Аннотация

Дисциплина «Проектирование человеко-машинного интерфейса» входит в образовательную программу высшего образования по направлению подготовки/ специальности 09.03.04 «Программная инженерия» направленности «Проектирование программных систем». Дисциплина реализуется кафедрой «№43».

Дисциплина нацелена на формирование у выпускника следующих компетенций:

ПК-5 «способность создавать программные интерфейсы»

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с основными понятиями и терминологией в области создания человеко-машинных интерфейсов, психологическими и практическими аспектами взаимодействия с пользователем, формальными моделями диалога, аппаратной базой человеко-машинного взаимодействия, форматами представления аудиовизуальных данных, языками описания диалогов и средами разработки виртуальных моделей, технологиями создания аудиовизуальных презентаций, инструментальными средами и библиотеками разработки интерфейсов прикладных программ.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, лабораторные работы, самостоятельная работа студента

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часа.

Язык обучения по дисциплине «русский »