

Название дисциплины	Дизайн и эргономика пользовательских интерфейсов
Направление подготовки (специальность)	09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»
Направленность (профиль/программа/специализация)	Автоматизированные системы обработки информации и управления
Место дисциплины	Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» ООП.
Трудоемкость (з.е. / часы)	3 з.е. / 108 часов
Цель изучения дисциплины	Целью 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.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-3. Способен проектировать взаимодействие пользователя с системой.
Содержание дисциплины (основные разделы и темы)	Введение в разработку пользовательских интерфейсов. Критерии качества графических пользовательских интерфейсов. Технология разработки пользовательских интерфейсов.
Форма промежуточной аттестации	Зачет (4 сем)