**Начальная лекция по ПрЧМИ**

План

**1. Стандартные требования**

**2. Что ожидается на занятиях**

**3. Темы лабораторных**

**4. Темы докладов**

**5. Темы контрольных**

**6. Возможности проведения занятий**

**7. Прием контрольной работы**

**1. Стандартные требования**

Пропусков не более 5

Обязательное выступление по теме доклада

**2. Что ожидается на занятиях**

Структура лабораторной работы следующая:

- тест;

- задание на лабораторную работу;

- бригадная работа;

- прием лабораторных работ.

Структура лекции:

- краткая характеристика пройденного материала

- рассмотрение нового материала

**2.1. Прием лабораторной работы**

Лабораторная работа принимается двумя способами:

- в режиме личной встречи;

- в режиме переписки по почте по предварительной договоренности

Лабораторная работа содержит отчет и при необходимости приложение

**2.2. Прием бригадной работы**

Бригадная работа принимается в режиме личной встречи

Бригадная работа содержит отчет и приложение

**3. Темы лабораторных работ**

Тема лабораторной работы вытекает из объединения задания из методических указаний и придуманной легенды.

Что такое легенда

Легенда – словесное описание задачи с упором на интерфейс, в котором должно быть задействованы визуальные элементы, описанные в задании из методических указаний

**4. Темы бригадных работ**

*Тема 1. Определение координат визуальных элементов*

*Тема 2. Определение расстояний между визуальными элементами*

*Тема 3. Практическое изучение закона Фиттса*

Тема 4. Практическое изучение метода GOMS

Тема 5. Практическое изучение закона Хика

Тема 6. Ознакомление с независимыми блоками

Тема 7. Ознакомление с процессуальными связями между визуальными элементами

**5. Темы докладов**

1. Количественная оценка качества пользовательского интерфейса

2. Модели человеко-машинного взаимодействия

3. Речевое общение с компьютером

### 4. Вопросы повышения скорости взаимодействия пользователя с системой

### 5. Как создать хороший интерфейс пользователя?

### 6. Главные ошибки в web-дизайне

### 7. Интерфейсы нового поколения

### 8. Проектирование интерфейса как часть разработки ТЗ

## 9. Вежливый интерфейс, или принципы создания диалогов

10. Дизайн пользовательского интерфейса

11. Что такое WPF, общая характеристика и примеры

12. WPF: применение элементов Windows Forms, примеры

13. WPF: применение XAML, примеры

14. Создание справочной системы в приложении

15. Проблемы проектирования ПИ в виде технического помощника

16. Метафоры пользовательского интерфейса, толерантность, релевантность

17. Законы, принципы, правила проектирования ЧМИ

18. Возможности использования ИИ в ЧМИ

19. Общение с компьютером с помощью жестов

20. Способы количественной оценки скорости работы ПИ

21. Тестирование пользовательского интерфейса

22. Эргономические критерии разработки ЧМИ, их краткая характеристика

23. Способы оценки качества ПИ

24. Применение диаграмм вариантов использования при проектировании ПИ

25. Роль ГОСТов при создания ЧМИ

26. Психофизические аспекты ЧМИ

27. Виды интерфейсов (программные, пользовательские, аппаратные и т.д.) и их краткая характеристика

**6. Темы контрольных работ**

Темы контрольных работ совпадают с темами лабораторных работ. В начале добавляется введение, описание предметной области. В конце добавляется заключение. Лабораторные работы соединяют в контрольной работе по названию темы лабораторной работы. Вместо «Лабораторная работа №» пишется «Тема лабораторной работы»

7. Возможности проведения занятий

**8. Прием контрольной работы**

Контрольная работа принимается двумя способами:

- в режиме личной встречи;

- в режиме онлайн по предварительной договоренности