

Аннотация дисциплины Б.1.2.11 Дисциплина. Проектирование дизайна приложений

Дисциплина "Проектирование дизайна приложений" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Компьютерный дизайн" направления подготовки "09.03.01 Информатика и вычислительная техника".

Дисциплина изучается в 6, 7 семестре. Общая трудоемкость дисциплины составляет 156/5 часов/з.ед. Самостоятельная работа заключается в выполнении работ, указанных в разделе 4.

В ходе изучения дисциплины осуществляется текущий контроль в форме технологии рейтингового контроля в соответствии с технологической карты дисциплины, размещенной на электронном курсе, а также промежуточный контроль в форме балльно-рейтинговый контроль, курсовой проект, экзамен.

Целью изучения дисциплины является формирование следующих компетенций:

1. ПК-3 Способен создавать дизайн элементов графического пользовательского интерфейса

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. Исследование аудитории. Гипотеза о ценности для клиента. Сегментация клиентов и портреты пользователей. Инструменты проверки гипотез.
2. Концепция продукта. Планирование развития продукта. Упаковка продукта в Landing Page.
3. Проектирование пользовательского опыта (UX). Знакомство с дизайн-процессом. UX-проектирование. Паттерны и психология пользователя. Основы Юзабилити.
4. Информационная архитектура и UserFlow. Особенности проектирования под мобильные устройства. Инструменты быстрого прототипирования. UX-тестирование и «кабинетное тестирование».
5. UI-дизайн интерфейса. Композиция, контраст - управление вниманием пользователя. Иконографика, шрифт и цвет - стилизация интерфейса. Сетка и модуль.
6. Дизайн-системы. Атомарный дизайн.
7. Анимация интерфейсов.
8. Примеры дизайна авторских интерфейсов UX, UI мобильных приложений
9. Основные компоненты UX их условное изображение
10. Интерфейс пользователя.
11. Основы создания фирменного стиля

Основными стратегическими образовательными технологиями являются: лекционные занятия, практические и лабораторные занятия, процедуры самообучения.

В рамках указанных технологий применяются тактические образовательные технологии: задания, информационные, классическая лекция.