

## Аннотация дисциплины

Наименование дисциплины	Разработка интерфейса пользователя							
Цель дисциплины	формирование у студентов практических навыков организации интерфейса с помощью средств языков высокого уровня							
Задачи дисциплины	<ul style="list-style-type: none"> <li>- обучить тенденциям развития пользовательских интерфейсов;</li> <li>- обучить новым компьютерным технологиям и методам повышения полезности разрабатываемых и используемых программных систем;</li> <li>- обучить особенностям восприятия информации человеком;</li> <li>- обучить устройству и режимам человеко-машинного диалога;</li> <li>- обучить компьютерному представлению и визуализации информации;</li> <li>- обучить критериям оценки полезности диалоговых систем;</li> <li>- обучить описанию взаимодействия пользователя с компьютерной средой в заданной проблемной области;</li> <li>- обучить использованию программ поддержки разработки пользовательских интерфейсов;</li> <li>- обучить создавать среду, описывать события и реализовывать интерактивную систему.</li> </ul>							
Основные разделы дисциплины	Пользовательский интерфейс Психология человека и компьютера. Проектирование пользовательского интерфейса. Правила проектирования пользовательского интерфейса. Этапы проектирование пользовательского интерфейса. Инструментарий разработчика пользовательского интерфейса. Тестирование пользовательского интерфейса.							
Общая трудоемкость дисциплины	4 з.е. / 144 академических часов							
	Семестр	Аудиторная нагрузка, ч				СРС, ч	Промеж уточная аттеста ция, ч	Всего за семестр, ч
		Чис ло неде ль	Лекции	Лаб. работы	Курсовое проектирование			
6 семестр	17	4	6		125	9	144	
ИТОГО:		17	4	6		125	9	144