

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Котова Лариса Анатольевна
Должность: Директор филиала
Дата подписания: 26.09.2023 11:49:51
Уникальный программный ключ:
10730ffe6b1ed036b744b6e9d97700b86e5c04a7

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Национальный исследовательский технологический университет «МИСИС»
Новотроицкий филиал

Аннотация рабочей программы дисциплины

Разработка UI/UX

Закреплена за подразделением

Кафедра математики и естествознания (Новотроицкий филиал)

Направление подготовки

09.03.03 Прикладная информатика

Профиль

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

4 ЗЕТ

Часов по учебному плану

144

Формы контроля в семестрах:

в том числе:

зачет с оценкой 8

аудиторные занятия

63

самостоятельная работа

81

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		Итого	
	10			
Неделя	УП	РП	УП	РП
Лекции	27	27	27	27
Лабораторные	18	18	18	18
Практические	18	18	18	18
Итого ауд.	63	63	63	63
Контактная работа	63	63	63	63
Сам. работа	81	81	81	81
Итого	144	144	144	144

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ

1.1	Изучение HTML и CSS. Изучение и внедрение языка программирования JS. Разработка адаптивного дизайна. Понимание принципов дизайна. Освоение навыка работы с графическими пакетами, навыка разработки прототипов и навыка определения профили пользователя приложения.
-----	--

2. МЕСТО В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Блок ОП:		Б1.В.ДВ.07
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Проектирование информационных систем	
2.1.2	Проектирование систем SCADA	
2.1.3	Программная инженерия	
2.1.4	Программные системы инженерного анализа	
2.1.5	Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности	
2.1.6	Металлургические технологии	
2.1.7	Общая энергетика	
2.1.8	Технологии программирования	
2.1.9	Информационные системы и технологии	
2.1.10	Экономика	
2.1.11	CASE-технологии	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ФОРМИРУЕМЫМИ КОМПЕТЕНЦИЯМИ

ПК-3: Способен создавать информационную модель, осуществлять подбор инструментальных средств, оценивать их эффективность
Знать:
ПК-3-31 способы и инструменты создания и редактирования визуальной информации;
ПК-2: Способен выполнять проектные работы по созданию, модификации (интегрированию программных модулей) и сопровождению ИС, формулировать требования к ИС
Знать:
ПК-2-31 основы проектирования визуальных объектов и идентификации;
ПК-3: Способен создавать информационную модель, осуществлять подбор инструментальных средств, оценивать их эффективность
Уметь:
ПК-3-У1 использовать различные инструменты и программное обеспечение для создания визуальных объектов;
ПК-2: Способен выполнять проектные работы по созданию, модификации (интегрированию программных модулей) и сопровождению ИС, формулировать требования к ИС
Уметь:
ПК-2-У1 создавать эффективных дизайн-концепций;
ПК-3: Способен создавать информационную модель, осуществлять подбор инструментальных средств, оценивать их эффективность
Владеть:
ПК-3-В1 навыками создания прототипов и макетов дизайн-концепций;
ПК-2: Способен выполнять проектные работы по созданию, модификации (интегрированию программных модулей) и сопровождению ИС, формулировать требования к ИС
Владеть:
ПК-2-В1 навыками создания прототипов и макетов дизайн-концепций;

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ								
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Формируемые индикаторы компетенций	Литература и эл. ресурсы	Примечание	КМ	Выполняемые работы
	Раздел 1. Основы web-дизайна							
1.1	Введение в web-дизайн /Лек/	8	4	ПК-2-31 ПК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10		КМ1	
1.2	Основы HTML и CSS. /Лек/	8	4	ПК-2-31 ПК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10		КМ1	
1.3	Практические занятия /Пр/	8	6	ПК-2-У1 ПК-2-В1 ПК-3-У1 ПК-3-В1	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10			Р1
1.4	Самостоятельное изучение материала в электронном курсе /Ср/	8	16	ПК-2-31 ПК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10		КМ2	
	Раздел 2. Языки web-дизайна. JavaScript							
2.1	Фреймворки для web-дизайна /Лек/	8	6	ПК-2-31 ПК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10		КМ1	
2.2	Проектирование интерфейса /Лек/	8	6	ПК-2-31 ПК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10		КМ1	
2.3	JavaScript /Лек/	8	7	ПК-2-31 ПК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10		КМ1	
2.4	Практические занятия /Пр/	8	12	ПК-2-У1 ПК-2-В1 ПК-3-У1 ПК-3-В1	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10			Р2
2.5	Лабораторный практикум /Лаб/	8	18	ПК-2-У1 ПК-2-В1 ПК-3-У1 ПК-3-В1	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10			Р3
2.6	Самостоятельное изучение материала в электронном курсе /Ср/	8	24	ПК-2-31 ПК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10		КМ1	
2.7	Выполнение контрольной работы /Ср/	8	30	ПК-2-31 ПК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10		КМ1	

2.8	Подготовка к зачету /Ср/	8	11	ПК-2-31 ПК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8 Э9 Э10		КМ2	
-----	--------------------------	---	----	-----------------	--	--	-----	--