ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОГО ТРАНСПОРТА

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Петербургский государственный университет путей сообщения

Императора Александра I»

(ФГБОУ ВО ПГУПС)

Кафедра «Информационные и вычислительные системы»

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

## *дисциплины*

**«**ЧЕЛОВЕКО-МАШИННОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ**»** (Б1.В.ДВ.6.1)

для направления подготовки

09.03.01 – «Информатика и вычислительная техника»

по профилю «Программное обеспечение средств вычислительной техники автоматизированных систем»

(программа подготовки – академический бакалавриат)

Форма обучения - очная

# 

Санкт-Петербург

2016





|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. **Цель и задачи дисциплины**   Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО, утвержденным «12» января 2016 г., приказ № 5 по направлению 09.03.01 «Информатика и вычислительная техника» по дисциплине «Человеко-машинное взаимодействие».  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 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.   **2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения основной профессиональной образовательной программы**    Планируемыми результатами обучения по дисциплине являются: приобретение знаний, умений, навыков и/или опыта деятельности.  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.   **ВЛАДЕТ**Ь*:*  - способностью к деловым коммуникациям в профессиональной сфере;  - способностью работать в коллективе.  Приобретенные знания, умения, навыки и/или опыт деятельности, характеризующие формирование компетенций, осваиваемые в данной дисциплине, позволяют решать профессиональные задачи, приведенные в соответствующем перечне по видам профессиональной деятельности в п. 2.4 основной профессиональной образовательной программы (ОПОП).  Изучение дисциплины направлено на формирование следующих **общекультурных компетенций (ОК)**:  - способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия (ОК-5).  Изучение дисциплины направлено на формирование следующих **общепрофессиональных компетенций (ОПК)**:  - способностью участвовать в настройке и наладке программно-аппаратных комплексов (ОПК-4).  Изучение дисциплины направлено на формирование следующих **профессиональных компетенций (ПК)**, соответствующих видам профессиональной деятельности, на которые ориентирована программа бакалавриата:  *проектно-конструкторская деятельность:*  - способностью разрабатывать модели компонентов информационных систем, включая модели баз данных и модели интерфейсов «человек – электронно - вычислительная машина» (ПК-1).  Область профессиональной деятельности обучающихся, освоивших данную дисциплину, приведена в п. 2.1 ОПОП.  Объекты профессиональной деятельности обучающихся, освоивших данную дисциплину, приведены в п. 2.2 ОПОП.  **3. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы**  Дисциплина «Человеко-машинное взаимодействие» (Б1.В.ДВ.6.1) относится к вариативной части и является дисциплиной по выбору обучающегося. |  |  |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Вид учебной работы** | | **Всего часов** | **Семестр** |
| 8 |
| Контактная работа (по видам учебных занятий)  В том числе:  - лекции (Л)  - лабораторные работы (ЛР) | | 40  20  20 | 40  20  20 |
| Самостоятельная работа (СРС) |  | 59 | 59 |
| Контроль |  | 9 | 9 |
| Форма контроля знаний |  |  | Зачет (З) |
| Общая трудоемкость час/з.е |  | 108/3 | 108/3 |

**5. Содержание и структура дисциплины**

5.1 Содержание дисциплины

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Наименование раздела дисциплины** | **Содержание раздела** |
| 1 | Раздел 1. Введение | Основные понятия и цели изучения дисциплины «Человеко-машинное взаимодействие». Человек: зрительная память, узнавание и интерфейс. Координация ресурсов внимания, эволюционные формы и уровни внимания (амбьентное и фокальное внимание). |
| 2 | Раздел 2. Человек | Интерпретация сложных образов и ландшафты внимания. Внимание человека и технические системы. Локус внимания. Формирование привычек и одновременное выполнение задач. Сингулярность локуса внимания. |
| 3 | Раздел 3. Эффективность пользовательского интерфейса | Отличительные черты продуктов, основанных на программном обеспечении. Когнитивное сопротивление и проектирование взаимодействия. Интеллектуальная работа пользователя. Влияние факторов, усложняющих работу. Методики по уменьшению их влияния. Закон Хика. Доступность элементов пользовательского интерфейса. Закон Фитса. Метод GOMS для оценки временной производительности пользовательского интерфейса. Измерение эффективности интерфейса. Информационная производительность и символьная эффективность. Основные типы человеческих ошибок. Ошибки, связанные с режимами. Квазирежимы и монотонность. Время отклика. |
| 4 | Раздел 4. Проектирование взаимодействия | Проектирование взаимодействия и психология программиста. Проектирование взаимодействия. Персонажи. Цели. Сценарии. |
| 5 | Раздел 5. Проектирование пользовательского интерфейса | Проект, постановка задачи, участие пользователей в процессе проектирования. Построение прототипа пользовательского интерфейса. Основные этапы. Управляемый процесс проектирования пользовательского интерфейса. Инструментальные среды разработки пользовательских интерфейсов. |
| 6 | Раздел 6. Тестирование пользовательского интерфейса | Юзабилити тестирование. Подготовка, проведение и итоги тестирования. Методики тестирования пользовательского интерфейса. Метод фокусных групп. Проверка функциональности пользовательского интерфейса. Контрольные списки. |
| 7 | Раздел 7. Обучение работе с системой | Обучение работе с системой. Способы обучения. Обучающие материалы. |
| 8 | Раздел 8. Разработка пользовательского интерфейса для Internet/Intranet систем | Особенности Web-интерфейса. Дизайн Web-страницы. Разделение структуры и представления. Каскадные листы стилей. Разработка информационного наполнения. Разработка сайта. Главная страница и навигация. Разработка сайта. Возможности поиска. |
| 9 | Раздел 9. Перспективные направления и технологии | Перспективы развития Интернет. Технология AJAX и Web 2.0. SOA-архитектура и пользовательские интерфейсы. Онтологии и SemanticWeb. |

5.2 Разделы дисциплины и виды занятий

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование раздела дисциплины** | **Л** | **ЛР** | **СРС** |
| 1 | Раздел 1. Введение | 2 | 2 | 6 |
| 2 | Раздел 2. Человек | 2 | 2 | 8 |
| 3 | Раздел 3. Эффективность пользовательского интерфейса | 2 | 2 | 7 |
| 4 | Раздел 4. Проектирование взаимодействия | 2 | 2 | 8 |
| 5 | Раздел 5. Проектирование пользовательского интерфейса | 2 | 2 | 6 |
| 6 | Раздел 6. Тестирование пользовательского интерфейса | 2 | 2 | 8 |
| 7 | Раздел 7. Обучение работе с системой | 2 | 2 | 4 |
| 8 | Раздел 8. Разработка пользовательского интерфейса для Internet/Intranet систем | 4 | 4 | 8 |
| 9 | Раздел 9. Перспективные направления и технологии | 2 | 2 | 4 |
|  | **Итого** | 20 | 20 | 59 |

**6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Наименование раздела** | **Перечень учебно-методического обеспечения** |
| 1 | Раздел 1. Введение | Конспект лекций.  1. Мандел, Т. Разработка пользовательского интерфейса. [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — М. : ДМК Пресс, 2007. — 418 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/1227>  2. Кожомбердиева, Г.И. Программирование на языке Java: создание графического интерфейса пользователя: учеб. пособие. [Электронный ресурс] / Г.И. Кожомбердиева, М.И. Гарина. — Электрон. дан. — СПб. : ПГУПС, 2012. — 67 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/64398> |
| 2 | Раздел 2.Человек |
| 3 | Раздел 3. Эффективность пользовательского интерфейса |
| 4 | Раздел 4. Проектирование взаимодействия |
| 5 | Раздел 5. Проектирование пользовательского интерфейса |
| 6 | Раздел 6. Тестирование пользовательского интерфейса |
| 7 | Раздел 7. Обучение работе с системой |
| 8 | Раздел 8. Разработка пользовательского интерфейса для Internet/Intranet систем |
| 9 | Раздел 9. Перспективные направления и технологии |

**7. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Фонд оценочных средств по дисциплине «Человеко-машинное взаимодействие» является неотъемлемой частью рабочей программы и представлен отдельным документом, рассмотренным на заседании кафедры «Информационные и вычислительные системы» и утвержденным заведующим кафедрой.

**8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, нормативно-правовой документации и других изданий, необходимых для освоения дисциплины**

8.1 Перечень основной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

1. Мандел, Т. Разработка пользовательского интерфейса. [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — М. : ДМК Пресс, 2007. — 418 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/1227>.

8.2 Перечень дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

1. Кожомбердиева, Г.И. Программирование на языке Java: создание графического интерфейса пользователя: учеб. пособие. [Электронный ресурс] / Г.И. Кожомбердиева, М.И. Гарина. — Электрон. дан. — СПб. : ПГУПС, 2012. — 67 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/64398>.

8.3 Перечень нормативно-правовой документации, необходимой для освоения дисциплины

Нормативно-правовая документация для изучения дисциплины не требуется.

8.4 Другие издания, необходимые для освоения дисциплины

Другие издания, необходимые, для изучения дисциплины, не требуются.

**9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины**

1. Личный кабинет обучающегося и электронная информационно-образовательная среда. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://sdo.pgups.ru/ (для доступа к полнотекстовым документам требуется авторизация).
2. Система Консультант Плюс [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.consultant.ru>.

3. Единое окно доступа к образовательным ресурсам Плюс [Электронный ресурс]– Режим доступа: <http://window.edu.ru>.

**10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

Порядок изучения дисциплины следующий:

1. Освоение разделов дисциплины производится в порядке, приведенном в разделе 5 «Содержание и структура дисциплины». Обучающийся должен освоить все разделы дисциплины с помощью учебно-методического обеспечения, приведенного в разделах 6, 8 и 9 рабочей программы.
2. Для формирования компетенций обучающийся должен представить выполненные типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, предусмотренные текущим контролем (см. фонд оценочных средств по дисциплине).
3. По итогам текущего контроля по дисциплине, обучающийся должен пройти промежуточную аттестацию (см. фонд оценочных средств по дисциплине).

**11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем**

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине «Человеко-машинное взаимодействие»:

- технические средства - персональные компьютеры, проектор;

- методы обучения с использованием информационных технологий:

компьютерные практические занятия.

- перечень Интернет-сервисов и электронных ресурсов:

поисковыесистемы, электронная почта, электронные учебные и

учебно-методические материалы.

Кафедра «Информационные и вычислительные системы» обеспечена необходимым комплектом лицензионного программного обеспечения:

- Microsoft Windows 7;

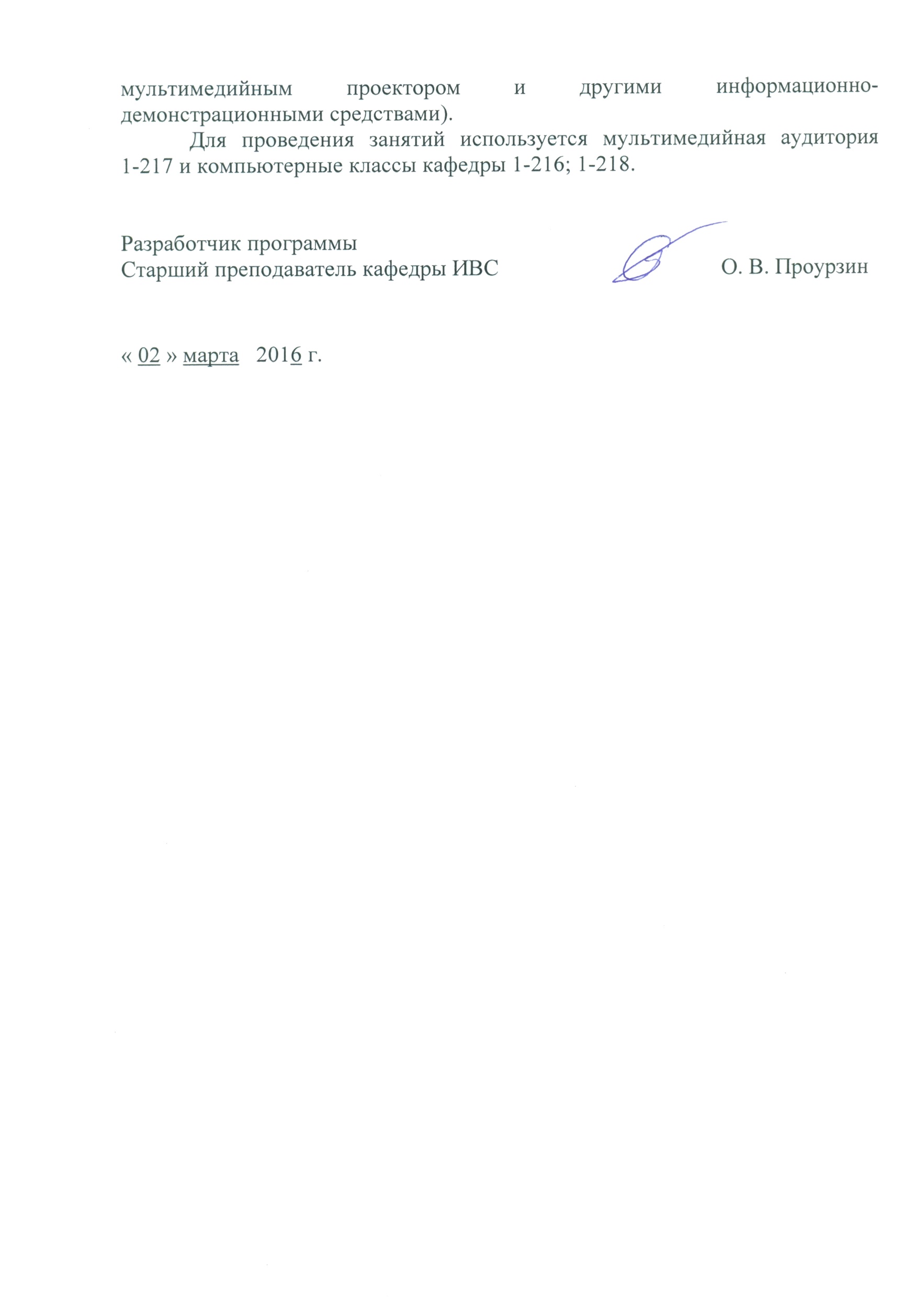
* Microsoft Word 2010;
* Microsoft Excel 2010;
* Microsoft PowerPoint 2010.

**12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

Материально-техническая база обеспечивает проведение всех видов учебных занятий, предусмотренных учебным планом по данному направлению и соответствует действующим санитарным и противопожарным нормам и правилам.

Она содержит:

* помещения для проведения лабораторных работ, укомплектованных специальной учебно-лабораторной мебелью, лабораторным оборудованием, лабораторными стендами, специализированными измерительными средствами в соответствии с перечнем лабораторных работ;
* помещения для проведения лекционных и практических занятий, укомплектованных специализированной учебной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории (настенным экраном, подвижной маркерной доской, считывающим устройством для передачи информации в компьютер,



Приложение

ЛИСТ АКТУАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ