

# АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Проектирование пользовательских интерфейсов»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению  
подготовки

09.03.01 «Информатика и вычислительная техника» (уровень бакалавриата)

**Направленность (профиль):** Технологии разработки программного обеспечения

**Объем дисциплины – 3 з.е. (108 часов)**

**Форма промежуточной аттестации – Экзамен.**

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями:**

- **ПК-3:** Способен проектировать пользовательские интерфейсы по готовому образцу или концепции интерфейса.

**Содержание дисциплины:**

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

1. Основы человеко-машинного взаимодействия.
2. Основные особенности взаимодействия человека и машины
3. Модель взаимодействия человек-машина. Классификация интерфейсов
4. Особенности физического взаимодействия интерфейса на органы чувств
5. Особенности ошибок при взаимодействии человек-машина
6. Основы проектирования пользовательских интерфейсов
7. Проектирование программного обеспечения при учете эргономики человеко-машинного взаимодействия
8. Речевое управление и речевое представление информации
9. Качество интерфейса
10. Перспективы развития человеко-машинных интерфейсов

Разработал:  
Зав.кафедры ПМ



Е.А. Дудник

Согласовал:  
И.о.декана ТФ



А.В. Сорокин