

**Аннотация к рабочей программе дисциплины
Б1.О.14.02 Интерфейс программных продуктов**

Направление подготовки: 01.03.04 Прикладная математика

Квалификация выпускника: бакалавр

Цель освоения дисциплины: ознакомление с основами компьютерной графики и цифрового проектирования в дизайне, формирование базовых знаний основных технологий, имеющих отношение к дизайну программных продуктов, изучение средств оформления интерфейса, приобретение умений и навыков, необходимых при создании интерфейса программных продуктов.

Объем дисциплины: 3 з.е., 108 ч.

Семестр: 5

Краткое содержание основных разделов дисциплины:

№ п/п раздел	Основные разделы дисциплины	Краткое содержание разделов дисциплины
1	Основы компьютерной графики	Принципы компьютерной графики. Виды графики: растровая; векторная; фрактальная, 3D-графика. Принципы представления растровой и векторной информации. Графические форматы. Программные средства компьютерной графики. История развития.
2	Понятие цвета и его представление в компьютерной графике и дизайне	Понятие цвета. Цветовые модели. Характеристики цвета. Управление цветом, его составляющие. Температура цвета. Цветовые гармонии.
3	Теория дизайна интерфейса	Понятие дизайна. Концепции дизайна. Основные виды дизайна. Становление и эволюция дизайна, его место и значение в обществе. Понятие о средствах работы дизайнера и применении в них информационных технологий. Методика дизайн-проектирования. Дизайн-макеты
4	Понятие интерфейса и юзабилити. Проектирование дизайна интерфейса	Постановка технического задания. Анализ пользовательских сценариев. Сбор полной схемы. Инвентарь. Проектирование элементов интерфейса. Анализ и тестирование прототипа. Элементы графического интерфейса. Проектирование элементов интерфейса. Композиционные средства проектирования интерфейса. Создание прототипа. Устранение ошибок. Анализ и тестирование прототипа. Создание технической документации.

Форма промежуточной аттестации: зачет