

<b>Название дисциплины</b>	Дизайн и эргономика пользовательских интерфейсов
<b>Направление подготовки (специальность)</b>	09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»
<b>Направленность (профиль/программа/специализация)</b>	Автоматизированные системы обработки информации и управления
<b>Место дисциплины</b>	Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» ООП.
<b>Трудоемкость (з.е. / часы)</b>	3 з.е. / 108 часов
<b>Цель изучения дисциплины</b>	Целью преподавания дисциплины является получение студентами теоретических знаний в области дизайна и эргономики пользовательских интерфейсов, приобретение практических навыков проектирования пользовательских интерфейсов с учетом требований целевой аудитории, используемого оборудования и платформ, а также навыков использования современных программных средств для проектирования и разработки пользовательских интерфейсов.
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>	ПК-3. Способен проектировать взаимодействие пользователя с системой.
<b>Содержание дисциплины (основные разделы и темы)</b>	Введение в разработку пользовательских интерфейсов. Критерии качества графических пользовательских интерфейсов. Технология разработки пользовательских интерфейсов.
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Зачет (4 сем)