

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"> - обучить тенденциям развития пользовательских интерфейсов; - обучить новым компьютерным технологиям и методам повышения полезности разрабатываемых и используемых программных систем; - обучить особенностям восприятия информации человеком; - обучить устройству и режимам человеко-машинного диалога; - обучить компьютерному представлению и визуализации информации; - обучить критериям оценки полезности диалоговых систем; - обучить описанию взаимодействия пользователя с компьютерной средой в заданной проблемной области; - обучить использованию программ поддержки разработки пользовательских интерфейсов; - обучить создавать среду, описывать события и реализовывать интерактивную систему. 							
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 аттестация, ч	Всего за семестр, ч
		Число недель	Лекции	Лаб. работы	Курсовое проектирование			
	5 семестр	16	16	32		60	36	144
ИТОГО:	16	16	32		60	36	144	