

## Введение

Дисциплина «Эргономика и дизайн графических интерфейсов» в широком смысле слова представляет собой единство разнообразных отраслей науки, техники и производства, связанных с представлением и обработкой информации, представленной в разном виде. Объектом приложения являются самые различные области науки и практической деятельности.

В современном информационном обществе появились колоссальные возможности и средства для решения самых разных инженерных, управленческих, экономических и финансовых задач с применением средств информационных систем и технологий, находясь на своем рабочем месте, также и через технологии Интернет. Человек (оператор) решает множество задач своей повседневной жизнедеятельности, используя программно-аппаратные средства. Взаимодействие с любой системой осуществляется через его интерфейс. И то, насколько интерфейс отвечает всем аспектам психофизиологических возможностей человека, зависит результат эффективного решения задач. Для создания качественного интерфейса нужно владеть современными информационными технологиями и средствами, знать правовые, нормативно-регламентирующие документы, стандарты, иметь навыки работы в программах компьютерной графики.

Дисциплина «Эргономика и дизайн графических интерфейсов» предназначена для того, чтобы студенты получили необходимые и достаточные знания в области проектирования эргономичных, качественных, эффективных интерфейсов АРМ и веб-интерфейсов. Полученные знания также будут полезны для создания интерфейсов средств автоматизации и управления различными процессами и технических средств.

В результате работы с данным курсом Вы получите представление о:

системах человеко-машинного взаимодействия; принципах, аспектах, методах описания и изучения человеко-машинного взаимодействия,

пользовательском интерфейсе; методах, требованиях, используемых стандартах построения и оценки интерфейсов,

видах и методах компьютерной графики, используемых для построения объектов контента интерфейса.

В данном курсе большое внимание уделяется вопросам практического применения программных средств компьютерной графики для решения различных задач в повседневной и будущей профессиональной деятельности.

В пределах дисциплины, акцент будет сделан на вопросах касающихся интерфейса, как звена взаимодействия между человеком и системой. Но требуется рассматривать интерфейс, как часть разработки полноценного продукта в виде прикладной программы АРМ, сайта, игры и т.п..

**Совокупность полученных знаний по ранее изученным дисциплинам «Информационные технологии», «Технологии программирования» и изучаемой**

**дисциплине позволят вам создать полноценный продукт, который вы должны будете выполнить в виде контрольной работы.**

Дисциплина «Эргономика и дизайн графических интерфейсов» изучается в одном семестре и в процессе изучения вам предстоит:

- изучить теоретический материал;
- пройти рубежный тестовый контроль по разделам курса.
- выполнить лабораторные задания (упражнения);
- выполнить контрольное задание;
- сдать зачет.

При работе с каждым разделом дисциплины соблюдается следующая последовательность действий:

1. Изучение кратко изложенного теоретического материала по *опорному конспекту* (при необходимости получения более подробных разъяснений - обращение к *учебному пособию* и *гlossарию* – перечню используемых терминов). После каждой раздела следует ответить на вопросы теста рубежного контроля. Выполнение *практических работ* в соответствии с методическими указаниями, приведенными в списке литературы или в прикрепленном файле (если тематика раздела предусматривает такие работы).
2. Ответы на вопросы рубежных тестов, полученных от тьютора или преподавателя (они также приведены в «Блоке контроля освоения дисциплины»).

Знания, полученные Вами при изучении курса «Эргономика и дизайн графических интерфейсов», пригодятся не только для получения оценки по этой дисциплине. Они станут фундаментом для успешной работы в любой выбранной Вами области по направлению подготовки. Успехов в освоении разделов дисциплины!

\* Нумерация рубрик данного параграфа не зависит от нумерации всего УМК