

Назва. ЛЮДИНО-МАШИНА ВЗАЄМОДІЯ.

Тип. Обов'язкова.

Рік навчання. 2019/2020.

Семестр. 4.

Лектор, вчене звання, науковий ступінь, посада. Лагодіна Л.П., канд. техн. наук, доцент кафедри інформаційних систем і технологій.

Результати навчання. Формування комплексу теоретичних знань та практичних умінь: будувати і описувати взаємодію з комп'ютерним середовищем в заданій проблемній області; користуватися бібліотеками елементів управління діалогом, програмами підтримки розробки користувацьких інтерфейсів; створити середовище, описати події і реалізувати інтерактивну систему.

Зміст. Загальна характеристика програмних систем, об'єктом якої є інформація. Типи користувацьких інтерфейсів і їх реалізація. Засади проектування користувацького інтерфейсу. Загальні підходи до проектування користувацького інтерфейсу. Елементи управління програмного інтерфейсу. Поняття «Вікна». Критерії якості інтерфейсу. Проектування інтерфейсу як частини розробки ТЗ.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Головач В. Дизайн пользовательского интерфейса. – М.: Usethics, 2006. – 198 с.

2. Константайн Л., Локвуд Л. Разработка программного обеспечения: Пер. с англ. – Питер, 2004. – 450 с.

3. Купер А. Об интерфейсе. – Символ – Плюс 2009. – 688 с.

4. Мак-Дональд М. WPF: Windows Presentation в Net 3.5 с примерами на С# 2008 для профессионалов, 2-е издание: Пер. с англ. – М.:ООО «И.Д. Вильямс»,2008. – 928 с.

5. Мандел Т. Разработка пользовательского интерфейса: Пер. с англ. – М.: ДМК Пресс, 2001. – 380 с.

6. Нильсен Я. Веб – дизайн: книга Якоба Нильсона – Пер. с англ. – СПб: Символ – Плюс, 2003. – 512 с.

7. Акчурин Эдуард, Эдуард Александрович Акчурин. Человеко-машинное взаимодействие. Учебное пособие. Солон-Пресс, 2008 - 93 с.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, лабораторні роботи, самостійна робота.

Методи оцінювання:

– поточний контроль (опитування, розв'язання задач);

– підсумковий контроль (залік).

Мова навчання та викладання. Українська.