

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Проектирование человеко-машинного интерфейса

Направление подготовки: **09.03.04 «Программная инженерия»**

Профиль подготовки: **Разработка программно-информационных систем**

Уровень высшего образования: **бакалавриат**

Форма обучения: **очная**

Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Проектирование человеко-машинного интерфейса» являются: формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для реализации проектной и аналитической деятельности. Изучение принципов проектирования; использования элементов интерфейса, как пользователя, так и разработчика; изучение методов и алгоритмов их построения.

Планируемые результаты освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны обладать следующими общепрофессиональными и профессиональными компетенциями:

– 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 (ОПК-4);

– готовностью к использованию методов и инструментальных средств исследования объектов профессиональной деятельности (ПК-13);

– способностью создавать программные интерфейсы (ПК-22).

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты образования:

1. Знать: принципы и методы разработки пользовательского интерфейса программного обеспечения (ОПК-4, ПК-13, ПК-22);

2. Уметь: планировать, проектировать, оценивать программное обеспечение пользовательского интерфейса, выбирать и оценивать способ реализации информационных систем для решения поставленной задачи (ОПК-4, ПК-13, ПК-22);

3. Владеть: основными методами создания современного интерфейса и оценки его эргономичности (ОПК-4, ПК-13, ПК-22).

Основное содержание дисциплины

Основы человеко-машинного взаимодействия. Классификация интерфейсов. Критерии эргономичности интерфейса. Основные этапы проектирования программного обеспечения при учете эргономики человеко-машинного взаимодействия. Предварительное проектирование, формативное и итоговое оценивание. Критерия качества интерфейса. Процесс проектирования: жизненный цикл программ, правила проектирования, проектирование полезности, проектирование по прототипу, рациональное проектирование.