

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЧЕЛОВЕКО-МАШИННЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ

Направление подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии

Объем трудоемкости: 3 з.е.

Цель - углубить знания в области проектирования человеко-машинных интерфейсов для разрабатываемого программного обеспечения с учетом предметной области, построения современных интерфейсов, их элементов и эргономических показателей влияющих на работоспособность операторов с новым программным обеспечением.

Задачи дисциплины:

Изучить:

- 1) тенденции развития пользовательских интерфейсов.
- 2) компьютерные технологии и методы повышения полезности разрабатываемых и используемых программных систем.
- 3) особенности восприятия информации человеком.
- 4) устройства и режимы человеко-машинного диалога.
- 5) методы компьютерного представления и визуализации информации.
- 6) критерии и методики оценки полезности диалоговых систем.
- 7) модели описания взаимодействия пользователя с компьютерной средой в заданной проблемной области.
- 8) методики использования программ поддержки разработки пользовательских интерфейсов. методики и методы создания среды, описания событий и реализации интерактивных систем

Место дисциплины в структуре ООП ВО

Дисциплина «Проектирование человеко-машинных интерфейсов» относится к вариативной части Блока 1 "Дисциплины (модули)" учебного плана.

Для освоения дисциплины необходимы знания учебного материала дисциплины «Информатика».

Полученные в рамках дисциплины навыки найдут практическое применение при изучении таких дисциплин как «Технологии искусственного интеллекта и экспертные системы», «Технологии разработки веб-приложений», «Мобильные приложения».

Требования к уровню освоения дисциплины

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций: ПК-7.

Основные разделы дисциплины:

Основные понятия человеко-машинного взаимодействия

Принципы проектирования пользовательского интерфейса

Классификация пользовательских интерфейсов

Концептуальное проектирование пользовательского интерфейса

Детальное проектирование пользовательских интерфейсов

Курсовые работы:
не предусмотрена