

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Проектирование человеко-машинных интерфейсов»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки
09.03.04 «Программная инженерия» (уровень бакалавриата)

Направленность (профиль): Разработка программно-информационных систем

Трудоемкость дисциплины – 4 з.е. (144 часов)

Форма промежуточной аттестации – Экзамен.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

- ПК-8: владение основами групповой динамики, психологии и профессионального поведения, специфичных для программной инженерии;
- ПК-9: владение навыками использования операционных систем, сетевых технологий, средств разработки программного интерфейса, применения языков и методов формальных спецификаций, систем управления базами данных.

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Проектирование человеко-машинных интерфейсов» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения очная. Семestr 8.

1. Понятие человеко-машинного интерфейса. Классификация человеко-машинных интерфейсов. Основные принципы создания интерфейса. Метафоры пользовательского интерфейса и концептуальные модели взаимодействия.

2. Основные критерии качества интерфейса. Прикладные аспекты человека-машинного взаимодействия при визуальном проектировании процессов, структур, объектов.

3. Основные элементы графического интерфейса. Требования и стандарты для приложений графического интерфейса.

4. Этапы проектирования интерфейса. Первоначальное проектирование, создание прототипов, тестирование.

5. Тестирование юзабилити: методологии и средства. Экспертные оценки интерфейса.

6. Особенности web-интерфейсов и интерфейсов мобильных устройств.

7. Проблемы естественно-интуитивного взаимодействия с компьютером, визуальное и речевое взаимодействие с компьютерными системами.

Разработал:

доцент кафедры ПМ

Проверил:

Декан ФИТ



А.Ю. Андреева

А.С. Авдеев