

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР "ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ"

Рабочая программа дисциплины (модуля)  
**ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА**

Направление и направленность (профиль)  
09.04.03 Прикладная информатика. Интеллектуальный анализ данных

Год набора на ОПОП  
2026

Форма обучения  
очная

Владивосток 2026

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Проектирование пользовательского интерфейса» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 09.04.03 Прикладная информатика (утв. приказом Минобрнауки России от 19.09.2017г. №916) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 06.04.2021 г. N245).

Составитель(и):

*Кригер А.Б.*

*Шахгельдян К.И.*

Утверждена на заседании научно-образовательный центр "искусственный интеллект" от 27.05.2026 , протокол № 5

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Кригер А.Б.

<b>ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ</b>	
Сертификат	1582918206
Номер транзакции	000000000F7C441
Владелец	Кригер А.Б.

## 1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Цель дисциплины - ознакомление студентов с современными методами, технологией, инструментальными средствами для разработки пользовательского интерфейса прикладного программного обеспечения, а также новыми тенденциями и перспективами их развития.

Задачи дисциплины:

- формирования знаний в области актуальных технологий разработки пользовательского интерфейса;
- формирование устойчивых навыков проектирования интерфейсов, выбора инструментальных средств для проектирования и реализации пользовательских интерфейсов.

Планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю), являются знания, умения, навыки. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате изучения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине		
			Код результ тата	Формулировка результата	
09.04.03 «Прикладная информатика» (М-ПИ)	ОПК-5 : Способен разрабатывать и модернизировать программное и аппаратное обеспечение информационных и автоматизированных систем	ОПК-5.1к : Создает и использует программно-аппаратные комплексы автоматизированных информационных систем	РД1	Знание	теоретических основ проектирования пользовательских интерфейсов
			РД2	Умение	выбирать технологии и инструменты проектирования пользовательских интерфейсов
			РД3	Навык	проектирования интерфейсов, выбора инструментальных средств для проектирования и реализации пользовательских интерфейсов.
			РД2	Умение	выбирать технологии и инструменты проектирования пользовательских интерфейсов
			РД3	Навык	проектирования интерфейсов, выбора инструментальных средств для проектирования и реализации пользовательских интерфейсов.

	ОПК-7 : Способен использовать методы научных исследований и математического моделирования в области проектирования и управления информационными системами	ОПК-7.1к : Использует логические методы, приемы научного исследования и методологические принципы в области проектирования и управления информационными системами	РД1	Знание	теоретических основ проектирования пользовательских интерфейсов
		ОПК-7.2к : Моделирует управленческие решения для различных процессов и проводит их сравнительный анализ для принятия решений	РД2	Умение	выбирать технологии и инструменты проектирования пользовательских интерфейсов
			РД2	Умение	выбирать технологии и инструменты проектирования пользовательских интерфейсов
		РД3	Навык	проектирования интерфейсов, выбора инструментальных средств для проектирования и реализации пользовательских интерфейсов.	

В процессе освоения дисциплины решаются задачи воспитания гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей, представленные в таблице 1.2.

Таблица 1.2 – Целевые ориентиры воспитания

Воспитательные задачи	Формирование ценностей	Целевые ориентиры
<b>Формирование научного мировоззрения и культуры мышления</b>		
Формирование осознания ценности научного мировоззрения и критического мышления	Гуманизм	Системное мышление
<b>Формирование коммуникативных навыков и культуры общения</b>		
Формирование навыков публичного выступления и презентации своих идей	Взаимопомощь и взаимоуважение	Умение работать в команде и взаимопомощь

## 2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

дисциплина относится к элективным дисциплинам Блока 1 "дисциплины (модули)"

## 3. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо-емкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттес-тации	
					Всего	Аудиторная			Внеауди-торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА			КСР
09.04.03 Прикладная информатика	ОФО	М01.Б.ДВ.Б	1	4	37	0	36	0	1	0	107	Э

## 4 Структура и содержание дисциплины (модуля)

### 4.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОФО

№	Название темы	Код ре-зультата обучения	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
			Лек	Практ	Лаб	СРС	
1	Введение в задачи проектирования пользовательского интерфейса	РД1	0	2	0	7	доклад
2	Взаимодействие человека и компьютера: психология, эргономика	РД1	0	6	0	20	доклад
3	Принципы проектирования пользовательского интерфейса	РД1, РД2	0	6	0	20	практическое задание
4	Компоненты пользовательского интерфейса. Онтология предметной области.	РД2, РД3	0	8	0	20	практическое задание
5	Разработка и реализация пользовательского интерфейса	РД2, РД3	0	14	0	40	проект
<b>Итого по таблице</b>			<b>0</b>	<b>36</b>	<b>0</b>	<b>107</b>	

### 4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

*Тема 1 Введение в задачи проектирования пользовательского интерфейса.*

Содержание темы: Общее понятие интерфейса. Пользовательский интерфейс. Функции пользовательского интерфейса. Требования к пользовательскому интерфейсу. Эволюция развития пользовательских интерфейсов. Поколения пользовательских интерфейсов.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: семинар.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: подготовка к докладу.

*Тема 2 Взаимодействие человека и компьютера: психология, эргономика.*

Содержание темы: Психология человека, проблемы взаимодействия с "компьютером". Информационно–процессуальная модель. Роль пользователя в интерфейсе. Восприятие и внимание человека. Информационные процессы человека: память и познание. Краткосрочная память. Долговременная память. Критерии качества

пользовательского интерфейса. Скорость работы. Человеческие ошибки и их компенсации. Проблемы настройки, обучения, оценка удовлетворенности. Эволюция человеко-машинных диалогов. Типы диалоговых систем. Парадигмы пользовательского интерфейса. Системы, основанные на метафоре модели мира.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: семинар.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: подготовка к докладу.

### *Тема 3 Принципы проектирования пользовательского интерфейса.*

Содержание темы: Принципы проектирования пользовательского интерфейса. Контроль пользователем интерфейса. Уменьшение загрузки памяти пользователя. Последовательность пользовательского интерфейса. Классификация инструментария для разработки пользовательского интерфейса. Средства в языках программирования. Средства организации интерфейса в СУБД. Инструментальные средства для разработки интерфейса. Специализированные и универсальные инструментальные средства. Применение ИИ для разработки пользовательского интерфейса .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: практическое задание.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: выполнение практического задания.

### *Тема 4 Компоненты пользовательского интерфейса. Онтология предметной области.*

Содержание темы: Компоненты пользовательского интерфейса. Применение онтологий. Онтология предметной области. Онтология выразительных средств. Онтология о переменных прикладной программе. Онтология о взаимосвязях. Сценарий диалога.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: практическое задание.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: выполнение практического задания.

### *Тема 5 Разработка и реализация пользовательского интерфейса.*

Содержание темы: Технология разработки пользовательского интерфейса. Жизненный цикл разработки программного обеспечения. Инструментальные средства разработки пользовательского интерфейса. Итерационная природа разработки. Этапы разработки. Модели разработки интерфейса. Понятие MB-IDE. Архитектура. Модели интерфейса. Поддержка технологии современными инструментальными средствами. Оценка поддержки каждого этапа технологии. Правила проектирования интерфейсных элементов. Выбор визуальных атрибутов отображения информации. Композиция и организация. Пространственное размещение визуальных элементов. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: проект.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: выполнение проекта.

## **5 Методические указания для обучающихся по изучению и реализации дисциплины (модуля)**

### **5.1 Методические рекомендации обучающимся по изучению дисциплины и по обеспечению самостоятельной работы**

Знакомство с современной литературой и источниками (habr, github и др.) по пользовательскому интерфейсу и системам для его разработки. Составление спецификации на пользовательский интерфейс, разрабатываемый в рамках проектного задания. Анализ пользовательских интерфейсов с целью выделения методов косметической и фиксированной адаптации, реализованных в них.

### **5.2 Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов**

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

## **6 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю) созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

## **7 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)**

### **7.1 Основная литература**

1. Грекул, В. И. Проектирование информационных систем : учебник и практикум для вузов / В. И. Грекул, Н. Л. Коровкина, Г. А. Левочкина. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 404 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19505-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/590554> (дата обращения: 19.05.2026).

2. Григорьев, М. В. Проектирование информационных систем : учебник для вузов / М. В. Григорьев, И. И. Григорьева. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 278 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16340-7. — Текст : электронный //

Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561649> (дата обращения: 19.05.2026).

3. Огарок, А. Л. Проектирование интеллектуальных информационных систем : учебное пособие / А. Л. Огарок. — Москва : РТУ МИРЭА, 2024. — 104 с. — ISBN 978-5-7339-2320-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/448943> (дата обращения: 25.05.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

### **7.2 *Дополнительная литература***

1. Алпатов, А. Н. Архитектура, проектирование и разработка программных средств : учебное пособие / А. Н. Алпатов, И. Е. Рогов. — Москва : РТУ МИРЭА, 2023. — 120 с. — ISBN 978-5-7339-1972-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/386189> (дата обращения: 25.05.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Брусникин, Г. Н. Разработка UML-моделей при проектировании информационных систем : учебное пособие / Г. Н. Брусникин, Н. Ю. Соколова. — Москва : МИЭТ, 2023. — 52 с. — ISBN 978-5-7256-1016-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/461570> (дата обращения: 25.05.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Дизайн пользовательского интерфейса. Основы проектирования интерфейсов : учебно-методическое пособие. — Кемерово : КемГУ, 2025. — 100 с. — ISBN 978-5-8353-3384-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/507600> (дата обращения: 25.05.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Коваленко, Т. А. Проектирование пользовательского интерфейса : учебник / Т. А. Коваленко, А. Л. Золкин. — Самара : ПГУТИ, 2024. — 154 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/463541> (дата обращения: 25.05.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

### **7.3 *Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):***

1. Образовательная платформа "ЮРАЙТ"
2. Электронно-библиотечная система "ЛАНЬ"
3. Open Academic Journals Index (ОАИ). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>
4. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prlib.ru/>
5. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

## **8 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения**

### Основное оборудование:

- Ист.бесп.эл.питания Smart-UPS 3000VA
- Мульт проектор №1 Panasonic PT-LX26HE
- Мультимедийный проектор №1 Casio XJ-V2
- Облачный монитор 23" LG CAV42K

- Облачный монитор LG Electronics черный +клавиатура+мышь
- Сетевой монитор:Нулевой клиент Samsung SyncMaster NC240
- Усилитель-распределитель VGA/XGA Kramer VP-200

Программное обеспечение:

- Adobe Photoshop CS5
- Python
- Visual Studio

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР "ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ"

Фонд оценочных средств  
для проведения текущего контроля  
и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

**ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА**

Направление и направленность (профиль)  
09.04.03 Прикладная информатика. Интеллектуальный анализ данных

Год набора на ОПОП  
2026

Форма обучения  
очная

Владивосток 2026

## 1 Перечень формируемых компетенций

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции и	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
09.04.03 «Прикладная информатика» (М-ПИ)	ОПК-5 : Способен разрабатывать и модернизировать программное и аппаратное обеспечение информационных и автоматизированных систем	ОПК-5.1к : Создает и использует программно-аппаратные комплексы автоматизированных информационных систем
		ОПК-5.2к : Модернизирует и развивает инфраструктуру программно-аппаратных комплексов автоматизированных информационных систем, используя интеллектуальные технологии
	ОПК-7 : Способен использовать методы научных исследований и математического моделирования в области проектирования и управления информационными системами	ОПК-7.1к : Использует логические методы, приемы научного исследования и методологические принципы в области проектирования и управления информационными системами
		ОПК-7.2к : Моделирует управленческие решения для различных процессов и проводит их сравнительный анализ для принятия решений

Компетенция считается сформированной на данном этапе в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критериев оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

## 2 Показатели оценивания планируемых результатов обучения

**Компетенция ОПК-5 «Способен разрабатывать и модернизировать программное и аппаратное обеспечение информационных и автоматизированных систем»**

Таблица 2.1 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код	Тип	Результат	
ОПК-5.1к : Создает и использует программно-аппаратные комплексы автоматизированных информационных систем	РД 1	Знание	теоретических основ проектирования пользовательских интерфейсов	сформированное знание теоретических основ проектирования пользовательских интерфейсов
	РД 2	Умение	выбирать технологии и инструменты проектирования пользовательских интерфейсов	уверенно выбирает технологии и инструменты проектирования пользовательских интерфейсов
	РД 3	Навык	проектирования интерфейсов, выбора инструментальных средств для проектирования и реализации пользовательских интерфейсов.	устойчивый навык проектирования интерфейсов, выбора и инструментальных средств для проектирования и реализации пользовательских интерфейсов.
ОПК-5.2к : Модернизирует и развивает инфраструктуру программно-аппаратных комплексов	РД 2	Умение	выбирать технологии и инструменты проектирования пользовательских интерфейсов	уверенно выбирает технологии и инструменты проектирования

ксов автоматизированных информационных систем, используя интеллектуальные технологии		ни е		ния пользовательских интерфейсов
	РД 3	На вы к	проектирования интерфейсов, выбора инструментальных средств для проектирования и реализации пользовательских интерфейсов.	устойчивый навык проектирования интерфейсов, выбора и инструментальных средств для проектирования и реализации пользовательских интерфейсов.

**Компетенция ОПК-7 «Способен использовать методы научных исследований и математического моделирования в области проектирования и управления информационными системами»**

Таблица 2.2 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код	Тип	Результат	
ОПК-7.1к : Использует логические методы, приемы научного исследования и методологические принципы в области проектирования и управления информационными системами	РД 1	Знание	теоретических основ проектирования пользовательских интерфейсов	сформированное знание теоретических основ проектирования пользовательских интерфейсов
	РД 2	Умение	выбирать технологии и инструменты проектирования пользовательских интерфейсов	уверенно выбирает технологии и инструменты проектирования пользовательских интерфейсов
ОПК-7.2к : Моделирует управленческие решения для различных процессов и проводит их сравнительный анализ для принятия решений	РД 2	Умение	выбирать технологии и инструменты проектирования пользовательских интерфейсов	уверенно выбирает технологии и инструменты проектирования пользовательских интерфейсов
	РД 3	Навык	проектирования интерфейсов, выбора инструментальных средств для проектирования и реализации пользовательских интерфейсов.	устойчивый навык проектирования интерфейсов, выбора и инструментальных средств для проектирования и реализации пользовательских интерфейсов.

Таблица заполняется в соответствии с разделом 1 Рабочей программы дисциплины (модуля).

### 3 Перечень оценочных средств

Таблица 3 – Перечень оценочных средств по дисциплине (модулю)

Контролируемые планируемые результаты обучения	Контролируемые темы дисциплины	Наименование оценочного средства и представление его в ФОС	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Очная форма обучения			
РД1	Знание : теоретических основ проектирования п	1.1. Введение в задачи проектирования пользовательского интерфейса	Проект
		Проект	Проект

	пользовательских интерфейсов	1.2. Взаимодействие человека и компьютера: психология, эргономика	Проект	Проект
		1.3. Принципы проектирования пользовательского интерфейса	Проект	Проект
РД2	Умение : выбирать технологии и инструменты проектирования пользовательских интерфейсов	1.3. Принципы проектирования пользовательского интерфейса	Проект	Проект
		1.4. Компоненты пользовательского интерфейса. Онтология предметной области.	Проект	Проект
		1.5. Разработка и реализация пользовательского интерфейса	Проект	Проект
РД3	Навык : проектирования интерфейсов, выбора инструментальных средств для проектирования и реализации пользовательских интерфейсов.	1.4. Компоненты пользовательского интерфейса. Онтология предметной области.	Проект	Проект
		1.5. Разработка и реализация пользовательского интерфейса	Проект	Проект

#### 4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточных аттестаций при помощи количественной оценки, выраженной в баллах. Максимальная сумма баллов по дисциплине (модулю) равна 100 баллам.

Вид учебной деятельности	Оценочное средство		
	вопросы для защиты проектных заданий	Проектные задания	Итого
Лекции			
Практические занятия		40	40
Промежуточная аттестация		50	50
Самостоятельная работа	10		10
Итого	20	90	100
Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции	
от 91 до 100	«зачтено» / «ОТЛИЧНО»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.	
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.	
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.	

от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

## 5 Примерные оценочные средства

### 5.1 Проект

Примерные темы проектных индивидуальных заданий:

1. Анализ удачных решений и /или ошибок проектирования пользовательского интерфейса популярных приложений и сервисов;
2. Анализ проектных и дизайнерских решений проектирования пользовательских интерфейсов мобильных приложений;
3. Проектирование и разработка пользовательских интерфейсов аналитических аналитических сайтов и систем построенных на основе ИИ.

#### *Краткие методические указания*

При выполнении задания допускается объединение магистрантов в группы по 1-2 человек. Практические работы позволяют определить уровень усвоения материала. Перед выполнением работы необходимо ознакомиться с теоретическим материалом, проработать методы решения задач, рассмотренных в типовых примерах. После выполнения работы предусмотрен письменный отчет и публичная защита полученных результатов моделирования, сравнение и обсуждение результатов всех участников

### *Шкала оценки*

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

## 5.2 Проект

Вопросы для подготовки к реализации проекта и его защите

1. Определение интерфейса. Внутренний и внешний интерфейс. Функции пользовательского интерфейса.
2. Поколения пользовательских интерфейсов.
3. Требования к пользовательскому интерфейсу.
4. Методы управления инициативой диалога.
5. Модели интерфейса.
6. Эволюция человеко-машинных диалогов.
7. Методы адаптации интерфейсов.
8. Психология человека и компьютера. Восприятие и внимание человека.
9. Информационные процессы человека. Память и познание.
  
10. Критерии качества пользовательского интерфейса. Скорость работы.
11. Критерии качества пользовательского интерфейса. Человеческие ошибки.
12. Критерии качества пользовательского интерфейса. Обучение работы с системой.
13. Критерии качества пользовательского интерфейса. Субъективное удовлетворение.
14. Принципы разработки интерфейса. Контроль пользователем интерфейса.
15. Принципы разработки интерфейса. Уменьшение загрузки памяти пользователя.
16. Принципы разработки интерфейса. Последовательность пользовательского интерфейса.
17. Классификация инструментальных средств для разработки пользовательского интерфейса.
18. Системы управления пользовательским интерфейсом. Основные цели. Преимущества. Состав.
19. Моделеориентированный подход к разработке интерфейса. Актуальность. Основная архитектура.
20. Моделеориентированный подход к разработке интерфейса. Модели пользовательского интерфейса.

21. Состав пользовательского интерфейса.
22. Жизненный цикл разработки пользовательского интерфейса. Итерационная природа разработки.
23. Этапы разработки пользовательского интерфейса. Этап анализа.
24. Этапы разработки пользовательского интерфейса. Этап проектирования.
25. Этапы разработки пользовательского интерфейса. Этап тестирования.
26. Три парадигмы интерфейсов.
27. Онтология ГПИ. Верхний уровень.
28. Меню: свойства, правила проектирования.
29. Кнопки: свойства, правила проектирования.
30. Панель управления: свойства, правила проектирования.
31. Оконный элемент (рамка, поле ввода, статический текст): свойства, правила проектирования.
32. Рамочный элемент (разделенное, диалоговое окна): свойства, правила проектирования.
33. Рамочный элемент - окно-рамка (многодокументное дочернее, родительское окно, однодокументное окно): свойства, правила проектирования.
34. Списки: свойства, правила проектирования.
35. Закладки : свойства, правила проектирования.
36. Дерево: свойства, правила проектирования.
37. Интервальный элемент: свойства, правила проектирования.
38. Выбор визуальных атрибутов отображения информации. Композиция и организация.
39. Пространственное размещение визуальных элементов
40. Система, основанная на моделях MOBI-D (архитектура, технология разработки)  
Система, основанная на моделях Mastermind (архитектура, технология разработки).

#### *Краткие методические указания*

При выполнении задания допускается объединение магистрантов в группы по 1-2 человек. Практические работы позволяет определить уровень усвоения материала. Перед выполнением работы необходимо ознакомиться с теоретическим материалом, проработать методы решения задач, рассмотренных в типовых примерах. После выполнения работы предусмотрен письменный отчет и публичная защита полученных результатов моделирования, сравнение и обсуждение результатов всех участников

#### *Шкала оценки*

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» /	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

	«неудовлетворительно»	
--	-----------------------	--

## Ключи для ФОС

### 5.1 Для проектного задания по дисциплине «Проектирование пользовательского интерфейса»

Критерий	Описание
Анализ удачных решений и /или ошибок проектирования пользовательского интерфейса популярных приложений и сервисов	Выбор и обоснование выбора проектного решения пользовательского интерфейса
Анализ возможных вариантов реализации пользовательского интерфейса для аналитических систем и систем построенных на основе ИИ	Аргументированные выводы об оптимальном варианте проектного решения пользовательского интерфейса для аналитических систем и систем построенных на основе ИИ
Анализ проектных и дизайнерских решений проектирования пользовательских интерфейсов мобильных приложений	Аргументированные выводы об оптимальном варианте проектного решения пользовательского интерфейса для мобильного приложения, использующего ИИ
Использование инструментария	Выбор инструментального средства, позволяющего реализовать пользовательский интерфейс для аналитических систем и систем построенных на основе ИИ
Проектирование и разработка пользовательских интерфейсов аналитических систем и систем построенных на основе ИИ	Разработанное проектное решение пользовательского интерфейса для аналитической системы или мобильного приложения
Достигнутые результаты	Умение студента реализовать полный цикл проектирования пользовательского интерфейса прикладной программы

### 5.2 Ответы на вопросы для подготовки к реализации проекта и его защите

1. Определение интерфейса. Внутренний и внешний интерфейс. Функции пользовательского интерфейса.
  - Интерфейс : Средство взаимодействия между системами (e.g., человек-компьютер).
  - Внутренний : API, кодовая интеграция (система-система).
  - Внешний (UI) : Графический, голосовой и др. (человек-система).
  - Функции UI : Ввод данных, отображение информации, управление системой, обратная связь.
2. Поколения пользовательских интерфейсов:
  1. Командная строка (CLI).
  2. Графический (GUI, e.g., Windows).
  3. Веб-интерфейсы (HTML/CSS).
  4. Мультимодальные (голос, жесты, e.g., Siri).

5. AI-интерфейсы (чат-боты, адаптивные UI).
3. Требования к пользовательскому интерфейсу:
  - Удобство, интуитивность, отзывчивость, доступность, эстетика, минимализм.
4. Методы управления инициативой диалога:
  - Системная инициатива : Система задает вопросы (e.g., формы).
  - Пользовательская : Пользователь управляет (e.g., поиск Google).
  - Смешанная : Чередование (e.g., чат-боты).
5. Модели интерфейса:
  - Модель MVC (Model-View-Controller).
  - PAC (Presentation-Abstraction-Control).
  - Ориентированные на задачи (Task-Model).
6. Эволюция человеко-машинных диалогов:  
CLI → GUI → NUI (Natural UI, e.g., сенсорные экраны) → VUI (голосовые, e.g., Alexa)  
→ AI-диалоги.
7. Методы адаптации интерфейсов:
  - Персонализация : Настройки пользователя.
  - Контекстная адаптация : Подстройка под устройство/локацию.
  - Машинное обучение : Анализ поведения (e.g., рекомендации).
8. Психология человека и компьютера. Восприятие и внимание:
  - Восприятие : Gestalt-принципы (группировка, контраст).
  - Внимание : Яркие элементы, анимация, F-паттерн чтения.
9. Информационные процессы человека. Память и познание:
  - Кратковременная память :  $7 \pm 2$  элемента (Miller's Law).
  - Познание : Ментальные модели (e.g., иконки-ассоциации).
- 10-13. Критерии качества UI:
  - Скорость : <2 сек для простых действий.
  - Ошибки : Подсказки, отмена действий.
  - Обучение : Интуитивность, onboarding.
  - Удовлетворение : Опросы, NPS (Net Promoter Score).
- 14-16. Принципы разработки UI:
  - Контроль : Отмена, настройки.
  - Память : Автозаполнение, подсказки.
  - Последовательность : Единый стиль, паттерны.
17. Классификация инструментов разработки UI:
  - Графические : Figma, Adobe XD.
  - Код : React, Flutter.
  - Прототипирование : Axure, Sketch.
18. Системы управления UI (UIMS):

- Цели : Упрощение разработки, поддержка многоплатформенности.
- Состав : Редакторы, библиотеки компонентов, анализаторы.

19-20. Моделеориентированный подход:

- Актуальность : Автоматизация, поддержка разных устройств.
- Модели : DOM (Document Object Model), CAMELEON-модель.

21. Состав UI:

- Визуальные элементы (кнопки, меню).
- Логика взаимодействия (события, сценарии).
- Обратная связь (анимации, звуки).

***Шкала оценки для проектного задания и его защиты***

№	Баллы	Описание
5	91-100	Студент выполнил проектное задание в полном соответствии с требованиями. Студент демонстрирует знания на высоком уровне. Демонстрирует способность проектировать пользовательский интерфейс
4	76-90	Студент выполнил проектное задание не в полном соответствии с требованиями. Студент демонстрирует знания на среднем уровне. Демонстрирует способность проектировать пользовательский интерфейс
3	61-75	Студент выполнил проектное задание частично. Студент демонстрирует знания на базовом уровне.
2	41-60	Студент демонстрирует знания на уровне ниже базового.
1	0-40	Студентом проявляется полное или практически полное отсутствие знаний и умений, но присутствовал на занятиях и пытался выполнять задание.