

Код, специальность	6-05-0611-01 Информационные системы и технологии, профилизация: Цифровой дизайн
Модуль	Основы дизайна
Дисциплина	UX/UI дизайн

Курс / Семестр	Трудоемкость в зачетных единицах (кредитах)	Количество часов		Форма аттестации	
		аудиторных	самостоятельной работы	текущей	промежуточной
2/4	3	48	60	Отчет, устная защита лабораторной работы	Зачет

Краткое содержание дисциплины (модуля*)

Цель дисциплины – подготовка будущего специалиста, владеющего фундаментальными знаниями и практическими навыками по проектированию эффективного взаимодействия пользователей с сайтом с учетом требований дизайна и эргономики. Основные задачи дисциплины – приобрести системные знания о принципах создания удобных и привлекательных с точки зрения пользователя интерфейсов, об эргономических показателях и критериях качества интерфейсов; получить знания об основных методах изучения пользовательского опыта; приобрести навыки уверенной работы с инструментами, применяемыми в области быстрого прототипирования и разработки внешнего облика сайтов; приобрести умения и навыки в области анализа целевой аудитории и тестирования пользовательских интерфейсов.

Пререквизиты: «Графический дизайн (Основы визуального мышления)», «Теория цвета и цветовосприятие».

Компетенции:

Применять методы создания современных интерфейсов веб-ресурсов, проектировать и анализировать пользовательский интерфейс, создавать визуальную концепцию интерфейса с учетом эргономических критериев, использовать стандарты по юзабилити и дизайну, применять средства и инструменты прототипирования.

Результаты обучения

знать:

- принципы создания удобных и привлекательных с точки зрения пользователя интерфейсов;
- стадии проектирования пользовательского интерфейсов;

- стандарты по юзабилити и дизайну;
- средства прототипирования и инструменты прототипирования;
- эргономические показатели и критерии качества интерфейсов;
- цели и задачи аудита юзабилити;
- основные методы изучения пользовательского опыта; стратегию и варианты тестирования юзабилити;
- требования, предъявляемые к пользователе-ориентированному дизайну интерфейсов.

уметь:

- применять базовые научно-теоретические знания для решения задач в области создания интерфейсов, ориентированных на пользователя;
- использовать технические и программные средства инструментов быстрого прототипирования для реализации простых и сложных схем взаимодействия с пользователем;
- создавать визуально привлекательный и функциональный дизайн интерфейсов пользователя;
- проводить исследования пользовательского опыта;
- применять методы изучения пользовательского опыта;
- разрабатывать тестовые сценарии и организовывать юзабилити тестирование;
- вырабатывать рекомендации по улучшению юзабилити;

иметь навыки:

- проектирования пользовательских интерфейсов;
 - исследовательской и практической работы в сфере эргономического проектирования интерфейсов пользователя;
 - разработки дизайн-проекта сайта с учетом эргономических требований и современных тенденций развития визуальной культуры;
- проведения анализа юзабилити исследований.