Аннотация к рабочей программе по дисциплине «Проектирование графических интерфейсов »

1. Цели освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – формирование у обучающихся компетенций, предусмотренных данной рабочей программой дисциплины, в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника с учетом специфики направленности подготовки (профиля, специализации).

2. Место дисцплины в структуре ООП

Б1.В.12

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций по данному направлению:

ПК-1 Способен разрабатывать компоненты программных продуктовПК-1.4 Пишет программный код для решения практических задач;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

знать:

языки программирования; принципы проектирования пользовательских интерфейсов ; методы оценка эффективности пользовательского интерфейса

уметь:

разрабатывать графические интерфейсы; использовать языки программирования для реализации графическиз интерфейсов; использовать различные элементы среды разработки программного обеспечения

владеть навыками и (или) опытом деятельности:

навыками разработки графических интерфейсов; навыками использования языками программирования для реализации графическиз интерфейсов; навыками использования различных элементов среды разработки программного обеспечения

4. Общая трудоемкость дисциплины

108(в часах) 3 з.е.

5. Формы контроля

зачет (3 курс)