

Аннотация рабочей программы дисциплины

Б1.В.03.01 «Проектирование человеко-машинного взаимодействия»

Код и направление подготовки (специальность)	<u>09.03.02 Информационные системы и технологии</u>
Направленность (профиль)	<u>Информационные системы и технологии</u>
Квалификация	<u>бакалавр</u>
Форма обучения	<u>заочная</u>
Год начала подготовки	<u>2023</u>
Выпускающая кафедра	<u>Инженерные технологии</u>
Кафедра-разработчик	<u>Инженерные технологии</u>
Объем дисциплины, ч. / з.е.	<u>216 / 6</u>
Форма контроля (промежуточная аттестация)	<u>зачет</u>

Курс	Час. / з.е.	Лек. зан., час.	Лаб. зан., час.	Практич. зан., час.	КСР	СРС	Контроль	Форма контроля
4	216 / 6	4	-	8	6	194	4	зачет
Итого	216 / 6	4	-	8	6	194	4	зачет

Универсальные компетенции:	
не предусмотрены учебным планом	
Общепрофессиональные компетенции:	
не предусмотрены учебным планом	
Профессиональные компетенции:	
ПК-2	Способность выполнять проектирование и графический дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов
ПК-2.1	Анализирует бизнес требования и бизнес задачи к интерфейсу пользователя и создает концепцию интерфейса пользователя
ПК-2.5	Анализирует юзабилити качество и полноту интерфейса пользователя на основе экспертных оценок и опросов респондентов

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с основными понятиями человеко-машинного взаимодействия, визуального проектирования интерфейсов и методами оценки качества пользовательских интерфейсов, включая учет юзабилити.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студента.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме задач для решения на практических занятиях и реферата, и промежуточный контроль в форме зачета.