

Опрацювати теоретичний матеріал з підручника для захисту лабораторних робіт:

ЛР №	Розділ	Сторінки
ЛР-1	1.1 Інтерфейс користувача	7-15
ЛР-2	1.2 Еволюція ІК	15-25
ЛР-3	1.3.4 Методи, засоби та інструменти розробки ІК	32-35
	1.4 Людський фактор, ергономіка, психологія і соціологія у проектуванні ІК	35-39
ЛР-4	1.5 Правила проектування ІК	39-48
ЛР-5	2.1 Процес проектування ІК	66-69
ЛР-6	2.2 Планування робіт з проектування та розробки ІК	69-73
ЛР-7	2.4 Методи візуалізації ІК при проектуванні	79-83
ЛР-8	4.1 Оптимізація ІК	161-172
ЛР-9	4.2 Тестування ПЗ ІК	172-185

Знати визначення понять:

1. Інтерфейс
2. Інтерфейс користувача
3. Інтерфейси командного рядка
4. Веб-інтерфейс
5. Ергономіка
6. Графічний інтерфейс користувача
7. Веб-інтерфейс користувача
8. Автоматизація тестування
9. Анімація
10. Багатодокументний інтерфейс (MDI)
11. Однодокументний інтерфейс (SDI)
12. «Дружній» інтерфейс користувача (User-friendly Interface)
13. SAPCO
14. Usability
15. User experience
16. Доступність (Accessibility)
17. Контекст аналізу використання (Context of Use Analysis)
18. Легко піддається навчанню (Easy to Learn)
19. Фокус-група (Focus Group)
20. Прототип (Prototype)
21. Розкадрування (Storyboard)
22. віджет (widget)
23. Графічний елемент акордеон
24. radio button
25. check box
26. icon
27. list box
28. menu
29. context menu
30. dialog box
31. modal window
32. tab
33. toolbar
34. status bar

35. tooltip
36. Варіант використання - use case
37. Меню «Гамбургер»
38. Випадаючий список
39. Двохнаправлений лічильник (Spinner)
40. Індикатор виконання (Progress bar)
41. Контейнер
42. Багатодокументний інтерфейс з вкладками (Tabbed document interface)
43. Навігаційний ланцюжок («хлібні крихти», Breadcrumbs)
44. WIMP («windows, icons, menus, pointers»)
45. Хмара тегів
46. Main menu