23	Компьютерные технологии и мультимедиа	
2.1.24	Концептуальное цифровое 3D-моделирование и визуализация	
2.1.25	Математическое моделирование	
2.1.26	Основы управление процессами дизайн-индустрии	
2.1.27	Программирование на встроенных языках	
2.1.28	Процессный подход к моделированию в управлении предприятием	
2.1.29	Системный анализ цифрового предприятия как объекта экономики и управления	
2.1.30	Теория и технология дизайн проектирования	
2.1.31	Разработка клиент-серверных приложений	
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>	

**3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ФОРМИРУЕМЫМИ КОМПЕТЕНЦИЯМИ**

<b>ПК-1:</b> Способен выполнять и управлять работами по созданию, модификации и сопровождению информационных систем, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы
<b>Знать:</b>
ПК-1-31 Способы сбора первичной информации для проектирования пользовательских интерфейсов.
<b>ОПК-6:</b> Способен осуществлять моделирование и эксперименты в целях проведения детального исследования, анализировать и разрабатывать организационно-технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования
<b>Знать:</b>

ОПК-6-31 Современные подходы к разработке интерфейсов различной сложности и направленности.
<b>ПК-1: Способен выполнять и управлять работами по созданию, модификации и сопровождению информационных систем, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы</b>
<b>Уметь:</b>
ПК-1-У1 Структурировать исходную информацию адекватно целям, для которых разрабатываются такие объекты.
<b>ОПК-6: Способен осуществлять моделирование и эксперименты в целях проведения детального исследования, анализировать и разрабатывать организационно-технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования</b>
<b>Уметь:</b>
ОПК-6-У1 Выбирать наиболее эффективные методики, техники и инструменты для прохождения полного цикла дизайна пользовательского интерфейса.
<b>ПК-1: Способен выполнять и управлять работами по созданию, модификации и сопровождению информационных систем, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы</b>
<b>Владеть:</b>
ПК-1-В1 Навыком распределения передаваемых сведений в наиболее эффективных участках пространства таких объектов.
<b>ОПК-6: Способен осуществлять моделирование и эксперименты в целях проведения детального исследования, анализировать и разрабатывать организационно-технические и экономические процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования</b>
<b>Владеть:</b>
ОПК-6-В1 Актуальными программными инструментами для оптимизации выполнения работ по созданию и масштабированию дизайн-систем и систем пользовательских интерфейсов.