Приложение.

**Матрицы взаимосвязи профессиональных компетенций, трудовых функций**

**и квалификационных требований к трудовым функциям по типам профессиональной деятельности:**

Направление подготовки 09.04.02 Информационные системы и технологии

Направленность (программа) подготовки «Информационные технологии в дизайне»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Тип профессиональной деятельности** – проектный | | | | |
| **Профессиональные компетенции (ПК(ПКС)) по ФГОС ВО (3++)** | | | | |
| ***Шифр ПКС*** | | ***Формулировка ПК*** | | |
| ПКС-1 | | Способен руководить проектированием ИР(06.035 3.4.3 D/03.7) | | |
| ПКС-2 | | Способен проводить концептуальное проектирование интерфейса ( 06.025\_3.5.3 Е/03.7 ) | | |
| Профессиональный стандарт **06.035 Разработчик Web и мультимедийных приложений**  Вид проф.деятельности: Проектирование, разработка и интеграция информационных ресурсов в локальной сети и информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»  Цель вида проф.деятельности: Создание, модификация и сопровождение web-сайтов, корпоративных порталов организаций, мультимедиа и интерактивных приложений, информационных ресурсов (далее - ИР | | | | |
| ***Шифр ПК*** | ***Трудовая функция*  Управление работами по созданию (модификации) и сопровождению информационных ресурсов** | | | |
| ***Код и формулировка ТФ*** | | ***Содержание ТФ*** | |
| **ПКС-1** | 3.4.3 D/03.7 Руководство проектированием ИР | | Трудовые действия:   1. Анализ и согласование архитектуры ИР с заинтересованными сторонами 2. Распределение заданий на проектирование ИР, структуры базы данных, программных интерфейсов 3. Оценка качества проектирования ИР, структуры базы данных, программных интерфейсов | |
|  |  | | 1. Принятие управленческих решений по результатам проектирования программного обеспечения, структуры базы данных, программных интерфейсов   Необходимые умения:   1. Применять принципы построения архитектуры программного обеспечения и виды архитектур программного обеспечения | |
|  |  | | 1. Применять методологии и средства проектирования программного обеспечения 2. Применять методы и средства проектирования баз данных 3. Применять методы и средства проектирования интерфейсов 4. Применять основные принципы и методы управления персоналом 5. Применять методологию функциональной стандартизации для открытых систем 6. Взаимодействовать с подразделениями организации в рамках процесса проектирования ИР, структуры базы данных, программных интерфейсов 7. Применять методы принятия управленческих решений 8. Применять нормативно-технические документы (стандарты и регламенты) по процессу разработки архитектуры ИР   Необходимые знания:   1. Принципы построения архитектуры ИР 2. Методологии и средства проектирования ИР 3. Методы и средства проектирования баз данных 4. Методы и средства проектирования интерфейсов 5. Методы принятия управленческих решений 6. Основные принципы и методы управления персоналом 7. Методология функциональной стандартизации для открытых систем | |
| **Профессиональный стандарт 06.025 Специалист по дизайну графических и пользовательских интерфейсов**  Вид проф.деятельности: Разработка дизайна графических и пользовательских интерфейсов  Цель проф.деятельности: Проектирование, графический дизайн и юзабилити-исследование интерактивных пользовательских интерфейсов, обеспечивающих высокие эксплуатационные (эргономические) характеристики программных продуктов и систем | | | | |
| Шифр ПК | **Трудовая функция 3.5 Проектирование сложных пользовательских интерфейсов Е/7** | | | |
| ***Код и формулировка ТФ*** | | | ***Содержание ТФ*** |
| **ПКС-2** | **3.5.3** Концептуальное проектирование интерфейса  **Код Е/03.7 Уровень 7** | | | Трудовые действия:   1. Концептуальный дизайн структуры типовых и уникальных экранов интерфейса 2. Проектирование структурной схемы экранов интерфейса, взаимодействия между экранами, структур наследования свойств и элементов интерфейса (информационная архитектура) 3. Прототипирование интерфейса |
|  |  | | | Необходимые умения:   1. Эскизировать интерфейсы 2. Прототипировать интерфейсы 3. Составлять условные макеты интерфейса 4. Читать, создавать, модифицировать и оформлять структурные схемы интерфейса |
|  |  | | | Необходимые знания:   1. Техническая эстетика в рамках визуального дизайна интерфейса |
|  |  | | | 1. Системы классификации признаков и их применимость 2. Нотации записи структурных схем, описания логики работы приложения 3. Требования по проектированию соответствующих платформ и операционных систем 4. Руководства по проектированию соответствующих платформ и операционных систем 5. Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек – система 6. Тенденции в проектировании интерфейсов |



Председатель УМС ИРИТ, директор А.В. Мякиньков



Заведующий выпускающей кафедры А.Д.Филинских