АННОТАЦИЯ

Дисциплины

«ИНТЕРФЕЙСЫ ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ»

Направление подготовки – 09.03.02 «Информационные системы и технологии»

Квалификация выпускника – бакалавр (программа подготовки – академический бакалавриат)

Профиль – «Информационные системы и технологии»

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

Дисциплина «Интерфейсы информационных систем» (Б1.В.ДВ.2.2) относится к вариативной части и является дисциплиной по выбору обучающегося.

**2. Цель и задачи дисциплины**

Целью изучения дисциплины «Интерфейсы информационных систем» является получение знаний о психологических аспектах человеко-машинного взаимодействия, методиках и технологиях построения, формального описания и оценки эффективных пользовательских интерфейсов. Интерфейсы информационных систем – это дисциплина, объединяющая знания в областях: психологии познания, проектирования программного обеспечения и компьютерных систем, эргономики и системного анализа, управления процессами и промышленного дизайна.

Для достижения поставленной цели решаются следующие задачи:

* 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 Web-интерфейса.

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

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций: ОК-3, ОПК-5, ОПК-6, ПК-6.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

**ЗНАТЬ**:

* особенности построения пользовательских интерфейсов;
* особенности восприятия информации человеком;
* методы компьютерного представления и визуализации информации;
* принципы взаимодействия человека с компьютерной средой;
* критерии и методы оценки эффективности и полезности интерфейсов.  
  **УМЕТЬ**:
* проектировать и оценивать взаимодействие пользователя с информационной системой;
* пользоваться современными инструментами (средами разработки, библиотеками) для построения пользовательских интерфейсов;
* оценивать временную, информационную и символьную эффективность интерфейса.

**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 – 4 зачетных единицы (144 час.), в том числе:

лекции – 26 час.

лабораторные работы – 26 час.

самостоятельная работа – 83 час.

контроль - 9 час.

Форма контроля знаний – зачет.