

ЧЕЛОВЕКО-МАШИННОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

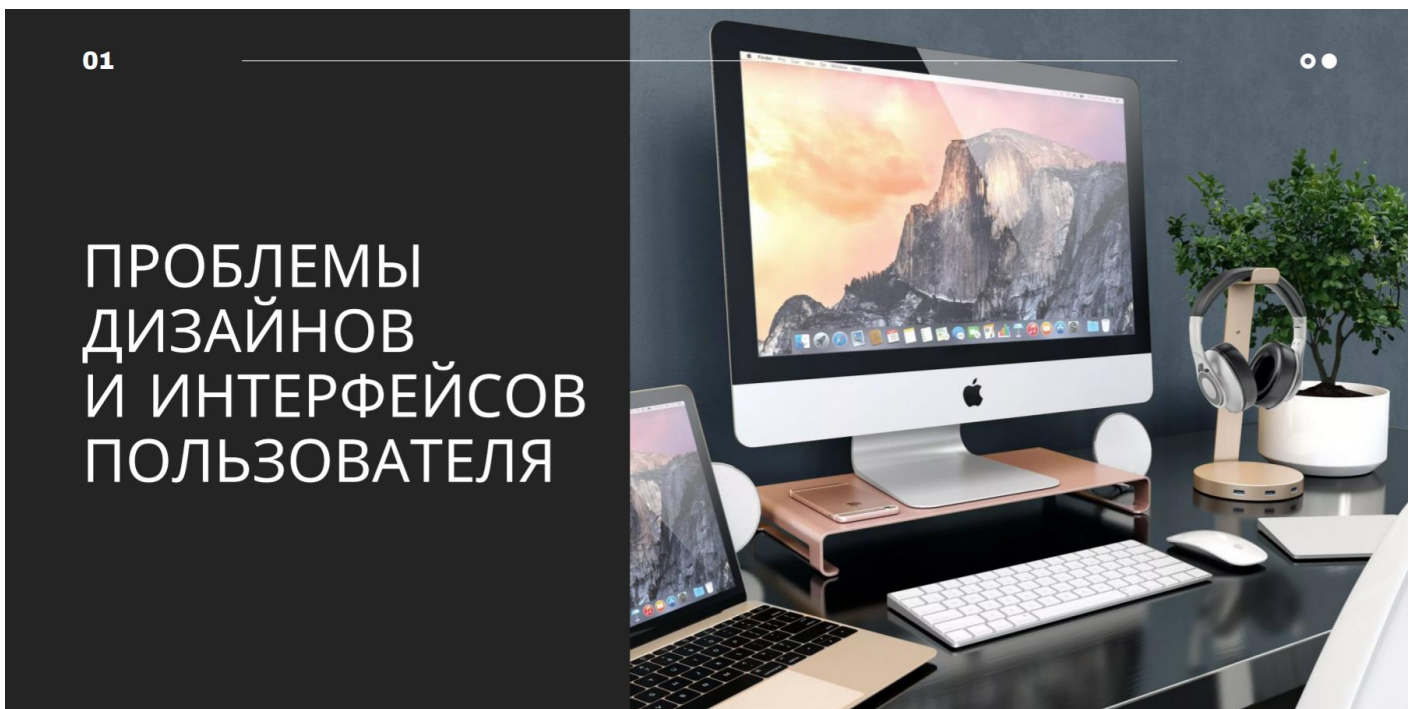
ЧМВ изучает проектирование и использование компьютерных технологий, ориентированных на интерфейсы между пользователями и компьютерами. ЧМВ даёт людям возможность лучше понимать программы и легче работать с ними.

Список изученных тем.

- *Дизайн*
- *Ментальные модели*
- *Интерфейс пользователя*
- *Usability*
- *Опыт пользователя*
- *Опыт взаимодействия*
- *Типографика*

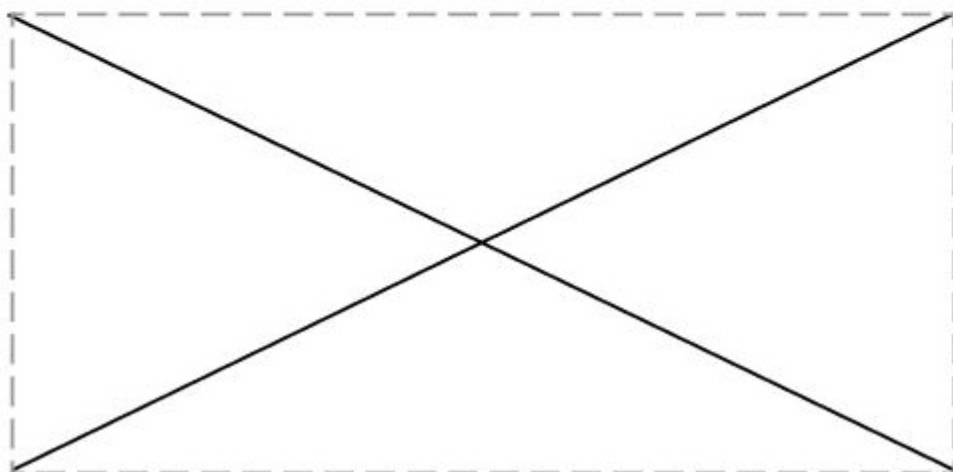
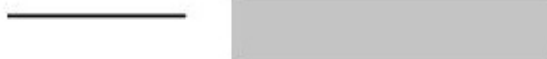
Список готовых работ.

1. Презентация «Проблемы дизайнов и интерфейсов пользователя»



2. Разработка интерфейса в «Figma» (макет)

Frame 1



3. Создание двух программ различными инструментами.

А)

Задача 7-7

Открыть Сохранить Сохр. отчёт Справка Выйти

Сосуд с водой 1 Сосуд с водой 2

Объём 10 10

Температура 15 5

Смешать

#	V1	T1	V2	T2	Общий V	Общая T

Задача 7-23

Открыть Сохранить Сохр. отчёт Справка Выйти

Сторона АВ 10

Сторона ВС 12

Сторона АС 15

Старт

#	V1	T1	V2	T2	Общий V	Общая T

Б)

Задача 7-7

Открыть Сохранить Сохр. отчёт Справка Выйти

Сосуд с водой 1 Сосуд с водой 2

Объём 10 10

Температура 15 5

Смешать


#	V1	T1	V2	T2	Общий V	Общая T

Заключение.

Человеко-машинное взаимодействие позволяет лучше контактировать пользователю и программе. Чем понятнее интерфейс и методы работы, тем проще пользователю сориентироваться.

Чистота

Читаемость



ЧМВ изучает проектирование и использование компьютерных технологий, ориентированных на интерфейсы между пользователями и компьютерами. ЧМВ даёт людям возможность людям лучше понимать программы и легче работать с ними.

8,6

баллов из 10
по шкале Главреда

2 предложения
28 слов, 217 знаков

2 стоп-слова. Основные проблемы:

фичеризм



ЧМВ изучает проектирование и использование компьютерных технологий, ориентированных на интерфейсы между пользователями и компьютерами. ЧМВ даёт людям возможность людям лучше понимать программы и легче работать с ними.

9,4балла из 10
по шкале Главреда2 предложения
28 слов, 217 знаков1 стоп-слово. Основная проблема: Страдательный залог