

Аннотация к дисциплине

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