

Анотація вибіркової навчальної дисципліни 121
Інженерія програмного забезпечення
Освітньо-професійна програма: Програмна інженерія

Дисципліна	Людино-машинний інтерфейс
Курс	IV
Циклова комісія	Інженерії програмного забезпечення, телекомунікацій та економічної кібернетики
Що буде вивчатися (мета і завдання)	Набуття здобувачами освіти знань та вмінь, що використовуються при створенні людино-машинних інтерфейсів. Проектування користувацького інтерфейсу з урахуванням вимог користувача, правил ергономіки за умови ефективної роботи системи та надати основні навички по створенню такого інтерфейсу
Чому це цікаво/треба вивчати	набуття навиків зі створення зручних та ефективних користувацьких інтерфейсів програмних систем з урахуванням функціональних вимог систем та вимог користувача.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Знати: основні стандарти та принципи проектування програмних інтерфейсів; методи оцінювання якості та зручності користувацьких інтерфейсів програмних систем; основні критерії оцінки інтерфейсу; технології та інструментарій, що використовуються при розробці інтерфейсів користувача; елементи управління користувацьким інтерфейсом, елементи вводу/виводу інформації. Вміти: Застосовувати критерії для проведення оцінки інтерфейсу певної ІС; передбачати в інтерфейсі захист від типових та можливих (не очевидних) помилок користувача; виправляти та випереджати виникнення помилок користувача.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Застосовувати набуті знання на практиці при реалізації користувацьких інтерфейсів програмних систем; Проектувати користувацькі інтерфейси; Проводити тестування інтерфейсів. Створювати інтерфейс з використанням різних елементів та опрацьовувати події елементів інтерфейсу.
Форма проведення занять	Лекції, лабораторні роботи
Форма контролю	Диференційований залік

Викладач

Сергій Іванович Морозов