

**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