АННОТАЦИЯ

дисциплины

«ЧЕЛОВЕКА-МАШИННОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ»

Направление подготовки – 09.03.02 «Информационные системы и технологии»

Профиль «Информационные системы и технологии»

Квалификация выпускника – бакалавр (программа подготовки – академический бакалавриат)

**1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы**

Дисциплина «Человеко-машинное взаимодействие» (Б1.В.ДВ.8.2) относится к вариативной части и является дисциплиной по выбору обучающегося.

**2. Цель и задачи дисциплины**

Целью изучения дисциплины «Человеко-машинное взаимодействие» является получение знаний о психологических аспектах человеко-машинного взаимодействия, методиках и технологиях построения, формального описания и оценки эффективных пользовательских интерфейсов.

Для реализации поставленной цели в дисциплине изучаются:

- изучение процессов преобразования информации человеком при ее приеме и переработке, принятии решений о выполнении управляющих воздействий;

- изучение влияния психологических факторов на эффективность человеко-машинной системы, взаимодействие человека с техническими средствами;

- проектирование и построение прототипов пользовательского интерфейса;

- производство расчетов по оценке эффективности пользовательского интерфейса;

- изучение методик тестирования пользовательского интерфейса;

- изучение средств и инструментов создания Web-интерфейса.

**3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**

 Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций: ОК-1, ОК-10, ОПК-1, ПК-22.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

**ЗНАТЬ:**

- особенности построения информационных систем, ориентированных на

 пользователя;

- особенности восприятия информации человеком;

- методы компьютерного представления и визуализации информации;

- принципы взаимодействия человека с компьютерной средой;

- критерии оценки эффективности и полезности диалоговых систем.

**УМЕТЬ:**

- проектировать прототипы пользовательского интерфейса;

- производить расчеты по оценке эффективности пользовательского интерфейса;

- разрабатывать Web-интерфейсы с использованием современных технологий.

**ВЛАДЕТЬ:**

- способностью к деловым коммуникациям в профессиональной сфере;

- способностью работать в коллективе.

**4. Содержание и структура дисциплины**

1. Введение.

2. Человек.

3. Эффективность пользовательского интерфейса.

4. Проектирование взаимодействия.

5. Проектирование пользовательского интерфейса.

6. Тестирование пользовательского интерфейса.

7. Обучение работе с системой.

8. Разработка пользовательского интерфейса для Internet/Intranet систем.

9. Перспективные направления и технологии.

**5. Объем дисциплины и виды учебной работы**

Объем дисциплины – 8 зачетные единицы (288 час.), в том числе:

лекции – 52 час.

лабораторные работы - 34 час.

практические занятия – 36 час.

самостоятельная работа – 121 час.

контроль – 45 час.

Форма контроля знаний – зачет, экзамен, курсовой проект.