

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина БЗ.В.ОД.5 «Проектирование человеко-машинного интерфейса» относится к вариативной части дисциплин профессионального цикла по направлению подготовки 231000 «Программная инженерия». Дисциплина реализуется кафедрой «Информационные технологии» на факультете автоматизации и информационных технологий ФГБОУ ВПО СамГТУ.

Целью изучения дисциплины являются формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для реализации проектной и аналитической деятельности:

ПК-4 определять номенклатуру измеряемых и контролируемых параметров продукции и технологических процессов, устанавливать оптимальные нормы точности измерений и достоверности контроля, выбирать средства измерений и контроля; разрабатывать локальные поверочные схемы и проводить поверку, калибровку, юстировку и ремонт средств измерений;

ПК-5 производить оценку уровня брака, анализировать его причины и разрабатывать предложения по его предупреждению и устранению;

ПК-6 участвовать в проведении сертификации продукции, технологических процессов, услуг, систем качества, производств и систем экологического управления предприятия;

ПК-14 способность создавать программные интерфейсы;

ПК-16 навыки использования различных технологий разработки программного обеспечения;

ПК-17 умение применять основные методы и инструменты разработки программного обеспечения;

ПК-18 понимание концепций и атрибутов качества программного обеспечения (надежности, безопасности, удобства использования), в том числе роли людей, процессов, методов, инструментов и технологий обеспечения качества.

Задачи изучения дисциплины заключаются в изучении профессиональных методов и технологий разработки пользовательского интерфейса при решении проблем области профессиональной деятельности специалиста.

Требования к уровню освоения содержания дисциплины

В результате изучения данной дисциплины студент должен приобрести:

знание принципов и методов разработки пользовательского интерфейса программного обеспечения;

умения планировать, проектировать, оценивать программное обеспечение пользовательского интерфейса;

навыки создания функционально завершенного, привлекательного и эстетичного интерфейса для современного прикладного программного обеспечения.

Дисциплина изучается в четвертом семестре и включает разделы: информационная психология, проектирование пользовательского интерфейса и средства реализации пользовательского интерфейса.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, лабораторные занятия и самостоятельную работу студента.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: **текущий контроль** в форме приема отчетов по лабораторным работам, **рубежный контроль** в форме аттестации дважды в семестре по результатам текущего контроля, **промежуточный контроль** по результатам четвертого семестра в форме зачета с оценкой, включающего ответы на теоретические вопросы.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часов. Программой дисциплины предусмотрены лекции 36 часов, лабораторные занятия 36 часа и 72 часов самостоятельной работы студентов.