

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

**ПРИЕМ 2017 г.
ФОРМА ОБУЧЕНИЯ очная**

Проектирование человеко-машинного интерфейса

Направление подготовки/ специальность	09.03.04 Программная инженерия		
Образовательная программа (направленность (профиль))	Программная инженерия		
Специализация	Разработка программно-информационных систем		
Уровень образования	высшее образование - бакалавриат		
Курс	4	семестр	7
Трудоемкость в кредитах (зачетных единицах)	4		
Виды учебной деятельности	Временной ресурс		
Контактная (аудиторная) работа, ч	Лекции	32	
	Практические занятия		
	Лабораторные занятия	32	
	ВСЕГО	64	
	Самостоятельная работа, ч	80	
	ИТОГО, ч	144	

Вид промежуточной аттестации	Зачет	Обеспечивающее подразделение	ОИТ ИШИТР
------------------------------	--------------	------------------------------	------------------

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины является формирование у обучающихся определенного ООП (п. 5.4 Общей характеристики ООП) состава компетенций для подготовки к профессиональной деятельности.

Код компетенции	Наименование компетенции	Результаты освоения ООП	Составляющие результатов освоения (дескрипторы компетенций)	
			Код	Наименование
ПК(У)-3	Владеет навыками использования различных технологий разработки программного обеспечения	Р3, Р4, Р10, Р11	ПК(У)-3В1	Владеет навыками использования различных технологий разработки программного обеспечения
			ПК(У)-3У1	Умеет использовать различных технологий разработки программного обеспечения
			ПК(У)-331	Знает способы использования различных технологий разработки программного обеспечения

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

После успешного освоения дисциплины будут сформированы результаты обучения:

Планируемые результаты обучения по дисциплине		Компетенции
Код	Наименование	
РД 1	Знание основ восприятия информации человеком, устройств и режимов диалога, вопросы компьютерного представления и визуализации информации, парадигмы и принципы взаимодействия человека с компьютерной средой, критерии оценки полезности диалоговых систем.	ПК(У)-3
РД 2	Умение проектировать и реализовывать пользовательский интерфейс в соответствии с поставленным заданием и с применением современных программных систем	ПК(У)-3
РД 3	Умение работать в группе при разработке пользовательских интерфейсов	ПК(У)-3

Оценочные мероприятия текущего контроля и промежуточной аттестации представлены в календарном рейтинг-плане дисциплины.

3. Структура и содержание дисциплины

Основные виды учебной деятельности

Разделы дисциплины	Формируемый результат обучения по дисциплине	Виды учебной деятельности	Объем времени, ч.
Раздел 1. Основные принципы создания интерфейса.	РД-1	Лекции	8
		Практические занятия	0
		Лабораторные занятия	8
		Самостоятельная работа	20

Раздел 2. Критерии качества интерфейса	РД-2	Лекции	8
		Практические занятия	0
		Лабораторные занятия	8
		Самостоятельная работа	20
Раздел 3. Основные элементы графического интерфейса.	РД-3	Лекции	8
		Практические занятия	0
		Лабораторные занятия	8
		Самостоятельная работа	20
Раздел 4. Инструментальные среды разработки пользовательских интерфейсов.	РД-3	Лекции	8
		Практические занятия	0
		Лабораторные занятия	8
		Самостоятельная работа	20

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

4.1. Учебно-методическое обеспечение

Основная литература:

1. Марченко И.О. Мультимедиа технологии: учебно-методическое пособие / И.О. Марченко. - Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2017. - 64 с. - ISBN 978-5-7782-3148-1. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/367549/reading> (дата обращения: 30.09.2020). - Текст: электронный.
2. Абалакова О. В. Мультимедийные технологии. Ч. 1. Мультимедиа в современной социокультурной среде / О.В. Абалакова. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014. - 72 с. - ISBN KemGuki_12. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/341130/reading> (дата обращения: 30.09.2020). - Текст: электронный.
3. Ли М. Г. Мультимедийные технологии. Часть 2. Мультимедиа в презентационной деятельности / М.Г. Ли. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014. - 63 с. - ISBN KemGuki_80. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/351172/reading> (дата обращения: 30.09.2020). - Текст: электронный.

Дополнительная литература:

1. Голомбински К. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа. / К. Голомбински, Р. Хаген. - Санкт-Петербург: Питер, 2013. - 272 с. - ISBN 978-5-496-00142-7. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/364141/reading> (дата обращения: 30.09.2020). - Текст: электронный.
2. Крапивенко А. В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений: учебное пособие —4-е изд., электрон. / А.В. Крапивенко. - Москва: Лаборатория знаний, 2020. - 274 с. - ISBN 978-5-00101-812-4. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/350081/reading> (дата обращения: 30.09.2020). - Текст: электронный.

4.2. Информационное и программное обеспечение

Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы доступны по ссылке: <https://www.lib.tpu.ru/html/irs-and-pdb>

Лицензионное программное обеспечение (в соответствии с **Перечнем лицензионного программного обеспечения ТПУ**):

1. Microsoft Office 2007 Standard Russian Academic;
2. Document Foundation LibreOffice.