

УТВЕРЖДАЮ

Председатель НМС(Н)

 Ю.И. Еременко

«31» августа 2015 г.

**АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

1. **НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)** Человеко-машинное взаимодействие

2. **НАПРАВЛЕНИЕ** 09.03.03 Прикладная информатика

3. **ПРОФИЛЬ ПОДГОТОВКИ** 11 Прикладная информатика в сервисе

4. **КВАЛИФИКАЦИЯ (СТЕПЕНЬ)** бакалавр

5. **КАФЕДРА АИСУ** \_\_\_\_\_

**6. ЦЕЛИ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Целью курса «Человеко-машинное взаимодействие» является изучение основных психологических и технологических аспектов функционирования систем человек-машина применительно к автоматизированным системам обработки информации и управления, методики моделирования процессов передачи и преобразования информации, научить решать основные задачи, связанные с этими процессами.

**7. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ**

**Знать** основные понятия человеко-машинного взаимодействия; концепции и идеи, на которых основаны современные технологии проектирования эргономичного человеко-машинного взаимодействия; концептуальные основы взаимодействия человека и машины когнитивные возможности и ограничения человека.

**Уметь** применять различные типовые технологии и методы проектирования эргономичного человеко-машинного взаимодействия; определять условия и ограничения применимости типовых технологий проектирования эргономичного человеко-машинного взаимодействия; проводить сравнительный анализ качества человеко-машинного взаимодействия и обоснование выбора методологии оценки качества; применять принципы проектирования эргономичного интерфейса.

**Владеть** основными методологиями проектирования эффективного человеко-машинного взаимодействия; методологией анализа эргономичности человеко-машинного взаимодействия; методологией сравнительного анализа эргономичности человеко-машинного взаимодействия.

**8. КОМПЕТЕНЦИИ**

ОК-5, ОК-7, ОПК-1, ОПК-3, ПК-1, ПК-6, ПК-15

**9. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПО КУРСАМ И СЕМЕСТРАМ:**

Курс	Семестр	Лекции	Практики	Лабораторные работы	Курсовая работа	Вид аттестации
2	3	17	-	17	-	зачет

**10. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Информационное взаимодействие. Взаимодействие человека и машины.

Пользовательский интерфейс.

Проектирование и оценка пользовательского интерфейса.

11. **КУРС** 2 **СЕМЕСТР** 3 **КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ** 3