

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Научно-образовательный центр «Высшая ИТ школа»

УТВЕРЖДЕНО:
Исполнительный директор НОЦ ВИТШ

Т.С.Кетова

Рабочая программа дисциплины

Проектирование UI/UX

по направлению подготовки
09.03.04 Программная инженерия

Направленность подготовки:
«Программная инженерия»

Форма обучения
Очная

Квалификация
Бакалавр

Год приема
2022

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
О.А.Змеев

Председатель УМК
Д.О. Змеев

Томск – 2024

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-4 Способен участвовать в разработке стандартов, норм и правил, а также технической документации, связанной с профессиональной деятельностью

ПК-2 Способен поддерживать и выполнять процесс анализа требований и первичного проектирования при разработке систем и подсистем среднего и крупного масштаба и сложности

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК 4.1 Способен проверить разработанные нормативные документы (стандарты, нормы, правила, техническую документацию), связанные с профессиональной деятельностью, на предмет нарушений логики и несоответствия уже принятым нормативным документам или возможностям разрабатываемой/внедряемой информационной системы

ИПК 2.2 Способен создавать и поддерживать в актуальном состоянии артефакты, описывающие требования к информационной системе

ИПК 2.3 Способен создавать артефакты, описывающую прототип архитектуры, при разработки систем и подсистем среднего и крупного масштаба и сложности

2. Задачи освоения дисциплины

– Сформировать основные понятия и знания об этапах и принципах проектирования интерфейсов

– Научиться применять понятийный аппарат теории проектирования интерфейсов для решения практических задач профессиональной деятельности.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений, предлагается обучающимся на выбор.

4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине

Семестр 8, Зачет

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: Введение в программную инженерию .

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

– лекции: 8.0 ч.;

– лабораторные работы: 16.0 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам

Тема 1. Юзабилити

- Тема 2. Ориентированный на пользователя дизайн
- Тема 3. Видимость и эффективность
- Тема 4. Исследования в сфере UI/UX дизайна
- Тема 5. Разработка дизайна
- Тема 6. Тестирование интерфейса
- Тема 7. Правила композиции
- Тема 8. Типографика и цвета

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, выполнения домашних заданий, выполнения группового проекта и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Зачет в восьмом семестре проводится путем сдачи группового проекта по проектированию интерфейса по заданной тематике.

Результаты зачета определяются оценками «зачтено», «незачтено».

11. Учебно-методическое обеспечение

- а) Электронный учебный курс по дисциплине в Google Classroom
- б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.
- в) План семинарских / практических занятий по дисциплине.
 1. Составление плана интервью
 2. Составление User story mapping
 3. Основы работы с Figma. Изучение основных инструментов программы
 4. Основы работы с Figma. Изучение компонентов и вариантов
 5. Основы работы с Figma. Изучение Auto Layout
 6. Проектирование интерфейсов. Сетки и элементы взаимодействия
 7. Прототипирование интерфейсов.
- г) Методические указания по проведению лабораторных работ.

Методические указания по проведению лабораторных работ содержат тему занятия, теоретический материал, практические примеры.
- д) Методические указания по организации самостоятельной работы студентов.

Методические указания по организации самостоятельной работы студентов содержат теоретический материал по пройденной теме.

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

- а) основная литература:
 - Купер А., Рейман Р., Кронин Д. Об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия, СПб.: Символ-Плюс, 3, 2009
 - Круг. С. Не заставляйте меня думать. — 3-е издание. М.: Издательство «Э», 2017
 - Норман А.Н. Дизайн привычных вещей. – М.: МИФ, 2018.
 - Гаррет Д. Веб-дизайн. Элементы опыта взаимодействия. . – М.: Символ-плюс, 2008
 - Чендлер К., Унгер Р. UX-дизайн. Практическое руководство по проектированию опыта взаимодействия. – М.: Символ-плюс, 2018

б) дополнительная литература:

– Спроси маму: Как общаться с клиентами и подтвердить правоту своей бизнес-идеи, если все кругом врут?/Р. Фитцпатрик – Альпина Паблишер, 2020. - 160 с.

в) ресурсы сети Интернет:

- открытые онлайн-курсы
- Журнал «Medium» - <https://medium.com/>

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Figma, Notion;
- публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск, Miro).

б) информационные справочные системы:

- Электронный каталог Научной библиотеки ТГУ – <http://lib.tsu.ru/>
- Электронная библиотека (репозиторий) Google Scholar – <https://scholar.google.com>

14. Материально-техническое обеспечение

Аудитории для проведения занятий лекционного типа.

Аудитории для проведения занятий семинарского типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

15. Информация о разработчиках

Юровская Алена Сергеевна, старший преподаватель
НОЦ «Высшая ИТ школа»