

**Аннотация рабочей программы дисциплины «Проектирование интерфейса Человек-компьютер» для направления подготовки 09.03.01. – Информатика и вычислительная техника, направленность (профиль) образовательной программы Информатика и вычислительная техника**

**1. Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)**

Целью курса является получение знаний, умений и навыков в области современных методов и средств проектирования человеко-машинного интерфейса.

Задачи дисциплины «Проектирование интерфейса Человек-компьютер»: изучение и освоение:- интерфейсов компьютерных систем, комплекса вопросов, связанных с проектированием и выбором пользовательских и программно-аппаратных интерфейсов, реализующих взаимодействие человека-оператора с компьютерной системой.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины и индикаторы их достижения**

Общепрофессиональные компетенции и индикаторы их достижения

<b>Категория группа общепрофессиональных компетенций</b>	<b>Код и наименование общепрофессиональной компетенции</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции</b>
Разработка алгоритмического и программного обеспечения-	ОПК-8 Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения	ИД-1ОПК-8Знать: алгоритмические языки программирования, операционные системы и оболочки, современные среды разработки программного обеспечения ИД-2ОПК-8Уметь: составлять алгоритмы, писать и отлаживать коды на языке программирования, тестировать работоспособность программы, интегрировать программные модули ИД-3ОПК-8Владеть: языком программирования; навыками отладки и тестирования работоспособности программы

Профессиональные компетенции и индикаторы их достижения

<b>Код и наименование профессиональной компетенции</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции</b>
ПК-3 Способен выполнять проектирование и графический дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов	ИД-1ПК-3-знать: основы верстки с использованием языков разметки, основы верстки с использованием языков описания стилей, основы программирования с использованием сценарных языков, Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек система ИД-2ПК-3-уметь: создавать интерактивные прототипы интерфейса, Разрабатывать и оформлять проектную документацию на интерфейс

<b>Код и наименование профессиональной компетенции</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции</b>
	ИД-3ПК-3 -иметь навык работы с программным обеспечением для фиксации и анализа действий респондентов

### **3.Содержание дисциплины**

Тема 1. Инженерно-психологические аспекты проектирования интерфейса взаимодействия оператора с вычислительной системой

Тема 2. Принципы разработки пользовательского интерфейса

Тема 3. Комплексное проектирование интерфейсов компьютерных систем