

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"  
Институт вычислительной математики и информационных технологий



**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор  
по образовательной деятельности КФУ  
Проф. Таюрский Д.А.

\_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**Программа дисциплины**

Проектирование человеко-машинного интерфейса Б1.Б.19

Направление подготовки: 09.03.04 - Программная инженерия

Профиль подготовки: Технологии разработки информационных систем

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

**Автор(ы):**

Мангушева А.Р.

**Рецензент(ы):**

Гусенков А.М.

**СОГЛАСОВАНО:**

Заведующий(ая) кафедрой: Еникеев А. И.

Протокол заседания кафедры No \_\_\_\_ от " \_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 201\_\_ г

Учебно-методическая комиссия Института вычислительной математики и информационных технологий:

Протокол заседания УМК No \_\_\_\_ от " \_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 201\_\_ г

Регистрационный No

## Содержание

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля
4. Структура и содержание дисциплины/ модуля
5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов
7. Литература
8. Интернет-ресурсы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины/модуля согласно утвержденному учебному плану

Программу дисциплины разработал(а)(и) Мангушева А.Р.

### 1. Цели освоения дисциплины

Основной целью дисциплины является: ознакомление студентов с основными типами существующих интерфейсов и их базовых компонент, а также изучение основных принципов их проектирования

### 2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы высшего профессионального образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел "Б1.Б.19 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 09.03.04 Программная инженерия и относится к базовой (общепрофессиональной) части. Осваивается на 2 курсе, 3 семестр.

Рабочая программа дисциплины "Проектирование человеко-машинного интерфейса" Предназначена для студентов 2 курса,

### 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ПК-14 (профессиональные компетенции)	разработка интерактивных интерфейсов
ПК-15 (профессиональные компетенции)	знание аппаратных средств графического диалога

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

промышленные стандарты интерактивных систем  
системную организацию пользовательского интерфейса в современных операционных системах и средах  
формальные методы описания диалоговых систем

2. должен уметь:

осуществлять анализ и формализацию спецификаций пользовательских интерфейсов

3. должен владеть:

инструментальными средствами визуальной разработки графических пользовательских интерфейсов

4. должен демонстрировать способность и готовность:

Студенты, завершившие изучение данной дисциплины должны:

1. Иметь четкое представление о типах интерфейсов в современных компьютерных системах и методах их создания, работы с ними, а также оценки эргономичности интерфейса для готового программного обеспечения;
2. Понимать основные методы создания современного интерфейса и оценки его эргономичности в современных компьютерных системах;
3. Приобрести способность использовать полученные знания для решения задач по

разработке программного обеспечения в различных предметных областях с учетом особенностей человеческого восприятия.

#### 4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных(ые) единиц(ы) 180 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины: экзамен в 3 семестре.

Суммарно по дисциплине можно получить 100 баллов, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов. Минимальное количество для допуска к зачету 28 баллов.

86 баллов и более - "отлично" (отл.);

71-85 баллов - "хорошо" (хор.);

55-70 баллов - "удовлетворительно" (удов.);

54 балла и менее - "неудовлетворительно" (неуд.).

#### 4.1 Структура и содержание аудиторной работы по дисциплине/ модулю

##### Тематический план дисциплины/модуля

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практи- ческие занятия	Лабора- торные работы	
1.	Тема 1. Исторические основы взаимодействия человека и машины. Компоненты ввода/вывода вычислительной машины и их историческое развитие. Появление интерфейса, как необходимость общения с ЭВМ.	3		4	0	3	Тестирование
2.	Тема 2. Развитие методов и средств взаимодействия человека и машины. Современные устройства для ввода/вывода информации. Их свойства, преимущества и недостатки.	3		4	0	3	Тестирование
3.	Тема 3. Человеко-машинное взаимодействие; мотивация; контексты взаимодействия человека и компьютера; принципы создания и оценки эргономичных систем; модели поведения человека при взаимодействии с ЭВМ; учет человеческого разнообразия; принципы хорошего дизайна; технические ограничения; основы тестирования эргономичности ПО.	3		4	0	4	Тестирование

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практи- ческие занятия	Лабора- торные работы	
4.	Тема 4. Человеческий фактор; особенности восприятия информации у человека; временной фактор; ошибки; задачи проектировщика; компромисс между скоростью и точностью восприятия.	3		4	0	4	Тестирование
5.	Тема 5. Взаимодействие активное и пассивное. Статический и динамический интерфейс. Классификация интерфейсов по критериям. Взаимодействие в режиме реального и разделения времени	3		4	0	4	Тестирование
6.	Тема 6. Модель переработки информации у человека. Особенности интерфейса при проектировании системы с обратной связью типа человек-машина.	3		4	0	4	Тестирование
7.	Тема 7. Учет субъективных факторов при организации интерфейса человек-машина. Этапы проектирования программного обеспечения в системе человек-машина (предварительное проектирование, формальное оценивание, итоговое оценивание).	3		4	0	4	Тестирование
8.	Тема 8. Методы речевого управления и речевого представления информации.	3		4	0	2	Тестирование
9.	Тема 9. Критерии для оценки качества любого интерфейса, а именно: скорость работы пользователей, количество человеческих ошибок, скорость обучения и субъективное удовлетворение.	3		2	0	4	Тестирование

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практи- ческие занятия	Лабора- торные работы	
10.	Тема 10. Инструментарий. Элементы интерфейса для взаимодействия пользователя с компьютерной системой: формирование цели действий; определение общей направленности действий; определение конкретных действий; выполнение действий; восприятие нового состояния системы; интерпретация состояния системы; оценка результата.	3		2	0	4	Тестирование
.	Тема . Итоговая форма контроля	3		0	0	0	Экзамен
	Итого			36	0	36	

#### 4.2 Содержание дисциплины

**Тема 1. Исторические основы взаимодействия человека и машины. Компоненты ввода/вывода вычислительной машины и их историческое развитие. Появление интерфейса, как необходимость общения с ЭВМ.**

**лекционное занятие (4 часа(ов)):**

Исторические основы взаимодействия человека и машины. Компоненты ввода/вывода вычислительной машины и их историческое развитие. Появление интерфейса, как необходимость общения с ЭВМ.

**лабораторная работа (3 часа(ов)):**

Исторические основы взаимодействия человека и машины. Компоненты ввода/вывода вычислительной машины и их историческое развитие. Появление интерфейса, как необходимость общения с ЭВМ.

**Тема 2. Развитие методов и средств взаимодействия человека и машины. Современные устройства для ввода/вывода информации. Их свойства, преимущества и недостатки.**

**лекционное занятие (4 часа(ов)):**

Развитие методов и средств взаимодействия человека и машины. Современные устройства для ввода/вывода информации. Их свойства, преимущества и недостатки

**лабораторная работа (3 часа(ов)):**

Развитие методов и средств взаимодействия человека и машины. Современные устройства для ввода/вывода информации. Их свойства, преимущества и недостатки

**Тема 3. Человеко-машинное взаимодействие; мотивация; контексты взаимодействия человека и компьютера; принципы создания и оценки эргономичных систем; модели поведения человека при взаимодействии с ЭВМ; учет человеческого разнообразия; принципы хорошего дизайна; технические ограничения; основы тестирования эргономичности ПО.**

**лекционное занятие (4 часа(ов)):**

Человеко-машинное взаимодействие; мотивация; контексты взаимодействия человека и компьютера; принципы создания и оценки эргономичных систем; модели поведения человека при взаимодействии с ЭВМ; учет человеческого разнообразия; принципы хорошего дизайна; технические ограничения; основы тестирования эргономичности ПО.

**лабораторная работа (4 часа(ов)):**

Человеко-машинное взаимодействие; мотивация; контексты взаимодействия человека и компьютера; принципы создания и оценки эргономичных систем; модели поведения человека при взаимодействии с ЭВМ; учет человеческого разнообразия; принципы хорошего дизайна; технические ограничения; основы тестирования эргономичности ПО.

**Тема 4. Человеческий фактор; особенности восприятия информации у человека; временной фактор; ошибки; задачи проектировщика; компромисс между скоростью и точностью восприятия.**

**лекционное занятие (4 часа(ов)):**

Человеческий фактор; особенности восприятия информации у человека; временной фактор; ошибки; задачи проектировщика; компромисс между скоростью и точностью восприятия.

**лабораторная работа (4 часа(ов)):**

Человеческий фактор; особенности восприятия информации у человека; временной фактор; ошибки; задачи проектировщика; компромисс между скоростью и точностью восприятия.

**Тема 5. Взаимодействие активное и пассивное. Статический и динамический интерфейс. Классификация интерфейсов по критериям. Взаимодействие в режиме реального и разделения времени**

**лекционное занятие (4 часа(ов)):**

Взаимодействие активное и пассивное. Статический и динамический интерфейс. Классификация интерфейсов по критериям. Взаимодействие в режиме реального и разделения времени

**лабораторная работа (4 часа(ов)):**

Взаимодействие активное и пассивное. Статический и динамический интерфейс. Классификация интерфейсов по критериям. Взаимодействие в режиме реального и разделения времени

**Тема 6. Модель переработки информации у человека. Особенности интерфейса при проектировании системы с обратной связью типа человек-машина.**

**лекционное занятие (4 часа(ов)):**

Модель переработки информации у человека. Особенности интерфейса при проектировании системы с обратной связью типа человек-машина.

**лабораторная работа (4 часа(ов)):**

Модель переработки информации у человека. Особенности интерфейса при проектировании системы с обратной связью типа человек-машина.

**Тема 7. Учет субъективных факторов при организации интерфейса человек-машина. Этапы проектирования программного обеспечения в системе человек-машина (предварительное проектирование, формальное оценивание, итоговое оценивание).**

**лекционное занятие (4 часа(ов)):**

Учет субъективных факторов при организации интерфейса человек-машина. Этапы проектирования программного обеспечения в системе человек-машина (предварительное проектирование, формальное оценивание, итоговое оценивание).

**лабораторная работа (4 часа(ов)):**

Учет субъективных факторов при организации интерфейса человек-машина. Этапы проектирования программного обеспечения в системе человек-машина (предварительное проектирование, формальное оценивание, итоговое оценивание).

**Тема 8. Методы речевого управления и речевого представления информации.**

**лекционное занятие (4 часа(ов)):**

Методы речевого управления и речевого представления информации

**лабораторная работа (2 часа(ов)):**

Методы речевого управления и речевого представления информации.

**Тема 9. Критерии для оценки качества любого интерфейса, а именно: скорость работы пользователей, количество человеческих ошибок, скорость обучения и субъективное удовлетворение.**

**лекционное занятие (2 часа(ов)):**

Методы речевого управления и речевого представления информации

**лабораторная работа (4 часа(ов)):**

Критерии для оценки качества любого интерфейса, а именно: скорость работы пользователей, количество человеческих ошибок, скорость обучения и субъективное удовлетворение.

**Тема 10. Инструментарий. Элементы интерфейса для взаимодействия пользователя с компьютерной системой: формирование цели действий; определение общей направленности действий; определение конкретных действий; выполнение действий; восприятие нового состояния системы; интерпретация состояния системы; оценка результата.**

**лекционное занятие (2 часа(ов)):**

Методы речевого управления и речевого представления информации

**лабораторная работа (4 часа(ов)):**

Инструментарий. Элементы интерфейса для взаимодействия пользователя с компьютерной системой: формирование цели действий; определение общей направленности действий; определение конкретных действий; выполнение действий; восприятие нового состояния системы; интерпретация состояния системы; оценка результата.

#### 4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)

N	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
1.	Тема 1. Исторические основы взаимодействия человека и машины. Компоненты ввода/вывода вычислительной машины и их историческое развитие. Появление интерфейса, как необходимость общения с ЭВМ.	3		подготовка к тестированию	3	тестирование
				подготовка к тестированию	3	тестирование



N	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
2.	Тема 2. Развитие методов и средств взаимодействия человека и машины. Современные устройства для ввода/вывода информации. Их свойства, преимущества и недостатки.	3		подготовка к тестированию	3	тестирование
				подготовка к тестированию	3	тестирование
3.	Тема 3. Человеко-машинное взаимодействие; мотивация; контексты взаимодействия человека и компьютера; принципы создания и оценки эргономичных систем; модели поведения человека при взаимодействии с ЭВМ; учет человеческого разнообразия; принципы хорошего дизайна; технические ограничения; основы тестирования эргономичности ПО.	3		подготовка к тестированию	3	тестирование
				углубленное изучение	3	углубленное изучение

N	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
4.	Тема 4. Человеческий фактор; особенности восприятия информации у человека; временной фактор; ошибки; задачи проектировщика; компромисс между скоростью и точностью восприятия.	3		подготовка к тестированию	3	тестирование
				углубленное изучение	3	углубленное изучение
5.	Тема 5. Взаимодействие активное и пассивное. Статический и динамический интерфейс. Классификация интерфейсов по критериям. Взаимодействие в режиме реального и разделения времени	3		подготовка к тестированию	3	тестирование
				подготовка к тестированию		
				подготовка к тестированию подготовка к тестированию	3	тестирование
6.	Тема 6. Модель переработки информации у человека. Особенности интерфейса при проектировании системы с обратной связью типа человек-машина.	3		подготовка к тестированию	3	тестирование
				подготовка к тестированию	3	тестирование

N	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
7.	Тема 7. Учет субъективных факторов при организации интерфейса человек-машина. Этапы проектирования программного обеспечения в системе человек-машина (предварительное проектирование, формальное оценивание, итоговое оценивание).	3		подготовка к тестированию	3	тестирование
				подготовка к тестированию подготовка к тестированию	3	тестирование
8.	Тема 8. Методы речевого управления и речевого представления информации.	3		подготовка к тестированию	4	тестирование
9.	Тема 9. Критерии для оценки качества любого интерфейса, а именно: скорость работы пользователей, количество человеческих ошибок, скорость обучения и субъективное удовлетворение.	3		подготовка к тестированию	4	тестирование

N	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
10.	Тема 10. Инструментарий. Элементы интерфейса для взаимодействия пользователя с компьютерной системой: формирование цели действий; определение общей направленности действий; определение конкретных действий; выполнение действий; восприятие нового состояния системы; интерпретация состояния системы; оценка результата.	3		подготовка к тестированию	4	тестирование
	Итого				54	

### 5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

Мультимедийный класс

### 6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

**Тема 1. Исторические основы взаимодействия человека и машины. Компоненты ввода/вывода вычислительной машины и их историческое развитие. Появление интерфейса, как необходимость общения с ЭВМ.**

тестирование , примерные вопросы:

Исторические основы взаимодействия человека и машины. Компоненты ввода/вывода вычислительной машины и их историческое развитие. Появление интерфейса, как необходимость общения с ЭВМ

тестирование , примерные вопросы:

Исторические основы взаимодействия человека и машины. Компоненты ввода/вывода вычислительной машины и их историческое развитие. Появление интерфейса, как необходимость общения с ЭВМ

**Тема 2. Развитие методов и средств взаимодействия человека и машины. Современные устройства для ввода/вывода информации. Их свойства, преимущества и недостатки.**

тестирование , примерные вопросы:

Развитие методов и средств взаимодействия человека и машины. Современные устройства для ввода/вывода информации. Их свойства, преимущества и недостатки

тестирование , примерные вопросы:

Развитие методов и средств взаимодействия человека и машины. Современные устройства для ввода/вывода информации. Их свойства, преимущества и недостатки

**Тема 3. Человеко-машинное взаимодействие; мотивация; контексты взаимодействия человека и компьютера; принципы создания и оценки эргономичных систем; модели поведения человека при взаимодействии с ЭВМ; учет человеческого разнообразия; принципы хорошего дизайна; технические ограничения; основы тестирования эргономичности ПО.**

тестирование , примерные вопросы:

Человеко-машинное взаимодействие; мотивация; контексты взаимодействия человека и компьютера; принципы создания и оценки эргономичных систем; модели поведения человека при взаимодействии с ЭВМ; учет человеческого разнообразия; принципы хорошего дизайна; технические ограничения; основы тестирования эргономичности ПО.

углубленное изучение , примерные вопросы:

Человеко-машинное взаимодействие; мотивация; контексты взаимодействия человека и компьютера; принципы создания и оценки эргономичных систем; модели поведения человека при взаимодействии с ЭВМ; учет человеческого разнообразия; принципы хорошего дизайна; технические ограничения; основы тестирования эргономичности ПО.

**Тема 4. Человеческий фактор; особенности восприятия информации у человека; временной фактор; ошибки; задачи проектировщика; компромисс между скоростью и точностью восприятия.**

тестирование , примерные вопросы:

Человеческий фактор; особенности восприятия информации у человека; временной фактор; ошибки; задачи проектировщика; компромисс между скоростью и точностью восприятия.

углубленное изучение , примерные вопросы:

Человеческий фактор; особенности восприятия информации у человека; временной фактор; ошибки; задачи проектировщика; компромисс между скоростью и точностью восприятия.

**Тема 5. Взаимодействие активное и пассивное. Статический и динамический интерфейс. Классификация интерфейсов по критериям. Взаимодействие в режиме реального и разделения времени**

тестирование , примерные вопросы:

Взаимодействие активное и пассивное. Статический и динамический интерфейс. Классификация интерфейсов по критериям. Взаимодействие в режиме реального и разделения времени

тестирование , примерные вопросы:

Взаимодействие активное и пассивное. Статический и динамический интерфейс. Классификация интерфейсов по критериям. Взаимодействие в режиме реального и разделения времени

**Тема 6. Модель переработки информации у человека. Особенности интерфейса при проектировании системы с обратной связью типа человек-машина.**

тестирование , примерные вопросы:

Модель переработки информации у человека. Особенности интерфейса при проектировании системы с обратной связью типа человек-машина.

тестирование , примерные вопросы:

Модель переработки информации у человека. Особенности интерфейса при проектировании системы с обратной связью типа человек-машина.

**Тема 7. Учет субъективных факторов при организации интерфейса человек-машина. Этапы проектирования программного обеспечения в системе человек-машина (предварительное проектирование, формальное оценивание, итоговое оценивание).**

тестирование , примерные вопросы:

Учет субъективных факторов при организации интерфейса человек-машина. Этапы проектирования программного обеспечения в системе человек-машина (предварительное проектирование, формальное оценивание, итоговое оценивание).

тестирование , примерные вопросы:

Учет субъективных факторов при организации интерфейса человек-машина. Этапы проектирования программного обеспечения в системе человек-машина (предварительное проектирование, формальное оценивание, итоговое оценивание).

### **Тема 8. Методы речевого управления и речевого представления информации.**

тестирование , примерные вопросы:

Методы речевого управления и речевого представления информации.

### **Тема 9. Критерии для оценки качества любого интерфейса, а именно: скорость работы пользователей, количество человеческих ошибок, скорость обучения и субъективное удовлетворение.**

тестирование , примерные вопросы:

Критерии для оценки качества любого интерфейса, а именно: скорость работы пользователей, количество человеческих ошибок, скорость обучения и субъективное удовлетворение.

### **Тема 10. Инструментарий. Элементы интерфейса для взаимодействия пользователя с компьютерной системой: формирование цели действий; определение общей направленности действий; определение конкретных действий; выполнение действий; восприятие нового состояния системы; интерпретация состояния системы; оценка результата.**

тестирование , примерные вопросы:

Инструментарий. Элементы интерфейса для взаимодействия пользователя с компьютерной системой: формирование цели действий; определение общей направленности действий; определение конкретных действий; выполнение действий; восприятие нового состояния системы; интерпретация состояния системы; оценка результата.

### **Итоговая форма контроля**

экзамен (в 3 семестре)

Примерные вопросы к итоговой форме контроля

1. Понятие информационного взаимодействия
2. Средства диалога и проектирование программный интерфейс.
- 3.Графический программный интерфейс
4. Взаимодействие пользователя с приложением
5. Принципы хорошего дизайна
6. Визуальное проектирование процессов
7. Проектирование интерфейсов для мобильных устройств
8. Элементы управления. Элементы меню.
9. Элементы управления. Элементы управления (кнопки, текстовые поля, списки)
10. Средства поддержки пользователя. Окно сообщения.
11. Критерии для оценки качества любого интерфейса, а именно: скорость работы пользователей, количество человеческих ошибок, скорость обучения и субъективное удовлетворение
12. Элементы интерфейса для взаимодействия пользователя с компьютерной системой
- 13.Взаимодействие XML и JavaFx
14. Взаимодействие Jason и JavaFx
15. Работа с данными в JavaFx
16. Оформление стилей в JavaFx с помощью CSS

17. Проектирование программного продукта с помощью архитектуры MVC (model-view-Controller)
18. Этапы проектирования человеко-машинного интерфейса
19. Принципы объектно-ориентированного программирования в разработке
20. Инструменты речевого взаимодействия

### 7.1. Основная литература:

1. Компьютерные сети: Учебное пособие / А.В. Кузин. - 3-е изд., перераб. и доп. - М.: Форум: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 192 с. - ISBN 978-5-91134-476-4. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=450375>
2. Программное обеспечение компьютерных сетей: Учебное пособие / О.В. Исаченко. - М.: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 117 с. - ISBN 978-5-16-004858-1. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=424039>

### 7.2. Дополнительная литература:

1. Многоканальные телекоммуникационные системы. Ч.1. Принципы построения телеком. систем с времен. раздел. каналов: Уч. пос. / А.Б. Тищенко. - М.: ИЦ РИОР: НИЦ ИНФРА-М, 2013 - 104 с. - (ВО: Бакалавр.; Магистр.). - ISBN 978-5-369-01184-3. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=371411>
2. Компьютерные науки. Деревья, операционные системы, сети / И.Ф. Астахова, И.К. Астанин, И.Б. Крыжко. - М.: ФИЗМАТЛИТ, 2013. - 88 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/428176>
3. Базовые и прикладные информационные технологии: Учебник / В.А. Гвоздева. - М.: ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 384 с. - (Высшее образование). ISBN 978-5-8199-0572-2. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=428860>

### 7.3. Интернет-ресурсы:

- <http://microbs.ru> - <http://microbs.ru>  
<http://microbs.ru> - <http://microbs.ru>  
<http://microbs.ru> - <http://microbs.ru>  
<http://microbs.ru> - <http://microbs.ru>  
<http://microbs.ru> - <http://microbs.ru>

## 8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Освоение дисциплины "Проектирование человеко-машинного интерфейса" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Каждый компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети КФУ и находятся в едином домене.

для лекционного курса нужна аудитория с доской(маркер\мел) для практических занятий нужен компьютерный класс с соответствующим программным обеспечением

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 09.03.04 "Программная инженерия" и профилю подготовки Технологии разработки информационных систем .

Автор(ы):

Мангушева А.Р. \_\_\_\_\_

"\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г.

Рецензент(ы):

Гусенков А.М. \_\_\_\_\_

"\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г.