

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

Высшего образования

«Забайкальский государственный университет»

(ФГБОУ ВО «ЗабГУ»)

Факультет: Энергетический

Кафедра: Информатика и вычислительная техника

Реферат

по Человеко-машинному взаимодействию

На тему: Человеко-машинное взаимодействие

Выполнил ст. гр. ИВТ-19-2

Михалева Е.Д.

Проверил

Ветров С.В.

Чита

2020

Введение

Человеко-машинное взаимодействие (ЧМВ) – дисциплина, изучающая проблемы взаимодействия машины и человека, в то же время ищущая эффективные способы сглаживания и модернизации комфорта данного взаимодействия.

Человеко-машинное взаимодействие

ЧМВ включает в себя несколько различных пунктов:

1. Психология;
2. Удобство использования;
3. Дизайн;
4. Копирайтинг;
5. Анализ.

Это необходимо для успешного понимания студентами важности дизайна и психологии человека при работе с машинами и программами, дабы они понимали основы деятельности, поведения и ментальной специфики человека в соответствии с проектируемой системой и дабы у пользователя в будущем не возникло проблем интерфейсом и возможностями программы.

Пройденный материал

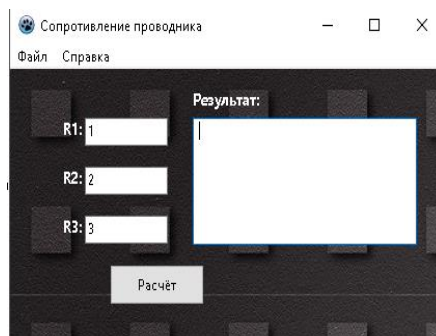
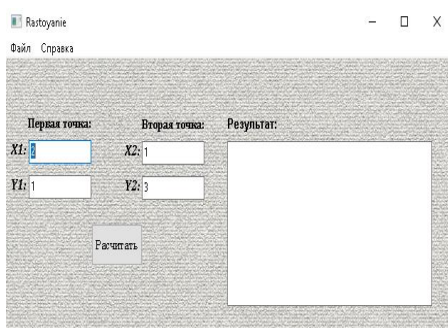
Изученный материал курса ЧВМ благотворно повлиял на наше видение дизайна собственных будущих программ. Незамысловата была помощь тем, которые мы прошли:

- Основные проблемы человеко-машинного взаимодействия и методы их решения;
- Основы дизайна и создания интерфейса;
- Среда разработки Lazarus;
- Draw.io;
- Система Git.
- Типографика;
- UX и UI;

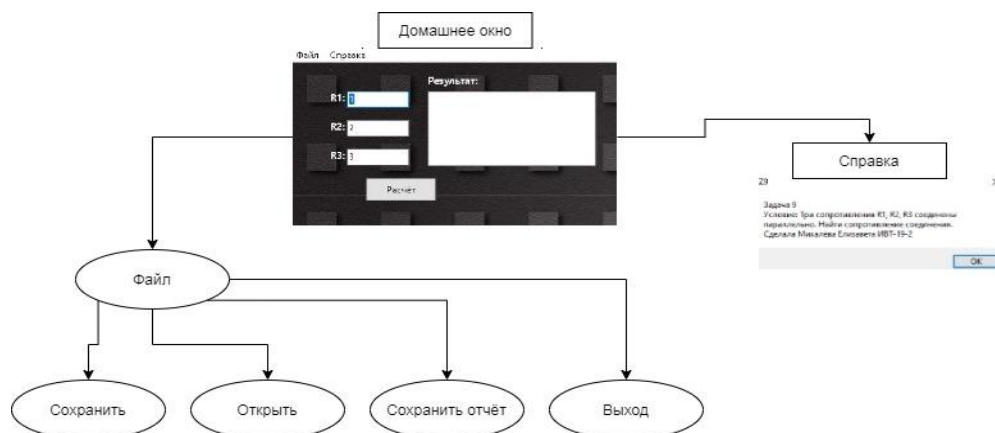
Проделанная работа

В тоже время рука об руку с усвоением теоретического аспекта обучения мы делали практические задания:

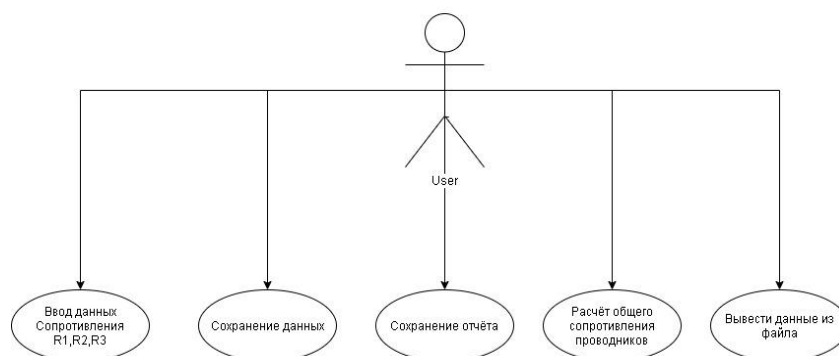
- Сбор теории по Lazarus и Delphi;
- 2 программы из задачника по программированию;



- Создание диаграммы окон;



- Создание диаграммы прецедентов;



- Добавление меню в программы;

- Добавление TМето в программы;
- Добавление таблицы TStringGreed в программы;

Файл Справка

Результат:

№	R1	R2	R3	R
1				

R1:

R2:

R3:

Расчёт

- Создание Wireframe макета программы.

Сопротивление проводника

Файл Справка

Результат:

Сопротивление R1: 1
 Сопротивление R2: 2
 Сопротивление R3: 3
 Сопротивление соединения:
 0,545454545454545

R1:

R2:

R3:

Расчёт

Заключение

Мои знания о создании любого вида дизайна ранее были лишь поверхностными, обрывочными и не сконструированными. Они бы просто интуитивными. Сейчас я в состоянии систематизировать все известные мне сведения и применять на практике. Но познания и умения пока ещё очень далеки от заведомой точки почти идеала. И мои программы в данный момент не в состоянии конкурировать в более опытными и современными, что в будущем я все же собираюсь исправить. Сейчас я продолжу своё обучение, чтобы развивать свои навыки в этом курсе.

Оценка реферата на главреде (Чистота вверху и читаемость внизу)

7,2 балла из 10
по шкале Главреда

9,3 балла из 10
по шкале Главреда