

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

(ФГБОУ ВО "НГПУ")



УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

Гайфутдинов А.М.

2020 г.

Разработка 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
Форма обучения	заочная
Общая трудоемкость	5 ЗЕТ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Курс	4		Итого	
	УП	РП		
Лекции	10	10	10	10
Лабораторные	14	14	14	14
Итого ауд.	24	24	24	24
Контактная	24	24	24	24
Сам. работа	147	147	147	147
Часы на контроль	9	9	9	9
Итого	180	180	1 8 0	180

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью освоения дисциплины является формирование способностей выполнения и управления работами по модификации и сопровождению ИС.
1.2	Задачами освоения дисциплины являются :
1.3	формирование знаний средств и методов выполнения и управления работами по модификации и сопровождению ИС;
1.4	формирование умений выполнять и управлять работами по модификации и сопровождению ИС;
1.5	формирование навыков выполнения и управления работами по модификации и сопровождению ИС.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Web-дизайн
2.1.2	Дизайн сайта
2.1.3	Разработка web-приложений
2.1.4	Разработка проектной документации информационных систем
2.1.5	Программирование на PHP
2.1.6	Создание сайтов на HTML и CSS
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Программные средства создания анимационных приложений
2.2.2	Программные средства создания мультимедиа приложений
2.2.3	Производственная преддипломная практика
2.2.4	Разработка программных приложений
2.2.5	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
ПК-1: Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы	
ПК-1.3: Владеет навыками управления проектами по информатизации прикладных процессов и систем	
ПК-1.2: Умеет применять методы анализа данных, проектирования, управления информационными системами, необходимых для решения поставленных задач	
ПК-1.1: Знать технологии проектирования и аудита прикладных информационных систем различных классов	

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	средства и методы создания программного прототипа решения пользовательского интерфейса;
3.1.2	основные виды пакетов программ и инструментальных средств, применяемых для разработки интерфейса;
3.1.3	основные методы разработки пользовательского интерфейса.
3.2	Уметь:
3.2.1	использовать принципы проектирования пользовательского интерфейса;
3.2.2	применять методы анализа данных, проектирования, управления информационными системами, необходимых для решения поставленных задач;
3.2.3	работать с программными средствами для оценки интерфейсов;
3.2.4	осуществлять выбор технологии проектирования прикладных информационных систем.
3.3	Владеть:
3.3.1	навыками применения средств и методов разработки и внедрения прикладного программного обеспечения;
3.3.2	навыками управления проектами по информатизации прикладных процессов;
3.3.3	навыками применения средств и методов создания программного прототипа решения пользовательского интерфейса.