

АННОТАЦИЯ

по дисциплине «**Дизайн в информационных технологиях**»

для основной профессиональной образовательной программы по направлению
09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»,
направленность (профиль) – Программное обеспечение средств
вычислительной техники и автоматизированных систем
квалификация – бакалавр
программа академического бакалавриата.

Кафедра Информационных технологий (ИТ)

Разработчик: к.т.н., доцент Лесечко Владимир Николаевич

1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Процесс изучения дисциплины направлен на получение образовательных результатов освоения дисциплины, соответствующих формируемым компетенциям:

Код	Содержание компетенции	Результаты освоения
ОПК-2	способностью осваивать методики использования программных средств для решения практических задач	Знает: структуру обработки данных Умеет: строить информационную и математическую модель данных Владеет: языками программирования данных
ПК-3	способностью обосновывать принимаемые проектные решения, осуществлять постановку и выполнять эксперименты по проверке их корректности и эффективности	Знает: структуру графических изображений средствами компьютерной графики Умеет: строить графические изображений средствами компьютерной графики Владеет: методами разработки графических изображений средствами компьютерной графики
ПК-4	способностью готовить конспекты и проводить занятия по обучению работников применению программно-методических комплексов, используемых на предприятии	Знает: основные понятия графических данных Умеет: использовать теоретические знания при объяснении результатов экспериментов, применять знания в области информатики для освоения общепрофессиональных дисциплин и решения профессиональных задач Владеет: навыками информационных исследований

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Дизайн в информационных технологиях» относится к дисциплинам по выбору вариативной части (Б1.В.ДВ). Шифр дисциплины в учебном плане – Б1.В.ДВ.7.2.

Изучению данной дисциплины предшествуют такие дисциплины как: Физика, Программирование, Операционные системы, Структуры и алгоритмы обработки данных, Ба-

зы данных, Объектно-ориентированное программирование, Теория языков программирования и методы трансляции, Информатика, Дискретная математика, Функциональное и логическое программирование, Объектно-ориентированное программирование, Защита информации, Технология решения задач математического программирования, ЭВМ и периферийные устройства, Интернет – технологии, Сети и телекоммуникации и другие.

3. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины: 108 часов, 3 ЗЕ.

Форма контроля: Зачет.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование тем (разделов) дисциплины и их содержание
Основные понятия дизайна программных приложений
Понятие пользовательского графического интерфейса
Основные категории художественной композиции. Форма, цвет, ориентация в пространстве
Основные принципы художественной композиции
Подходы к созданию дизайна ПП. Дизайн, ориентированный на пользователя. Дизайн, ориентированный на задачи пользователя. Дизайн, ориентированный на мотивы пользователя.
Спецификация GUID
Активные и пассивные элементы управления
Творческие подходы к созданию элементов управления и логотипов
Дизайнерские (аппаратные и программные средства) создания графических объектов
Графические решения пользовательского интерфейса
Логические области компоновки объектов управления
Эргономика. Юзабилити. Основные требования к удобству пользования программным средством
Пользовательские сценарии взаимодействия