

Дисципліна	Вибіркова дисципліна 2 «Проектування та розробка інтерфейсу користувача»
Рівень ВО	Магістр
Назва спеціальності/освітньо-професійної програми	122 Комп'ютерні науки / Комп'ютерні науки та інформаційні технології
Форма навчання	денна
Курс, семестр, протяжність	1 (1 семестр), 4 кредитів ЄКТС
Семестровий контроль	Залік
Обсяг годин (усього: з них лекції/практичні)	120 год, з них: лекц. – 10 год, лаб. – 14 год.
Мова викладання	Українська
Кафедра, яка забезпечує викладання	Комп'ютерних наук та кібербезпеки
Автор дисципліни	Кандидат фізико-математичних наук, доцент кафедри комп'ютерних наук та кібербезпеки Глинчук Людмила Ярославівна
Короткий опис	
Вимоги до початку вивчення	Базові знання з «Програмування» та «Проектування програмних систем»
Що буде вивчатися	Основи та правила проектування користувацького інтерфейсу. Вимоги, стандарти та керівні принципи при проектуванні користувацького інтерфейсу. Макети, моделі та прототипи інтерфейсів користувача. Оцінка практичності користувацького інтерфейсу. Графічний користувацький інтерфейс. Етапи та інструментарій розробки інтерфейсу користувача.
Чому це цікаво/треба вивчати	Процес проектування сучасного ПЗ передбачає вирішення ряду задач, зокрема: зниження витрат на проектування, скорочення термінів проектування, покращення якості пропонуваніх рішень, забезпечення нескладного в освоєнні та використанні ПЗ, вивчення та впровадження нових технологій та засобів, досягнення кращих результатів в порівнянні з конкурентами. Задоволеність користувача програмним продуктом або зручністю його використання в значній мірі визначається інтерфейсом користувача.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Основних парадигм проектування високоякісних інтерфейсів користувача та знайомство з теоретичною та практичною базою, що використовується при вирішенні задач побудови користувацького інтерфейсу.
Як можна користуватися набутими знаннями й уміннями (компетентності)	Вміти використовувати правила, вимоги, стандарти, керівні принципи, макети, моделі та прототипи при проектуванні користувацького інтерфейсу; оцінити та розробити користувацький інтерфейс згідно основних властивостей та вимог.
Здійснити вибір	«ПС-Журнал успішності-Web»