

Аннотация к дисциплине

Название дисциплины	Дизайн и эргономика пользовательских интерфейсов
Направление подготовки (специальность)	09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»
Направленность (профиль/программа/специализация)	«Автоматизированные системы обработки информации и управления»
Место дисциплины	Блока 1 Дисциплины (модули) , Часть, формируемая участниками образовательных отношений
Трудоемкость (з.е. / часы)	3 з.е./ 108 часов
Цель изучения дисциплины	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.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-3 Способен проектировать взаимодействие пользователя с системой
Содержание дисциплины (основные разделы и темы)	- Введение в разработку пользовательских Интерфейсов - Критерии качества графических пользовательских интерфейсов - Технология разработки пользовательских интерфейсов
Форма промежуточной аттестации	зачет