Негосударственное аккредитованное некоммерческое

частное образовательное учреждение высшего образования

«Академия маркетинга и социально-информационных технологий – ИМСИТ»

(г. Краснодар)

Институт информационных технологий и инноваций

Кафедра математики и вычислительной техники

|  |  |
| --- | --- |
| Рассмотрено и одобрено на заседании кафедры математики и вычислительной техники Академии ИМСИТ, протокол №8 от 11 апреля 2020 года,  зав. кафедрой МиВТ, доцент    \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Н.С. Нестерова | УТВЕРЖДАЮ  Проректор по учебной работе, доцент    \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Н.И. Севрюгина  13 апреля 2020 г. |

**Б1.В.ДВ.05.02**

**ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЧЕЛОВЕКО-МАШИННОГО ИНТЕРФЕЙСА**

АННОТАЦИЯ

УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

для студентов направления подготовки

09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Направленность (профиль) образовательной программы

«Разработка автоматизированных систем обработки информации и управления»

Квалификация (степень) выпускника

«Бакалавр»

Краснодар

2020

|  |  |
| --- | --- |
| **Цель и задачи изучения дисциплины:** | **Цель изучения дисциплины** – освоение инструментальных сред разработки пользовательских интерфейсов, изучение метафоры пользовательского интерфейса и концептуальной модели взаимодействия человека и объекта управления.  **Задачи дисциплины:**   * ознакомление студентов с фундаментальными понятиями, основными определениями и методами организации человеко-машинного интерфейса; * овладение студентами инженерным аппаратом, необходимым для проектирования человеко-машинного интерфейса; * формирование навыков проектирования человеко-машинного интерфейса. |
| **Место дисциплины в структуре ОПОП** | Дисциплина относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока Б1 учебного плана |
| **Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки, темы)** | Модуль 1. Проектирование пользовательского интерфейса  Модуль 2. Критерии эргономичности интерфейса  Модуль 3. Элементы пользовательского интерфейса  Модуль 4. Классификация управляющих средств пользовательского интерфейса. |
| **Компетенции, формируемые в результате освоения учебной дисциплины:** | ОПК-3 способностью разрабатывать бизнес-планы и технические задания на оснащение отделов, лабораторий, офисов компьютерным и сетевым оборудованием  ПК-1 способностью разрабатывать модели компонентов информационных систем, включая модели баз данных и модели интерфейсов «человек - электронно-вычислительная машина». |
| **Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины:** | **Знать**:  -психологические аспекты человеко-машинного взаимодействия;  -формальные методы описания диалоговых систем;  -прикладные аспекты человеко-машинного взаимодействия при визуальном проектировании процессов, структур, объектов установка и настройка компонентов операционных систем.  **Уметь**:  -разрабатывать требования к интерфейсу «человек – электронно-вычислительная машина»  -проектировать и программно реализовывать пользовательский интерфейс ЭВМ.  **Владеть:**  -средствами организации диалога человека и вычислительной машины;  -методологией проектирования человеко-машинного интерфейса. |
| **Формы проведения занятий, образовательные технологии:** | Лекционные занятия: проблемные лекции, лекция – визуализация, лекция-беседа, лекция - анализ ситуаций.  Практические занятия: семинары, методы анализа проблемных ситуаций, логико-методологическое проектирование. |
| **Используемые инструментальные и программные средства:** | Средства проекции (презентации), программированного контроля (тестирования)  Microsoft Visio профессиональный, Microsoft Project профессиональный. |
| **Формы промежуточного**  **контроля:** | Текущие оценки знаний, опросы, собеседование, самостоятельные и контрольные работы |
| **Общая трудоемкость изучения дисциплины:** | 108 ч/3 з.е. |
| **Форма итогового контроля знаний:** | Зачет |