

Документ подписан простой электронной подписью

Информационно-образовательное учреждение высшего образования

ФИО: Агабекян Раиса Левоновна

образования

Должность: ректор «Академия маркетинга и социально-информационных технологий – ИМСИТ»

Дата подписания: 20.01.2024 16:00:36

(г. Краснодар)

Уникальный программный ключ:

(НАН ЧОУ ВО Академия ИМСИТ)

4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747307b9b9fbcbe

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе,

доцент Севрюгина Н.И.

25 декабря 2023

**Б1.В.ДЭ.05.02**

## Проектирование человеко-машинного интерфейса

### Аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра математики и вычислительной техники**

Учебный план 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Программу составил(и): к.т.н., доцент, Цебренько К.Н.

#### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	7 (4.1)		Итого	
	15 5/6			
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	16	16	16	16
Практические	32	32	32	32
Контактная работа на аттестации	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе в форме прак.подготовки	8	8	8	8
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48,2	48,2	48,2	48,2
Сам. работа	59,8	59,8	59,8	59,8
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Углубление уровня освоения компетенций компетенций обучающегося в области автоматизированных систем обработки информации и управления.
1.2	Освоение инструментальных сред разработки пользовательских интерфейсов, изучение метафоры пользовательского интерфейса и концептуальной модели взаимодействия человека и объекта управления.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДЭ.05
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Основы программирования
2.1.2	Математический анализ
2.1.3	Информатика
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Технологии параллельного программирования
2.2.2	Производственная практика: Технологическая (проектно-технологическая) практика
2.2.3	Технологии программирования

### 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**ПК-1: Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение.**

**ПК-2: Способен осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности.**

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

**ПК-6: Способен разрабатывать документы информационно- маркетингового назначения, разрабатывать технические документы, адресованные специалисту по информационным технологиям.**

**Планируемые результаты обучения (показатели освоения индикаторов компетенций)**

**ПК-6.1: Знать: основные документы информационно- маркетингового назначения, технические документы, адресованные специалисту по информационным технологиям.**

#### **Знать:**

Минимально допустимый уровень знаний технических документов, адресованных специалисту по информационным технологиям.

Уровень знаний технических документов, адресованных специалисту по информационным технологиям в объёме, соответствующем программе подготовки, допущено несколько негрубых ошибок

Уровень знаний технических документов, адресованных специалисту по информационным технологиям в объёме, соответствующем программе подготовки, без ошибок

**ПК-6.2: Уметь: разрабатывать и использовать документы информационно- маркетингового назначения, технические документы, адресованные специалисту по информационным технологиям.**

#### **Уметь:**

Продемонстрированы основные умения разработки и использования технических документов, адресованных специалисту по информационным технологиям, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объёме

Продемонстрированы все основные умения разработки и использования технических документов, адресованных специалисту по информационным технологиям, решены все основные задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания в полном объёме, но некоторые с недочётами

Продемонстрированы все основные умения разработки и использования технических документов, адресованных специалисту по информационным технологиям, решены все основные задачи с отдельными несущественными недочётами, выполнены все задания в полном объёме

**ПК-6.3: Владеть: навыками разработки и использования документов информационно- маркетингового назначения, технических документов, адресованных специалисту по информационным технологиям.**

#### **Владеть:**

Имеется минимальный набор навыков разработки и использования технических документов, адресованных специалисту по информационным технологиям для решения стандартных задач с негрубыми ошибками и некоторыми недочётами

Продемонстрированы базовые навыки разработки и использования технических документов, адресованных специалисту по информационным технологиям для решения стандартных задач с некоторыми недочётами

Продемонстрированы навыки разработки и использования технических документов, адресованных специалисту по информационным технологиям для решения не стандартных задач без ошибок и недочётов

<b>ПК-3.1: Знать: принципы и методы разработки графического дизайна интерфейса, проектирования пользовательских интерфейсов по готовому образцу или концепции интерфейса.</b>
<b>Знать:</b>
Минимально допустимый уровень знаний методологии проектирования пользовательских интерфейсов по готовому образцу или концепции интерфейса
Уровень знаний методологии проектирования пользовательских интерфейсов по готовому образцу или концепции интерфейса в объёме, соответствующем программе подготовки, допущено несколько негрубых ошибок
Уровень знаний методологии проектирования пользовательских интерфейсов по готовому образцу или концепции интерфейса в объёме, соответствующем программе подготовки, без ошибок
<b>ПК-3.2: Уметь: разрабатывать графический дизайн интерфейса, проектировать пользовательские интерфейсы по готовому образцу или концепции интерфейса.</b>
<b>Уметь:</b>
Продемонстрированы основные умения проектировки пользовательских интерфейсов по готовому образцу или концепции интерфейса, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объёме
Продемонстрированы все основные умения проектировки пользовательских интерфейсов по готовому образцу или концепции интерфейса, решены все основные задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания в полном объёме, но некоторые с недочётами
Продемонстрированы все основные умения проектировки пользовательских интерфейсов по готовому образцу или концепции интерфейса, решены все основные задачи с отдельными несущественными недочётами, выполнены все задания в полном объёме
<b>ПК-3.3: Владеть: методами разработки графического дизайна интерфейса, навыками разработки эскизного проекта интерфейса пользователя по готовому образцу или концепции интерфейса.</b>
<b>Владеть:</b>
Имеется минимальный набор навыков разработки эскизного проекта интерфейса пользователя по готовому образцу или концепции интерфейса для решения стандартных задач с негрубыми ошибками и некоторыми недочётами
Продемонстрированы базовые навыки разработки эскизного проекта интерфейса пользователя по готовому образцу или концепции интерфейса для решения стандартных задач с некоторыми недочётами
Продемонстрированы навыки разработки эскизного проекта интерфейса пользователя по готовому образцу или концепции интерфейса для решения не стандартных задач без ошибок и недочётов
<b>ПК-2.1: Знать: принципы и методы концептуального, функционального и логического проектирования систем среднего и крупного масштаба и сложности.</b>
<b>Знать:</b>
Минимально допустимый уровень знаний методологии концептуального, функционального и логического проектирования человеко-машинного интерфейса.
Уровень знаний методологии концептуального, функционального и логического проектирования человеко-машинного интерфейса в объёме, соответствующем программе подготовки, допущено несколько негрубых ошибок
Уровень знаний методологии концептуального, функционального и логического проектирования человеко-машинного интерфейса в объёме, соответствующем программе подготовки, без ошибок
<b>ПК-2.2: Уметь: осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности, разрабатывать проектную документацию.</b>
<b>Уметь:</b>
Продемонстрированы основные умения концептуального, функционального и логического проектирования человеко-машинного интерфейса, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объёме
Продемонстрированы все основные умения концептуального, функционального и логического проектирования человеко-машинного интерфейса, решены все основные задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания в полном объёме, но некоторые с недочётами
Продемонстрированы все основные умения концептуального, функционального и логического проектирования человеко-машинного интерфейса, решены все основные задачи с отдельными несущественными недочётами, выполнены все задания в полном объёме
<b>ПК-2.3: Владеть: навыками проектирования и разработки проектной документации в процессе концептуального, функционального и логического проектирования систем среднего и крупного масштаба и сложности, использования средств проектирования информационных систем.</b>
<b>Владеть:</b>
Имеется минимальный набор навыков проектирования и разработки проектной документации в процессе концептуального, функционального и логического проектирования человеко-машинного интерфейса для решения стандартных задач с негрубыми ошибками и некоторыми недочётами
Продемонстрированы базовые навыки проектирования и разработки проектной документации в процессе концептуального, функционального и логического проектирования человеко-машинного интерфейса для решения стандартных задач с некоторыми недочётами
Продемонстрированы навыки проектирования и разработки проектной документации в процессе концептуального,

функционального и логического проектирования человеко-машинного интерфейса для решения нестандартных задач без ошибок и недочётов
<b>ПК-1.1: Знать: принципы и методы разработки требований и проектирования программного обеспечения.</b>
<b>Знать:</b>
Минимально допустимый уровень знаний методологии разработки требований и проектирования человеко-машинного интерфейса
Уровень знаний методологии разработки требований и проектирования человеко-машинного интерфейса в объёме, соответствующем программе подготовки, допущено несколько негрубых ошибок
Продемонстрированы основные умения разработки требований и проектировки человеко-машинного интерфейса, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объёме
<b>ПК-1.2: Уметь: разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение, разрабатывать проектную документацию в процессе проектирования программного обеспечения.</b>
<b>Уметь:</b>
Продемонстрированы основные умения разработки требований и проектировки программного обеспечения, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объёме
Продемонстрированы все основные умения разработки требований и проектировки программного обеспечения, решены все основные задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания в полном объёме, но некоторые с недочётами
Продемонстрированы все основные умения разработки требований и проектировки программного обеспечения, решены все основные задачи с отдельными несущественными недочётами, выполнены все задания в полном объёме
<b>ПК-1.3: Владеть: навыками разработки требований к программному обеспечению, разработки проектной документации, средствами проектирования программного обеспечения.</b>
<b>Владеть:</b>
Имеется минимальный набор навыков разработки требований к человеко-машинному интерфейсу, разработки проектной документации для решения стандартных задач с негрубыми ошибками и некоторыми недочётами
Продемонстрированы базовые навыки разработки требований к человеко-машинному интерфейсу, разработки проектной документации для решения стандартных задач с некоторыми недочётами
Продемонстрированы навыки разработки требований к человеко-машинному интерфейсу, разработки проектной документации для решения нестандартных задач без ошибок и недочётов

**В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
Минимально допустимый уровень знаний технических документов, адресованных специалисту по информационным технологиям.	
Минимально допустимый уровень знаний методологии проектирования пользовательских интерфейсов по готовому образцу или концепции интерфейса	
Минимально допустимый уровень знаний методологии концептуального, функционального и логического проектирования человеко-машинного интерфейса.	
Минимально допустимый уровень знаний методологии разработки требований и проектирования человеко-машинного интерфейса	
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
Продемонстрированы основные умения разработки и использования технических документов, адресованных специалисту по информационным технологиям, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объёме	
Продемонстрированы основные умения проектировки пользовательских интерфейсов по готовому образцу или концепции интерфейса, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объёме	
Продемонстрированы основные умения концептуального, функционального и логического проектирования человеко-машинного интерфейса, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объёме	
Продемонстрированы основные умения разработки требований и проектировки программного обеспечения, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объёме	
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
Имеется минимальный набор навыков разработки и использования технических документов, адресованных специалисту по информационным технологиям для решения стандартных задач с негрубыми ошибками и некоторыми недочётами	
Имеется минимальный набор навыков разработки эскизного проекта интерфейса пользователя по готовому образцу или концепции интерфейса для решения стандартных задач с негрубыми ошибками и некоторыми недочётами	
Имеется минимальный набор навыков проектирования и разработки проектной документации в процессе концептуального, функционального и логического проектирования человеко-машинного интерфейса для решения стандартных задач с негрубыми ошибками и некоторыми недочётами	
Имеется минимальный набор навыков разработки требований к человеко-машинному интерфейсу, разработки проектной документации для решения стандартных задач с негрубыми ошибками и некоторыми недочётами	