

## Аннотация к рабочей программе дисциплины

**Автор:** Дудоров В.Б., доцент

**Наименование дисциплины:** Б1.В.02 Интерфейсы АСОИ

### Цель освоения дисциплины:

изучение теоретических и практических основ, принципов проектирования и разработки интерфейсов пользователя, формирование навыков разработки и программирования пользовательских интерфейсов.

### 1. Требования к результатам освоения дисциплины:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-21. Способен осуществлять экспертный анализ эргономических характеристик программных продуктов и /или аппаратных средств.	ПК-21.1. Знать методы экспертного анализа эргономических характеристик программных продуктов и аппаратных средств.	<b>Знать:</b> методы экспертного анализа эргономических характеристик программных продуктов и аппаратных средств.
	ПК-21.2. Уметь осуществлять анализ программных продуктов на предмет соответствия задачам пользователей, разрабатывать рекомендацию по оптимизации интерфейсных решений программных продуктов и аппаратных средств; определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующих задачам пользователей.	<b>Уметь:</b> осуществлять анализ программных продуктов на предмет соответствия задачам пользователей, разрабатывать рекомендацию по оптимизации интерфейсных решений программных продуктов и аппаратных средств; определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующих задачам пользователей.
	ПК-21.3. Владеть навыками сравнительного анализа функциональных возможностей программных продуктов, оптимизации интерфейсных решений программных продуктов и аппаратных средств.	<b>Владеть:</b> навыками сравнительного анализа функциональных возможностей программных продуктов, оптимизации интерфейсных решений программных продуктов и аппаратных средств.

## **2. Содержание дисциплины:**

Тема 1. Теоретические основы проектирования интерфейса программного обеспечения.

Тема 2. Составные части программного интерфейса. Элементы управления.

Тема 3. Процесс разработки пользовательского интерфейса.

Тема 4. Вопросы качества и эффективности интерфейса программного обеспечения.

## **3. Общая трудоемкость дисциплины: 4 ЗЕ.**