

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
"Набережночелнинский государственный педагогический университет"

(ФГБОУ ВО "НГПУ")



Технологии дизайн-проектирования пользовательского интерфейса
аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Информатики и вычислительной математики
Направление подготовки	09.03.03 Прикладная информатика, профиль Прикладная информатика в дизайне
Квалификация	бакалавр
Форма обучения	заочная
Общая трудоемкость	8 ЗЕТ

Распределение часов дисциплины по курсам

Курс	2				Итого	
	УП	РП	УП	РП		
Вид занятий						
Лекции	2	2	6	6	8	8
Лабораторные	8	8	8	8	16	16
Курсовое			2	2	2	2
Итого ауд.	10	10	16	16	26	26
Контактная	10	10	16	16	26	26
Сам. работа	94	94	155	155	249	249
Часы на контроль	4	4	9	9	13	13
Итого	108	108	180	180	288	288

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью освоения дисциплины является формирование способности создавать объекты графики и средств графического дизайна интерфейса .
1.2	Задачами освоения дисциплины являются:
1.3	формирование знаний средств и методов создания объектов графики и средств графического дизайна интерфейса ;
1.4	формирование умений создания объектов графики и средств графического дизайна интерфейса ;
1.5	формирование навыков создания объектов графики и средств графического дизайна интерфейса .

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Основы композиции (пропедевтика)
2.1.2	Пакеты растровой графики
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	3D-моделирование и дизайн пространственной среды
2.2.2	Инфографика визуальных данных
2.2.3	Компьютерное моделирование
2.2.4	Программные средства создания анимационных приложений
2.2.5	Программные средства создания мультимедиа приложений
2.2.6	Проектная графика и реклама
2.2.7	Разработка программных приложений
2.2.8	Технологии компьютерной визуализации информации
2.2.9	Технологии трехмерного моделирования анимации
2.2.10	Информационные системы в дизайне рекламы
2.2.11	Производственная преддипломная практика
2.2.12	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
ПК-2: Способен создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса	
ПК-2.3: Владеет навыками проектирования элементов графического дизайна интерфейса в соответствии с потребностями заказчика	
ПК-2.2: Уметь создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса с использованием информационных технологий	
ПК-2.1: Знать способы и технологии разработки объектов графики и графического дизайна интерфейса	

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	основные направления в современной среде программирования и графического дизайна для создания пользовательского интерфейса
3.1.2	средства и методы применения традиционных или современных методик дизайн- проектирования при работе с заказчиком.
3.1.3	средства и методы создания программного прототипа решения пользовательского интерфейса.
3.2	Уметь:
3.2.1	применять автоматизированные информационные системы и графические программные продукты для создания адаптивных пользовательских интерфейсов;
3.2.2	использовать средства и методы создания программного прототипа пользовательского интерфейса;
3.2.3	использовать программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки векторных изображений.
3.3	Владеть:

3.3.1	навыками использования инструментов проектирования интерфейсов при создании проекта по требованию заказчика;
3.3.2	навыками проектирования элементов графического дизайна интерфейса в соответствии с потребностями заказчика
3.3.3	навыками применения средств и методов компьютерной графики в процессе разработки проекта;