



Начинаем

Лекция 1



Курс

“Разработка пользовательских интерфейсов”

- CS250W. Взаимодействие человека и машины
- Данный курс знакомит студентов с принципами и методами взаимодействия человека и компьютера.
- Требования к слушателям:
 - информатика
 - технология программирования



По окончании курса студенты должны понимать:

- Различие между пользователями и разработчиками
- Естественные ограничения в работе пользователей
- Роль этапа разработки пользовательского интерфейса в общем цикле разработки ПО
- Как работать с пользователями: выявлять требования, претензии, проводить тестирование
- Как измерять и оценивать качество разработки пользовательских интерфейсов



Формат

- Лекции
- Практические занятия
 - Семинары
 - Проекты
- Отчетность
 - Зачет
 - Экзамен или доклад

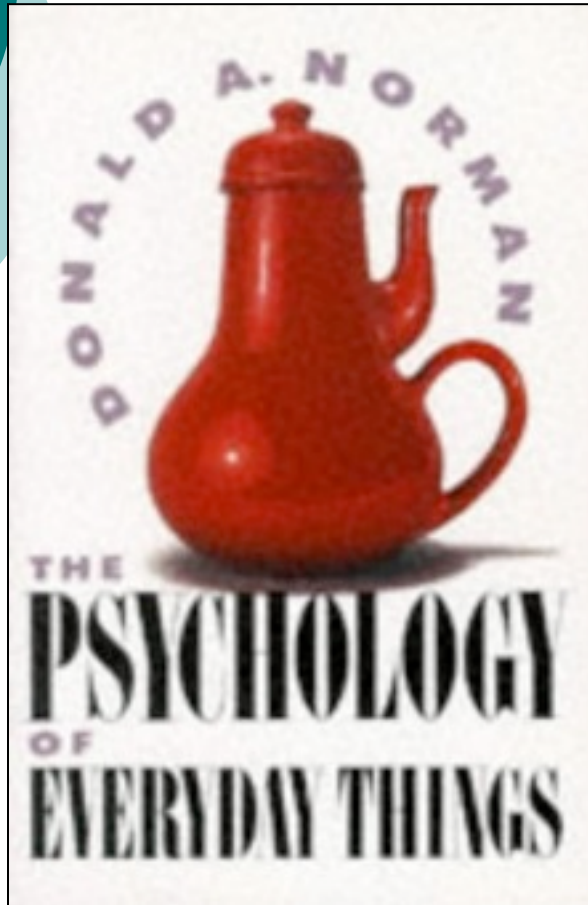


Литература

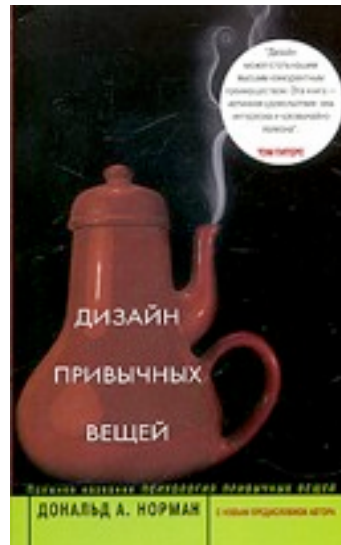
- Дмитрий Донской
«Пользовательский интерфейс»
PC Magazine - Russian Edition СК
Пресс, 10/96

Donald A. Norman

«The Design of Everyday Things»



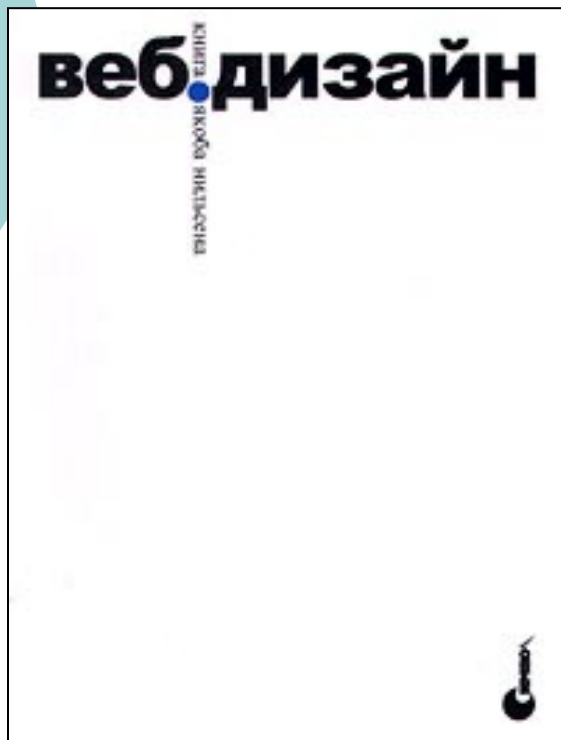
На примерах дверных ручек и прочих мелочей убедительно и понятно излагаются психологические аспекты дизайна. По мнению большинства дизайнеров ПИ, это главная книга, которую нужно прочесть.



Дональд А. Норман
Дизайн привычных вещей

Якоб Нильсен

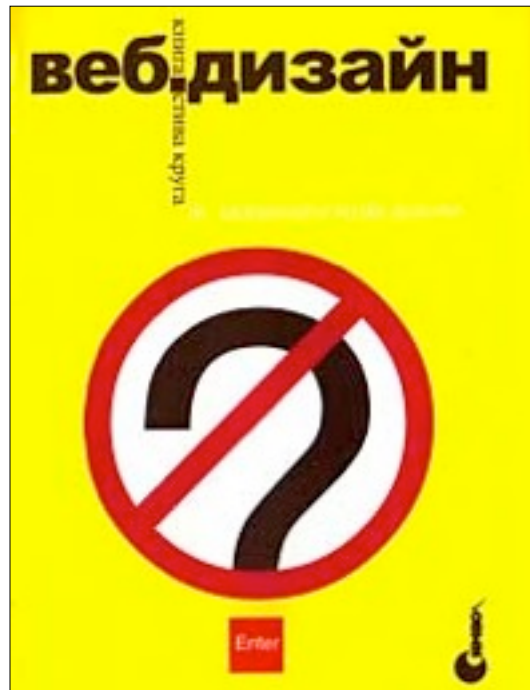
WEB-дизайн. Книга Якоба Нильсена



- Книга содержит исчерпывающее руководство по построению эффективного взаимодействия с любым пользователем в любой ситуации: от подготовки информационного наполнения и оформления страниц до упрощения структуры навигации и создания профессиональных сайтов. Оригинал: Designing Web Usability : The Practice of Simplicity

Стив Круг

«Не заставляйте меня думать»



- Книга раскрывает принципы юзабилити. Подробно описывается процесс разработки дизайна сайта, затем рассматриваются примеры сайтов и предлагается авторская версия, устраняющая допущенные неточности. Оригинал: Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability

Джеф Раскин «Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем»



- Автор анализирует то, к чему все давно привыкли до автоматизма, и объясняет, что интерфейс многих современных программ далек от совершенства. Как его улучшить, в каком направлении двигаться дальше? Ответы дает один из самых известных специалистов в этой области - Джеф Раскин, создатель проекта Apple Macintosh. Оригина́л: The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems



Alan Cooper

«About Face : The Essentials of User Interface Design»

- В этой книге рассказывается обо всем - окнах и элементах управления, меню и сообщениях об ошибках, образовательном факторе и поведении программ. Очень рекомендуется программистам, поскольку автор не жалеет эпитетов, ругая современное ПО.

Алан Купер

Психбольница в руках пациентов



Том Демарко, Тимоти Листер

Человеческий фактор: успешные проекты и команды



Ларри Константин

Человеческий фактор в программировании



Спасибо

