

**АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ  
«Проектирование пользовательских интерфейсов»**

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки  
09.04.01 «Информатика и вычислительная техника» (уровень магистратуры)

**Направленность (профиль):** Программно-техническое обеспечение автоматизированных систем  
**Общий объем дисциплины – 5 з.е. (180 часов)**

**Форма промежуточной аттестации – Зачет.**

**В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы компетенции с соответствующими индикаторами их достижения:**

- ПК-1.1: Оценивает интерфейс в соответствии с методиками;
- ПК-1.2: Осуществляет концептуальный дизайн и проектирование интерфейса;

**Содержание дисциплины:**

Дисциплина «Проектирование пользовательских интерфейсов» включает в себя следующие разделы:

**Форма обучения очная. Семестр 2.**

**1. Подходы к проектированию сложных пользовательских интерфейсов..** Понятие человеко-машинного интерфейса. Классификация интерфейсов. Основные принципы создания интерфейса..

**2. Концептуальный дизайн и проектирование интерфейса..** Прикладные аспекты человеко-машинного взаимодействия при визуальном проектировании процессов, структур, объектов. Основные критерии качества интерфейса..

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

**4. Этапы проектирования интерфейса..** Первоначальное проектирование, создание прототипа, тестирование. Разработка и документирование интерфейсов..

**5. Оценки интерфейса в соответствии с методиками..** Тестирование юзабилити: методологии и средства..

**6. Особенности non-WIMP интерфейсов..** Web-интерфейсы и интерфейсы мобильных устройств. Средства проектирования и реализации..

**7. Проблемы естественно-интуитивного взаимодействия с компьютером..** Визуальное и речевое взаимодействие с компьютерными системами.

Разработал:  
доцент  
кафедры ИВТиИБ

А.Ю. Андреева

Проверил:  
Декан ФИТ

А.С. Авдеев