

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ СИСТЕМ
УПРАВЛЕНИЯ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ»
(ТУСУР)



УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

Документ подписан электронной подписью

Сертификат: a1119608-cdff-4455-b54e-5235117c185c

Владелец: Семенко Павел Васильевич

Действителен: с 17.09.2019 по 16.09.2024

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ИНТЕРФЕЙСЫ ПРОГРАММНЫХ СИСТЕМ

Уровень образования: **высшее образование - бакалавриат**

Направление подготовки / специальность: **09.03.04 Программная инженерия**

Направленность (профиль) / специализация: **Индустриальная разработка программных продуктов**

Форма обучения: **заочная (в том числе с применением дистанционных образовательных технологий)**

Факультет: **Факультет дистанционного обучения (ФДО)**

Кафедра: **Кафедра автоматизации обработки информации (АОИ)**

Курс: **3**

Семестр: **5**

Учебный план набора 2023 года

Объем дисциплины и виды учебной деятельности

Виды учебной деятельности	5 семестр	Всего	Единицы
Лабораторные занятия	4	4	часов
Самостоятельная работа	160	160	часов
Самостоятельная работа под руководством преподавателя	10	10	часов
Контрольные работы	2	2	часов
Подготовка и сдача зачета	4	4	часов
Общая трудоемкость (включая промежуточную аттестацию)	180	180	часов
		5	з.е.

Формы промежуточной аттестация	Семестр	Количество
Зачет	5	
Контрольные работы	5	1

1. Общие положения

1.1. Цели дисциплины

1. изучение современных технологий в сфере проектирования web-интерфейса, методиках и технологиях построения, формального описания и оценки эффективных пользовательских интерфейсов, формирование навыков построения и макетирования пользовательских webинтерфейсов.

1.2. Задачи дисциплины

1. познакомить студентов с концепцией построения интерфейсов программных систем.
2. рассмотреть типы интерфейсов программных систем.
3. получение навыков сбора информации о пользователях и задачах, проведение UX исследования.
4. рассмотрение различных видов информационной архитектуры и пользовательских сценариев.
5. изучение примеров элементов навигации, элементов интерфейса и взаимодействия.
6. изучение особенностей создания продуктов для различных устройств.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Блок дисциплин: Б1. Дисциплины (модули).

Часть блока дисциплин: Часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Модуль дисциплин: Модуль направленности (профиля) (major).

Индекс дисциплины: Б1.В.01.01.

Реализуется с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и основной образовательной программой (таблица 3.1):

Таблица 3.1 – Компетенции и индикаторы их достижения

Компетенция	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
Универсальные компетенции		
-	-	-
Общепрофессиональные компетенции		
-	-	-
Профессиональные компетенции		

ПК-2. Способен разрабатывать и реализовывать требования к программному обеспечению	ПК-2.1. Знает методы сбора, систематизации, выявления взаимосвязей и документирования требований к компьютерному программному обеспечению	Изучены основные методы формальных спецификаций и способов создания программных интерфейсов
	ПК-2.2. Умеет разрабатывать технические спецификации на программные компоненты и их взаимодействие	Имеет навык по созданию интуитивно понятных программных интерфейсов.
	ПК-2.3. Владеет методами проектирования структур данных, баз данных, программных интерфейсов	Имеет навыки в создании современных программных интерфейсов.

4. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 академических часов.

Распределение трудоемкости дисциплины по видам учебной деятельности представлено в таблице 4.1.

Таблица 4.1 – Трудоемкость дисциплины по видам учебной деятельности

Виды учебной деятельности	Всего часов	Семестры
		5 семестр
Контактная аудиторная работа обучающихся с преподавателем, всего	16	16
Лабораторные занятия	4	4
Самостоятельная работа под руководством преподавателя	10	10
Контрольные работы	2	2
Самостоятельная работа обучающихся, в т.ч. контактная внеаудиторная работа обучающихся с преподавателем, всего	160	160
Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	126	126
Подготовка к контрольной работе	30	30
Подготовка к лабораторной работе	2	2
Написание отчета по лабораторной работе	2	2
Подготовка и сдача зачета	4	4
Общая трудоемкость (в часах)	180	180
Общая трудоемкость (в з.е.)	5	5

5. Структура и содержание дисциплины

5.1. Разделы (темы) дисциплины и виды учебной деятельности

Структура дисциплины по разделам (темам) и видам учебной деятельности приведена в таблице 5.1.

Таблица 5.1 – Разделы (темы) дисциплины и виды учебной деятельности

Названия разделов (тем) дисциплины	Лаб. раб.	Контр. раб.	СРП, ч.	Сам. раб., ч	Всего часов (без промежуточной аттестации)	Формируемые компетенции
5 семестр						

1 Качество пользовательского интерфейса	-	2	1	6	9	ПК-2
2 Что такое пользовательский интерфейс	-		1	12	13	ПК-2
3 Модели пользовательского интерфейса	-		1	12	13	ПК-2
4 Психология человека и компьютера	-		1	12	13	ПК-2
5 Правила проектирования пользовательского интерфейса	4		1	18	23	ПК-2
6 Стандарты и руководящие принципы	-		1	14	15	ПК-2
7 Тестирование на удобство применения	-		1	12	13	ПК-2
8 Командные строки и меню	-		-	14	14	ПК-2
9 Графический пользовательский интерфейс	-		1	14	15	ПК-2
10 ООПИ: новый мир	-		-	6	6	ПК-2
11 Навстречу требованиям пользователя	-		-	6	6	ПК-2
12 Этапы разработки пользовательского интерфейса	-		-	10	10	ПК-2
13 Инструментарий разработчика интерфейсов	-		1	10	11	ПК-2
14 Помощь, Советчики, Мастера и мультимедиа. Социализированные пользовательские интерфейсы и программы-агенты	-		-	6	6	ПК-2
15 Новый мир пользовательских интерфейсов	-		1	8	9	ПК-2
Итого за семестр	4	2	10	160	176	
Итого	4	2	10	160	176	

5.2. Содержание разделов (тем) дисциплины

Содержание разделов (тем) дисциплины приведено в таблице 5.2.

Таблица 5.2 – Содержание разделов (тем) дисциплины

Названия разделов (тем) дисциплины	Содержание разделов (тем) дисциплины	СРП, ч	Формируемые компетенции
5 семестр			
1 Качество пользовательского интерфейса	Квалифицированное проектирование Качество программных продуктов Критерии эффективного проектирования Программы "мирового класса"	1	ПК-2
	Итого	1	
2 Что такое пользовательский интерфейс	Опыт и ожидания пользователя Определение термина "пользовательский интерфейс"	1	ПК-2
	Итого	1	

3 Модели пользовательского интерфейса	Пользователи как интегрированная часть компьютерных систем Задачи пользователя Люди и препятствия на их пути Пользователи нуждаются в различных стилях интерфейса Модели и метафоры Аналогия с постройкой дома Ментальные модели Модель пользователя Поведение пользователей Модель программиста Модель проектировщика Важность моделей интерфейса	1	ПК-2
	Итого	1	
4 Психология человека и компьютера	Психология пользователей Восприятие и внимание человека Информационные процессы человека: память и познание Хранение информации от органов чувств Краткосрочная память Долговременная память Человек и компьютер работают вместе	1	ПК-2
	Итого	1	
5 Правила проектирования пользовательского интерфейса	Принципы проектирования пользовательского интерфейса. Правило 1: дайте контроль пользователю. Правило 2: уменьшите нагрузку. Правило 3: сделайте интерфейс совместимым	1	ПК-2
	Итого	1	
6 Стандарты и руководящие принципы	Компьютерные стандарты Руководящие принципы Нормативы Развитие существующих руководящих принципов проектирования интерфейса Применение руководящих принципов Проблема руководящих принципов: а работают ли они? Руководящие принципы по разработке интерфейса на макро- и микроуровне Разработка интерфейсов для использования во всем мире Руководящие принципы и инструментарий разработки программного обеспечения	1	ПК-2
	Итого	1	

7 Тестирование на удобство применения	<p>Понятие удобства применения продукта</p> <p>Важность тестирования на удобство применения</p> <p>программного обеспечения</p> <p>Цели и задачи тестирования</p> <p>Преимущества тестирования</p> <p>Удобство применения, оправдывающее расходы</p> <p>Привлечение к работе когнитивных психологов и специалистов по удобству применения</p> <p>Стоит ли тратить средства на профессионалов</p> <p>Условие успеха продуктов</p> <p>Анализ пользовательского интерфейса</p> <p>Надежность и достоверность результатов</p> <p>Тестирование различных интерфейсов</p> <p>Тестирование Windows 3.1 и Windows 95</p> <p>Тестирование операционных систем</p> <p>Реакция со стороны Apple и IBM</p> <p>Windows или Macintosh</p> <p>Отчетная карточка теста</p> <p>Самостоятельное тестирование</p>	1	ПК-2
	Итого	1	
8 Командные строки и меню	<p>Пользовательские интерфейсы и операционные системы. Интерфейс командной строки. Интерфейсы меню</p>	0	ПК-2
	Итого	-	
9 Графический пользовательский интерфейс	<p>На пути к ГПИ: "Сбор яблок в парке"</p> <p>Основные свойства графических пользовательских интерфейсов</p> <p>Знания, требуемые для работы с ГПИ.</p> <p>Архитектура ГПИ. ГПИ и пользовательская модель. Нагрузка на память пользователей.</p> <p>Семантика ГПИ. Взаимодействие с ГПИ.</p> <p>Составной документ в ГПИ.</p> <p>Перспективы развития ГПИ</p>	1	ПК-2
	Итого	1	
10 ООПИ: новый мир	<p>Мощность пользовательского интерфейса</p> <p>Основы ООПИ</p> <p>Пример ООПИ</p> <p>Основные навыки, требуемые для работы с ООПИ. Архитектура ООПИ</p>	0	ПК-2
	Итого	-	

11 Навстречу требованиям пользователя	<p>Объектно-ориентированные пользовательские интерфейсы и пользовательская модель ООПИ и метафоры реального мира Контейнеры Доступ к объектам Наклейки из реального мира Настройка ООПИ ООПИ и "айсберг"-диаграмма Нагрузка на память пользователей. Семантика ООПИ Метод Drag and Drop Как пользователи взаимодействуют с ООПИ. Переход от ГПИ к ООПИ. ООПИ и объектно-ориентированное программирование Перспективы ООПИ Новые технологии</p>	0	ПК-2
	Итого	-	
12 Этапы разработки пользовательского интерфейса	<p>Коллективный подход к разработке Разработка, ориентированная на обучающихся Четыре этапа разработки Итерационная природа разработки Пример для изучения процесса разработки Первый этап: сбор и анализ информации, поступающей от пользователей. Второй этап: разработка пользовательского интерфейса. Третий этап: построение пользовательского интерфейса Четвертый этап: подтверждение качества</p>	0	ПК-2
	Итого	-	

13 Инструментарий разработчика интерфейсов	<p>Инструментарий разработчика</p> <p>Передача информации визуальным способом</p> <p>Использование цвета</p> <p>Цвет, привлекающий и отвлекающий пользователей</p> <p>Рекомендации по использованию цвета</p> <p>Использование звука и анимации</p> <p>Использование звука в пользовательском интерфейсе</p> <p>Использование анимации в пользовательском интерфейсе</p> <p>Терминология, используемая в интерфейсе, и международное проектирование</p> <p>Ключевые вопросы разработки</p> <p>Какие управляющие элементы использовать</p> <p>Строка меню и панель инструментов</p> <p>Метод Drag and Drop</p> <p>Компоновка и разработка окна</p> <p>Десять основных проблем, связанных с удобством применения ГПИ и ООПИ</p> <p>Дополнительные рекомендации по разработке пользовательского интерфейса</p>	1	ПК-2
	Итого	1	

<p>14 Помощь, Советчики, Мастера и мультимедиа. Социализированные пользовательские интерфейсы и программы-агенты</p>	<p>Помощь и тренинг: почему и когда. Переход к новым интерфейсам Боязнь компьютера Компьютерная документация Электронная поддержка Обучающие программы Руководящая роль пользователя Чудесный мир Мастеров Рекомендации по проектированию Мастера Использование мультимедиа в электронной поддержке Определение мультимедиа Недостатки мультимедиа Эффективность Выбор правильного медиа Расходы на мультимедиа Мультимедиа и ГПИ Мультимедиа и ООПИ: идеальная пара Мультимедиа и данные Мультимедийные объекты Мультимедиа как часть пользовательского интерфейса Совершенствование представлений Совершенствование пользовательского интерфейса Перспективы мультимедиа. Обладают ли компьютеры интеллектом Потребность в новых пользовательских интерфейсах Технологии работы с речью Социализированный пользовательский интерфейс Особенности работы социализированных пользовательских интерфейсов Эволюция социализированных пользовательских интерфейсов Социализированные интерфейсы, доставляющие удовольствие Программы-агенты Свойства агента Категории интеллектуального программного обеспечения Сферы использования программ-агентов Агенты в Internet Будущее социализированных пользовательских интерфейсов и агентов</p>	<p>0</p>	<p>ПК-2</p>
	<p>Итого</p>	<p>-</p>	

15 Новый мир пользовательских интерфейсов	Internet и Всемирная паутина Введение в Web-интерфейс Новые метафоры компьютерного интерфейса Слияние ПК- и Web-интерфейсов Динамические данные Волшебная кнопка помощи Вопросы этики и морали при использовании Всемирной паутины Навыки разработки Web-интерфейса Основные элементы разработки Web-интерфейса Среда передачи сообщения Навигация по Web-интерфейсам "Эффект Лас-Вегаса" Время и динамические данные в Web-среде Хорошо, плохо и уродливо Рекомендации по разработке Web-интерфейса Где можно найти рекомендации по Web-разработке Полезные советы разработчикам Удобство применения в Internet Международный Web-дизайн и тестирование на удобство применения Перспективы развития ПК- и Internet-интерфейсов	1	ПК-2
	Итого	1	
Итого за семестр		10	
Итого		10	

5.3. Контрольные работы

Виды контрольных работ и часы на контрольные работы приведены в таблице 5.3.
Таблица 5.3 – Контрольные работы

№ п.п.	Виды контрольных работ	Трудоемкость, ч	Формируемые компетенции
5 семестр			
1	Контрольная работа с автоматизированной проверкой	2	ПК-2
Итого за семестр		2	
Итого		2	

5.4. Лабораторные занятия

Наименование лабораторных работ приведено в таблице 5.4.
Таблица 5.4 – Наименование лабораторных работ

Названия разделов (тем) дисциплины	Наименование лабораторных работ	Трудоемкость, ч	Формируемые компетенции
5 семестр			
5 Правила проектирования пользовательского интерфейса	Моделирование вариантов использования, пользовательских историй	4	ПК-2
	Итого	4	

Итого за семестр	4	
Итого	4	

5.5. Контроль самостоятельной работы (курсовой проект / курсовая работа)

Не предусмотрено учебным планом

5.6. Самостоятельная работа

Виды самостоятельной работы, трудоемкость и формируемые компетенции представлены в таблице 5.6.

Таблица 5.6. – Виды самостоятельной работы, трудоемкость и формируемые компетенции

Названия разделов (тем) дисциплины	Виды самостоятельной работы	Трудоемкость, ч	Формируемые компетенции	Формы контроля
5 семестр				
1 Качество пользовательского интерфейса	Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	4	ПК-2	Зачёт, Тестирование
	Подготовка к контрольной работе	2	ПК-2	Контрольная работа
	Итого	6		
2 Что такое пользовательский интерфейс	Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	10	ПК-2	Зачёт, Тестирование
	Подготовка к контрольной работе	2	ПК-2	Контрольная работа
	Итого	12		
3 Модели пользовательского интерфейса	Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	10	ПК-2	Зачёт, Тестирование
	Подготовка к контрольной работе	2	ПК-2	Контрольная работа
	Итого	12		
4 Психология человека и компьютера	Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	10	ПК-2	Зачёт, Тестирование
	Подготовка к контрольной работе	2	ПК-2	Контрольная работа
	Итого	12		

5 Правила проектирования пользовательского интерфейса	Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	12	ПК-2	Зачёт, Тестирование
	Подготовка к лабораторной работе	2	ПК-2	Лабораторная работа
	Написание отчета по лабораторной работе	2	ПК-2	Отчет по лабораторной работе
	Подготовка к контрольной работе	2	ПК-2	Контрольная работа
	Итого	18		
6 Стандарты и руководящие принципы	Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	12	ПК-2	Зачёт, Тестирование
	Подготовка к контрольной работе	2	ПК-2	Контрольная работа
	Итого	14		
7 Тестирование на удобство применения	Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	10	ПК-2	Зачёт, Тестирование
	Подготовка к контрольной работе	2	ПК-2	Контрольная работа
	Итого	12		
8 Командные строки и меню	Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	12	ПК-2	Зачёт, Тестирование
	Подготовка к контрольной работе	2	ПК-2	Контрольная работа
	Итого	14		
9 Графический пользовательский интерфейс	Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	12	ПК-2	Зачёт, Тестирование
	Подготовка к контрольной работе	2	ПК-2	Контрольная работа
	Итого	14		

10 ООПИ: новый мир	Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	4	ПК-2	Зачёт, Тестирование
	Подготовка к контрольной работе	2	ПК-2	Контрольная работа
	Итого	6		
11 Навстречу требованиям пользователя	Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	4	ПК-2	Зачёт, Тестирование
	Подготовка к контрольной работе	2	ПК-2	Контрольная работа
	Итого	6		
12 Этапы разработки пользовательского интерфейса	Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	8	ПК-2	Зачёт, Тестирование
	Подготовка к контрольной работе	2	ПК-2	Контрольная работа
	Итого	10		
13 Инструментарий разработчика интерфейсов	Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	8	ПК-2	Зачёт, Тестирование
	Подготовка к контрольной работе	2	ПК-2	Контрольная работа
	Итого	10		
14 Помощь, Советчики, Мастера и мультимедиа. Социализированные пользовательские интерфейсы и программы-агенты	Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	4	ПК-2	Зачёт, Тестирование
	Подготовка к контрольной работе	2	ПК-2	Контрольная работа
	Итого	6		
15 Новый мир пользовательских интерфейсов	Самостоятельное изучение тем (вопросов) теоретической части дисциплины	6	ПК-2	Зачёт, Тестирование
	Подготовка к контрольной работе	2	ПК-2	Контрольная работа
	Итого	8		
Итого за семестр		160		

	Подготовка и сдача зачета	4		Зачет
Итого		164		

5.7. Соответствие компетенций, формируемых при изучении дисциплины, и видов учебной деятельности

Соответствие компетенций, формируемых при изучении дисциплины, и видов учебной деятельности представлено в таблице 5.7.

Таблица 5.7 – Соответствие компетенций, формируемых при изучении дисциплины, и видов занятий

Формируемые компетенции	Виды учебной деятельности				Формы контроля
	Лаб. раб.	Конт.Раб.	СРП	Сам. раб.	
ПК-2	+	+	+	+	Зачёт, Контрольная работа, Лабораторная работа, Отчет по лабораторной работе, Тестирование

6. Рейтинговая система для оценки успеваемости обучающихся

Рейтинговая система не используется

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

7.1. Основная литература

1. Мандел, Т. Разработка пользовательского интерфейса / Т. Мандел. — Москва : ДМК Пресс, 2007. — 418 с. Доступ из личного кабинета студента. [Электронный ресурс]: — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/1227>.

7.2. Дополнительная литература

1. Проектирование информационных систем : учебник и практикум для вузов / Д. В. Чистов, П. П. Мельников, А. В. Золотарюк, Н. Б. Ничепорук ; под общей редакцией Д. В. Чистова. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 258 с. Доступ из личного кабинета студента. [Электронный ресурс]: — Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/450339>.

7.3. Учебно-методические пособия

7.3.1. Обязательные учебно-методические пособия

1. Интерфейсы программных систем: Методические указания к лабораторным работам и организации самостоятельной работы для студентов направления «Программная инженерия» (уровень бакалавриата) / Н. В. Зариковская, Д. А. Рыжков - 2018. 17 с. Доступ из личного кабинета студента. [Электронный ресурс]: — Режим доступа: <https://edu.tusur.ru/publications/10311>.

7.3.2. Учебно-методические пособия для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Учебно-методические материалы для самостоятельной и аудиторной работы обучающихся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации.

Для лиц с нарушениями зрения:

- в форме электронного документа;
- в печатной форме увеличенным шрифтом.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в форме электронного документа;
- в печатной форме.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в форме электронного документа;
- в печатной форме.

7.4. Иное учебно-методическое обеспечение

1. Зариковская Н.В. Интерфейсы программных систем [Электронный ресурс]: электронный курс / Н. В. Зариковская. – Томск, ТУСУР, ФДО, 2018. (доступ из личного кабинета студента) .

7.5. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. При изучении дисциплины рекомендуется обращаться к современным базам данных, информационно-справочным и поисковым системам, к которым у ТУСУРа открыт доступ: <https://lib.tusur.ru/ru/resursy/bazy-dannyh>.

8. Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины

8.1. Общие требования к материально-техническому и программному обеспечению дисциплины

Учебные аудитории для проведения занятий лабораторного типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, для самостоятельной работы студентов

634034, Томская область, г. Томск, Вершинина улица, д. 74, 207 ауд.

Описание имеющегося оборудования:

- Веб-камера - 6 шт.;
- Наушники с микрофоном - 6 шт.;
- Комплект специализированной учебной мебели;
- Рабочее место преподавателя.

Программное обеспечение:

- 7-Zip;
- Google Chrome;
- Kaspersky Endpoint Security для Windows;
- LibreOffice;
- Microsoft Windows;

8.2. Материально-техническое и программное обеспечение для самостоятельной работы

Для самостоятельной работы используются учебные аудитории (компьютерные классы), расположенные по адресам:

- 634050, Томская область, г. Томск, Ленина проспект, д. 40, 233 ауд.;
- 634045, Томская область, г. Томск, ул. Красноармейская, д. 146, 209 ауд.;
- 634034, Томская область, г. Томск, Вершинина улица, д. 47, 126 ауд.;
- 634034, Томская область, г. Томск, Вершинина улица, д. 74, 207 ауд.

Описание имеющегося оборудования:

- учебная мебель;
- компьютеры;
- компьютеры подключены к сети «Интернет» и обеспечивают доступ в электронную информационно-образовательную среду ТУСУРа.

Перечень программного обеспечения:

- Microsoft Windows;
- OpenOffice;
- Kaspersky Endpoint Security 10 для Windows;
- 7-Zip;
- Google Chrome.

8.3. Материально-техническое обеспечение дисциплины для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Освоение дисциплины лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При занятиях с обучающимися с **нарушениями слуха** предусмотрено использование звукоусиливающей аппаратуры, мультимедийных средств и других технических средств

приема/передачи учебной информации в доступных формах, мобильной системы преподавания для обучающихся с инвалидностью, портативной индукционной системы. Учебная аудитория, в которой занимаются обучающиеся с нарушением слуха, оборудована компьютерной техникой, аудиотехникой, видеотехникой, электронной доской, мультимедийной системой.

При занятиях с обучающимися с **нарушениями зрения** предусмотрено использование в лекционных и учебных аудиториях возможности просмотра удаленных объектов (например, текста на доске или слайда на экране) при помощи видеоувеличителей для комфортного просмотра.

При занятиях с обучающимися с **нарушениями опорно-двигательного аппарата** используются альтернативные устройства ввода информации и другие технические средства приема/передачи учебной информации в доступных формах, мобильной системы обучения для людей с инвалидностью.

9. Оценочные материалы и методические рекомендации по организации изучения дисциплины

9.1. Содержание оценочных материалов для текущего контроля и промежуточной аттестации

Для оценки степени сформированности и уровня освоения закрепленных за дисциплиной компетенций используются оценочные материалы, представленные в таблице 9.1.

Таблица 9.1 – Формы контроля и оценочные материалы

Названия разделов (тем) дисциплины	Формируемые компетенции	Формы контроля	Оценочные материалы (ОМ)
1 Качество пользовательского интерфейса	ПК-2	Зачёт	Перечень вопросов для зачета
		Контрольная работа	Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы
		Тестирование	Примерный перечень тестовых заданий
2 Что такое пользовательский интерфейс	ПК-2	Зачёт	Перечень вопросов для зачета
		Контрольная работа	Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы
		Тестирование	Примерный перечень тестовых заданий
3 Модели пользовательского интерфейса	ПК-2	Зачёт	Перечень вопросов для зачета
		Контрольная работа	Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы
		Тестирование	Примерный перечень тестовых заданий
4 Психология человека и компьютера	ПК-2	Зачёт	Перечень вопросов для зачета
		Контрольная работа	Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы
		Тестирование	Примерный перечень тестовых заданий

5 Правила проектирования пользовательского интерфейса	ПК-2	Зачёт	Перечень вопросов для зачета
		Контрольная работа	Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы
		Лабораторная работа	Темы лабораторных работ
		Тестирование	Примерный перечень тестовых заданий
		Отчет по лабораторной работе	Темы лабораторных работ
6 Стандарты и руководящие принципы	ПК-2	Зачёт	Перечень вопросов для зачета
		Контрольная работа	Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы
		Тестирование	Примерный перечень тестовых заданий
7 Тестирование на удобство применения	ПК-2	Зачёт	Перечень вопросов для зачета
		Контрольная работа	Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы
		Тестирование	Примерный перечень тестовых заданий
8 Командные строки и меню	ПК-2	Зачёт	Перечень вопросов для зачета
		Контрольная работа	Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы
		Тестирование	Примерный перечень тестовых заданий
9 Графический пользовательский интерфейс	ПК-2	Зачёт	Перечень вопросов для зачета
		Контрольная работа	Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы
		Тестирование	Примерный перечень тестовых заданий
10 ООПИ: новый мир	ПК-2	Зачёт	Перечень вопросов для зачета
		Контрольная работа	Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы
		Тестирование	Примерный перечень тестовых заданий

11 Навстречу требованиям пользователя	ПК-2	Зачёт	Перечень вопросов для зачета
		Контрольная работа	Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы
		Тестирование	Примерный перечень тестовых заданий
12 Этапы разработки пользовательского интерфейса	ПК-2	Зачёт	Перечень вопросов для зачета
		Контрольная работа	Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы
		Тестирование	Примерный перечень тестовых заданий
13 Инструментарий разработчика интерфейсов	ПК-2	Зачёт	Перечень вопросов для зачета
		Контрольная работа	Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы
		Тестирование	Примерный перечень тестовых заданий
14 Помощь, Советчики, Мастера и мультимедиа. Социализированные пользовательские интерфейсы и программы-агенты	ПК-2	Зачёт	Перечень вопросов для зачета
		Контрольная работа	Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы
		Тестирование	Примерный перечень тестовых заданий
15 Новый мир пользовательских интерфейсов	ПК-2	Зачёт	Перечень вопросов для зачета
		Контрольная работа	Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы
		Тестирование	Примерный перечень тестовых заданий

Шкала оценки сформированности отдельных планируемых результатов обучения по дисциплине приведена в таблице 9.2.

Таблица 9.2 – Шкала оценки сформированности планируемых результатов обучения по дисциплине

Оценка	Баллы за ОМ	Формулировка требований к степени сформированности планируемых результатов обучения		
		знать	уметь	владеть
2 (неудовлетворительно)	< 60% от максимальной суммы баллов	отсутствие знаний или фрагментарные знания	отсутствие умений или частично освоенное умение	отсутствие навыков или фрагментарные применение навыков

3 (удовлетворительно)	от 60% до 69% от максимальной суммы баллов	общие, но не структурированные знания	в целом успешно, но не систематически осуществляемое умение	в целом успешное, но не систематическое применение навыков
4 (хорошо)	от 70% до 89% от максимальной суммы баллов	сформированные, но содержащие отдельные проблемы знания	в целом успешное, но содержащие отдельные пробелы умение	в целом успешное, но содержащие отдельные пробелы применение навыков
5 (отлично)	≥ 90% от максимальной суммы баллов	сформированные систематические знания	сформированное умение	успешное и систематическое применение навыков

Шкала комплексной оценки сформированности компетенций приведена в таблице 9.3.

Таблица 9.3 – Шкала комплексной оценки сформированности компетенций

Оценка	Формулировка требований к степени компетенции
2 (неудовлетворительно)	Не имеет необходимых представлений о проверяемом материале или Знать на уровне ориентирования , представлений. Обучающийся знает основные признаки или термины изучаемого элемента содержания, их отнесенность к определенной науке, отрасли или объектам, узнает в текстах, изображениях или схемах и знает, к каким источникам нужно обращаться для более детального его усвоения.
3 (удовлетворительно)	Знать и уметь на репродуктивном уровне. Обучающихся знает изученный элемент содержания репродуктивно: произвольно воспроизводит свои знания устно, письменно или в демонстрируемых действиях.
4 (хорошо)	Знать, уметь, владеть на аналитическом уровне. Зная на репродуктивном уровне, указывать на особенности и взаимосвязи изученных объектов, на их достоинства, ограничения, историю и перспективы развития и особенности для разных объектов усвоения.
5 (отлично)	Знать, уметь, владеть на системном уровне. Обучающийся знает изученный элемент содержания системно, произвольно и доказательно воспроизводит свои знания устно, письменно или в демонстрируемых действиях, учитывая и указывая связи и зависимости между этим элементом и другими элементами содержания дисциплины, его значимость в содержании дисциплины.

9.1.1. Примерный перечень тестовых заданий

1. Какая разновидность пользовательского интерфейса появилась позже всех?
 - a) Графический интерфейс
 - b) Командный интерфейс
 - c) SILK
 - d) Интерфейс командной строки
2. Что не относится к задачам интерфейса?
 - a) Ввод и вывод информации
 - b) Обмен данными через внешние носители
 - c) Командные операции

- d) Обновление информации
- 3. Как называется навигационная цепочка на сайте, которая отражает путь до текущей страницы?
 - a) Меню
 - b) Строка состояния
 - c) Хлебные крошки
 - d) СТА
- 4. Как называется поле ввода, в котором пользователь должен выбрать один (или несколько) параметров?
 - a) Фрейм
 - b) Компонент
 - c) Текстовое поле
 - d) Селектор
- 5. Что такое СТА (call-to-action)?
 - a) Элемент, который мотивирует пользователя совершить определенное действие
 - b) Призыв к действию
 - c) Элемент навигации, для направления пользователей на главную страницу сайта
 - d) Верны варианты a и b
- 6. Зачем нужна модульная сетка в макете?
 - a) Для удобства создания адаптивного дизайна
 - b) Для определения отступов и размеров у объектов на странице
 - c) Для выравнивания объектов между собой
 - d) Все варианты верны
- 7. Какие бывают формы модульных сеток?
 - a) Квадратная, Колончатая, Многослойная
 - b) Колончатая, Комбинированная
 - c) Многослойная, Комбинированная, Ступенчатая
 - d) Вертикальная, Горизонтальная, Комбинированная
- 8. Какая из представленных пар является парой наиболее популярных гайдлайнов?
 - a) Material Design и Human Interface Guidelines
 - b) Human Centered Design и Main Design
 - c) HCD и HIG
 - d) нет правильного ответа
- 9. Что является главной целью интерфейса?
 - a) Сделать приложение привлекательным
 - b) Упростить взаимодействие со сложными техническими объектами
 - c) Быть красивым
 - d) Улучшить пользовательский опыт
- 10. Что из перечисленного ниже не относится к видам интерфейсов?
 - a) Графический пользовательский интерфейс (Graphical User Interface или GUI)
 - b) Интерфейс командной строки и текстовый интерфейс (Command Line Interface или CLI)
 - c) Жестовый интерфейс
 - d) Нет верного варианта
- 11. то из перечисленного ниже не относится к принципам, реализуемым в интерфейсе?
 - a) Быть строгим
 - b) Быть интуитивно понятным
 - c) Быть адаптивным
 - d) Быть последовательным
- 12. Что такое модуль?
 - a) это расстояние от начала отсчёта до точки координатной прямой, соответствующей этому числу.
 - b) единица измерения, которая служит для придания соразмерности всей конструкции
 - c) функциональный блок
 - d) нет верного ответа
- 13. Какие основные ассоциации сложились в западной культуре с цветом “Фиолетовый”?
 - a) Сострадание. искренность

- b) Сила, опасность
 - c) Чистота, невинность
 - d) Роскошь, духовность
14. Что не является видом определения ЦА?
- a) Нет правильного ответа
 - b) Социально-демографический
 - c) Экономический
 - d) Географический
15. Умения создания понятных программных интерфейсов подразумевают, что проектировщик знаком с основными элементами, составляющими интерфейс. Как называется элемент управления, который содержит перечень команд и раскрывается при нажатии специальной кнопки?
- a) Выпадающий список
 - b) Переключатель
 - c) Командная кнопка
 - d) Радиокнопка
16. Умения создания понятных программных интерфейсов подразумевают, что проектировщик знаком с основными элементами, составляющими интерфейс. Какие виды меню могут быть использованы при создании сайта?
- a) Вертикальное
 - b) Горизонтальное
 - c) Меню-гамбургер
 - d) Все ответы верны
17. Умения создания понятных программных интерфейсов подразумевают, что проектировщик знаком с основными элементами, составляющими интерфейс. Какова форма селектора радиокнопки?
- a) Квадрат
 - b) Круг
 - c) Шестиугольник
 - v) Треугольник
18. Умения создания понятных программных интерфейсов подразумевают, что проектировщик знаком с основными элементами, составляющими интерфейс. Какой термин используется для названия текста, фотографии, иконки или другого элемента интерфейса, по нажатию на который откроется новая веб-страница?
- a) гиперссылка
 - b) Кнопка
 - c) СТА
 - d) Курсор
19. Что такое онбординг, как этап проектирования интерфейса?
- a) модель поведения пользователя при запуске приложения
 - b) обучающие виде при запуске продукта
 - c) экраны с правилами пользования приложением или системой
 - d) это процесс адаптации в продукте, знакомство с преимуществами, полезными функциями приложения или сайта
20. Разработка дизайна интерфейса является одним из основных этапов его разработки. Что не относится к визуальному дизайну?
- a) Типографика
 - b) Работа с цветом
 - c) Адаптивность
 - d) Модульные сетки

9.1.2. Перечень вопросов для зачета

1. Какой тип интерфейса позволяет проводить идентификацию пользователя по отпечаткам пальцев?
- a) интерфейс командной строки
 - b) интерфейс на основе биометрической технологии

- c) речевой интерфейс
 - d) графический интерфейс
2. Что из перечисленного является основным элементом графического интерфейса?
 - a) Окна
 - b) Файлы
 - c) Команды
 - d) Списки
 3. Интерфейсы приложений в некоторых случаях состоят из множества экранов. Как называется карта экранов, которая показывает навигацию между ними и содержит минимальную детализацию?
 - a) Frame
 - b) Auto layout
 - c) Wireframe
 - d) User story
 4. Интерфейсы, разрабатываемые для приложений, работающих на сенсорных устройствах, имеют индивидуальные особенности. Какое состояние отсутствует у элементов на сенсорных устройствах?
 - a) Фокус/выделение (Focus/highlighted)
 - b) Нажато (Pressed)
 - c) Неактивно (Inactive)
 - d) Наведение (Hover)
 5. Что такое А/В тестирование, как этап разработки интуитивно понятного интерфейса?
 - a) это метод сравнения двух версий страницы или приложения
 - b) метод юзабилити-тестирования, в ходе которого участники в удобное время и в удобном месте выполняют задания на сайте, комментируя свои действия
 - c) это метод добычи и анализа клиентов, которые отличаются от «среднего» пользователя
 - d) Ничего из перечисленного
 6. Тебе нужно сделать макет новой страницы в Figma для уже существующего проекта. Как ты это сделаешь?
 - a) Возьму компоненты из UI-kit, создам фреймы под нужные размеры и разработаю недостающие элементы макета. Потом настрою адаптивность
 - b) Самостоятельно разработаю все элементы интерфейса, создам мастер-макет и передам разработчику для прототипирования и создания адаптированных версий
 - c) Создам фрейм, размещу в нем нужные элементы и применю Auto Layout для выравнивания
 - d) Найду похожий шаблон в интернете и адаптирую под задачу
 7. Навыки создания интерфейсов включают в себя и навыки работы с пользователями. На какой элемент страницы сайта пользователь обращает внимание в первую очередь?
 - a) фотография
 - b) текст
 - c) графические элементы
 - d) цветные кнопки
 8. Навыки создания интерфейсов включают в себя и навыки разработки интерфейсов корпоративных приложений и сайтов. Что такое Брендбук?
 - a) это всеобъемлющее описание бренда
 - b) это подробное описание логотипа и свод правил по его использованию
 - c) это руководство, в котором описываются правила использования фирменного стиля
 - d) нет верного ответа
 9. Навыки создания интерфейсов включают в себя и навыки использования инструментов, используемых при разработке. Одним из таких инструментов является сетка. Какая из перечисленных функций является основной функцией сетки?
 - a) Структурирование пространства
 - b) Вариативность
 - c) Масштабирование
 - d) Изменчивость
 10. Навыки создания интерфейсов включают в себя и навыки использования инструментов, используемых при разработке. Одним из таких инструментов является сетка. Какое

определение верно описывает коллажную сетку?

- a) Без разделителей
- b) С межколонниками, но без пустых строк
- c) С межколонниками и пустыми строками
- d) Наложение нескольких сеток друг на друга

9.1.3. Примерный перечень тем и тестовых заданий на контрольные работы

Интерфейсы программных систем

1. Навыки создания интерфейсов включают в себя и навыки использования инструментов, используемых при разработке. Одним из таких инструментов является сетка. Какая сетка наиболее широко используется в индустрии?
 - a) 10px grid
 - b) 3px grid
 - c) 4px grid
 - d) 15px grid
2. Навыки создания интерфейсов включают в себя и навыки использования инструментов, используемых при разработке. Одним из таких инструментов является сетка. Что обозначает термин «margin» при работе с сеткой?
 - a) Расстояние для контента в сетке
 - b) Расстояние между колонками
 - c) Расстояние до края экрана
 - d) Отступы между элементами
3. Целью формальной спецификации программных систем является определение того, что должна делать система. Одной из задач, которые необходимо решить для достижения этой цели – определение способов взаимодействия программной системы с пользователем. Как называется система правил и средств, регламентирующая и обеспечивающая взаимодействие программы с пользователем?
 - a) Информационная архитектура
 - b) Пользовательский интерфейс
 - c) Рабочая модель
 - d) Командная строка
4. Целью формальной спецификации программных систем является определение того, что должна делать система. Одной из подцелей формальной спецификации является определение целей взаимодействия программной системы с пользователем. Как называется сценарий взаимодействия пользователя с программным продуктом для достижения конкретной цели?
 - a) CJM
 - b) Карта эмпатии
 - c) Use case
 - d) User flow
5. Для создания пользовательских интерфейсов применяют различные современные программные продукты. Какие из перечисленных программных средств могут быть использованы для создания интерактивных прототипов?
 - a) Figma
 - b) InVision
 - c) Axure
 - d) Все перечисленные
6. Одним из современных программных средств создания интерактивных прототипов пользовательских интерфейсов является Figma. Можно ли в Figma менять цвет фона?
 - a) Нельзя
 - b) Да, можно выбрать любой цвет
 - c) Да, но можно использовать только цвета в HEX
 - d) нет верного ответа
7. Одним из современных программных средств создания интерактивных прототипов пользовательских интерфейсов является Figma. В чем отличия между десктопной и браузерной версиями Figma?
 - a) В браузерной версии нельзя использовать пользовательские шрифты

- b) На десктопную версию обновления выходят быстрее чем на браузерную
 - c) В десктопной версии больше функций
 - d) В десктопной версии можно работать без выхода в Интернет.
8. Для различных операционных систем разработаны собственные правила и методы построения пользовательских интерфейсов. Как называется набор правил для создания приложений, максимально удобных для пользователей разных платформ?
- a) Фреймы
 - b) Гайдлайн
 - c) Brand book
 - d) UI-kit
9. Операционные системы могут быть классифицированы в зависимости от вида устройства, на котором они установлены. Для различных операционных систем разработаны собственные правила и методы построения пользовательских интерфейсов. В чем состоит отличие интерфейсов десктопных приложений от интерфейсов приложений, разрабатываемых для мобильных устройств?
- a) ввод с помощью клавиатуры и мыши
 - b) большое количество разрешений
 - c) более простая поддержка актуальных версий
 - d) все перечисленное
10. Одним из этапов проектирования программного обеспечения является проектирование интерфейса. Какие виды UX-исследований выполняет проектировщик интерфейса?
- a) Количественные и качественные
 - b) Информационные
 - c) Ограниченные и неограниченные
 - d) Временные

9.1.4. Темы лабораторных работ

1. Моделирование вариантов использования, пользовательских историй

9.2. Методические рекомендации

Учебный материал излагается в форме, предполагающей самостоятельное мышление студентов, самообразование. При этом самостоятельная работа студентов играет решающую роль в ходе всего учебного процесса.

Начать изучение дисциплины необходимо со знакомства с рабочей программой, списком учебно-методического и программного обеспечения. Самостоятельная работа студента включает работу с учебными материалами, выполнение контрольных мероприятий, предусмотренных учебным планом.

В процессе изучения дисциплины для лучшего освоения материала необходимо регулярно обращаться к рекомендуемой литературе и источникам, указанным в учебных материалах; пользоваться через кабинет студента на сайте Университета образовательными ресурсами электронно-библиотечной системы, а также общедоступными интернет-порталами, содержащими научно-популярные и специализированные материалы, посвященные различным аспектам учебной дисциплины.

При самостоятельном изучении тем следуйте рекомендациям:

- чтение или просмотр материала осуществляйте со скоростью, достаточной для индивидуального понимания и освоения материала, выделяя основные идеи; на основании изученного составить тезисы. Освоив материал, попытаться соотнести теорию с примерами из практики;

- если в тексте встречаются незнакомые или малознакомые термины, следует выяснить их значение для понимания дальнейшего материала;

- осмысливайте прочитанное и изученное, отвечайте на предложенные вопросы.

Студенты могут получать индивидуальные консультации, в т.ч. с использованием средств телекоммуникации.

По дисциплине могут проводиться дополнительные занятия, в т.ч. в форме вебинаров. Расписание вебинаров и записи вебинаров публикуются в электронном курсе по дисциплине.

9.3. Требования к оценочным материалам для лиц с ограниченными возможностями

здоровья и инвалидов

Для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов предусмотрены дополнительные оценочные материалы, перечень которых указан в таблице 9.4.

Таблица 9.4 – Дополнительные материалы оценивания для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Категории обучающихся	Виды дополнительных оценочных материалов	Формы контроля и оценки результатов обучения
С нарушениями слуха	Тесты, письменные самостоятельные работы, вопросы к зачету, контрольные работы	Преимущественно письменная проверка
С нарушениями зрения	Собеседование по вопросам к зачету, опрос по терминам	Преимущественно устная проверка (индивидуально)
С нарушениями опорно-двигательного аппарата	Решение дистанционных тестов, контрольные работы, письменные самостоятельные работы, вопросы к зачету	Преимущественно дистанционными методами
С ограничениями по общемедицинским показаниям	Тесты, письменные самостоятельные работы, вопросы к зачету, контрольные работы, устные ответы	Преимущественно проверка методами, определяющимися исходя из состояния обучающегося на момент проверки

9.4. Методические рекомендации по оценочным материалам для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов предусматривается доступная форма предоставления заданий оценочных средств, а именно:

- в печатной форме;
- в печатной форме с увеличенным шрифтом;
- в форме электронного документа;
- методом чтения ассистентом задания вслух;
- предоставление задания с использованием сурдоперевода.

Лицам с ограниченными возможностями здоровья и инвалидам увеличивается время на подготовку ответов на контрольные вопросы. Для таких обучающихся предусматривается доступная форма предоставления ответов на задания, а именно:

- письменно на бумаге;
- набор ответов на компьютере;
- набор ответов с использованием услуг ассистента;
- представление ответов устно.

Процедура оценивания результатов обучения лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов по дисциплине предусматривает предоставление информации в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в форме электронного документа;
- в печатной форме увеличенным шрифтом.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в форме электронного документа;
- в печатной форме.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в форме электронного документа;
- в печатной форме.

При необходимости для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов процедура оценивания результатов обучения может проводиться в несколько этапов.

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Рассмотрена и одобрена на заседании кафедры АОИ
протокол № 13 от «15» 12 2022 г.

СОГЛАСОВАНО:

Должность	Инициалы, фамилия	Подпись
Заведующий выпускающей каф. АОИ	А.А. Сидоров	Согласовано, d4895b45-5d88-49f8- b7c7-e8bf0196776a
Заведующий обеспечивающей каф. АОИ	А.А. Сидоров	Согласовано, d4895b45-5d88-49f8- b7c7-e8bf0196776a
Декан ФДО	И.П. Черкашина	Согласовано, 4580bdea-d7a1-4d22- bda1-21376d739cfc

ЭКСПЕРТЫ:

Доцент, каф. АОИ	Н.Ю. Салмина	Согласовано, ed28a52c-a209-461c- b4ed-4e958affbfc7
Доцент, каф. АОИ	Ю.В. Морозова	Согласовано, 8461038d-613f-4932- 8e22-2b7293a14b92

РАЗРАБОТАНО:

Доцент, каф. АОИ	Ю.В. Морозова	Разработано, 8461038d-613f-4932- 8e22-2b7293a14b92
------------------	---------------	--