

**АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Проектирование человеко-машинного интерфейса»**

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

Направленность (профиль): Разработка программно-информационных систем

Общий объем дисциплины – 4 з.е. (144 часов)

Форма промежуточной аттестации – Экзамен.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

- ОПК-4: способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;
- ПК-1: готовностью применять основные методы и инструменты разработки программного обеспечения;
- ПК-22: способностью создавать программные интерфейсы;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Проектирование человеко-машинного интерфейса» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения очная. Семестр 8.

1. **Понятие человеко-машинного интерфейса. Классификация человеко-машинных интерфейсов. Основные принципы создания интерфейса. Метафоры пользовательского интерфейса и концептуальные модели взаимодействия. .**
2. **Прикладные аспекты человеко-машинного взаимодействия при визуальном проектировании процессов, структур, объектов. Основные критерии качества интерфейса.. .**
3. **Основные элементы графического интерфейса. Требования и стандарты для приложений графического интерфейса.. .**
4. **Этапы проектирования интерфейса: первоначальное проектирование, создание прототипа, 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

А.Ю. Андреева

Проверил:

Декан ФИТ

А.С. Авдеев