

УТВЕРЖДАЮ  
 Декан факультета

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ РАЗРАБОТКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА

Направление/специальность подготовки	09.03.04 Программная инженерия
Специализация/профиль/программа подготовки	Разработка программно-информационных систем
Уровень высшего образования	Бакалавриат
Форма обучения	Заочная
Факультет	И Робототехника и инновационная инженерия
Выпускающая кафедра	Н2 Программная инженерия и интеллектуальные системы
Кафедра-разработчик рабочей программы	Н2 Программная инженерия и интеллектуальные системы

КУРС	СЕМЕСТР	ОБЩАЯ ТРУДОЁМКОСТЬ (ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ)	ЧАСЫ (по наличию видов занятий)									ВИД ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ
			ОБЩАЯ ТРУДОЁМКОСТЬ	АУДИТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ				САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА				
				ВСЕГО	ЛЕКЦИИ	ЛАБОРАТОРНЫЙ ПРАКТИКУМ	ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ	ВСЕГО	КУРСОВОЙ ПРОЕКТ	КУРСОВАЯ РАБОТА	ДРУГИЕ ВИДЫ САМОСТ. РАБОТЫ	
4	8	4	144	6	4	0	2	138	0	18	120	диф. зач.

*ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ*

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА СОСТАВЛЕНА В СООТВЕТСТВИИ С ТРЕБОВАНИЯМИ ФЕДЕРАЛЬНОГО  
ГОСУДАРСТВЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СТАНДАРТА ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ (ФГОС ВО)

**09.03.04 Программная инженерия**

год набора группы: 2026

Программу составил:

Кафедра Н2 Программная инженерия и интеллектуальные системы  
Снижко Елена Александровна, к.пед.н., доцент, доцент

\_\_\_\_\_

Программа рассмотрена  
на заседании кафедры-разработчика  
рабочей программы **Н2 Программная инженерия и интеллектуальные системы**

Заведующий кафедрой Семенова Е.Г., д.т.н., проф.

\_\_\_\_\_

Программа рассмотрена  
на заседании выпускающей кафедры

**Н2 Программная инженерия и интеллектуальные системы**

Заведующий кафедрой Семенова Е.Г., д.т.н., проф.

\_\_\_\_\_

# **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ РАЗРАБОТКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА**

## **Разделы рабочей программы**

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ
4. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ
6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

## **Приложения к рабочей программе дисциплины**

- Приложение 1. Аннотация рабочей программы
- Приложение 2. Технологии и формы обучения
- Приложение 3. Фонды оценочных средств

# 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-1 — Способен применять естественнонаучные и общетехнические знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности

ПК-1.5 — Способен проводить анализ требований к программному обеспечению, выполнять работы по взаимодействию с заказчиком и другими заинтересованными сторонами проекта, выполнять работы по проектированию программного обеспечения и графическому дизайну пользовательских интерфейсов программных продуктов

Формированию компетенций служит достижение следующих результатов образования:

## **ОПК-1**

*знания:*

основные процессы человеко-машинного взаимодействия  
история развития и основные тенденции сферы юзабилити  
особенности восприятия информации человеком  
методы поддержки психических процессов пользователя  
структуры диалогов, методы описания структуры диалога  
средства поддержки пользователя  
структура и требования к оформлению руководства пользователя;

*умения:*

корректный анализ результатов юзабилити-тестирования  
составление профилей пользователя  
выбор цветовой схемы, рациональной с точки зрения решаемой задачи  
рациональное с точки зрения психологии пользователя размещение элементов интерфейса  
подготовка материалов для справочной системы и средств поддержки пользователя  
составлять инструкции, стилистические руководства, руководство пользователя;

*навыки:*

выявления целей и описание сценариев деятельности пользователей  
подготовки тестовых сценариев  
оформления технической документации.

## **ПК-1.5**

*знания:*

международные, национальные, корпоративные стандарты на разработку пользовательских интерфейсов

этапы разработки пользовательских интерфейсов  
способы описания логической структуры интерфейса  
виды пользовательских интерфейсов программных продуктов  
принципы эргономичной организации информации на экране компьютера  
методика разработки процедуры тестирования интерфейса программного продукта  
этапы юзабилити-тестирования;;

*умения:*

применять языки и методы формальных спецификации при проектировании пользовательских интерфейсов

корректный анализ результатов юзабилити-тестирования  
выявление требований заказчика по организации человеко-машинного взаимодействия  
выбор подходящего типа и структуры диалога пользователя с программой  
организация процедуры юзабилити-тестирования;;

*навыки:*

планирования процесса разработки интерфейса пользователя  
выявления целей и описание сценариев деятельности пользователей  
описания структуры диалога с помощью диаграмм переходов состояний  
создания вариантов диалога для различных категорий пользователей  
применения стандартных элементов управления при разработке графических интерфейсов пользователя  
создания прототипов интерфейса различного уровня.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина **РАЗРАБОТКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА** является дисциплиной **обязательной части блока 1** программы подготовки по направлению *09.03.04 Программная инженерия*.

Содержание дисциплины является логическим продолжением дисциплин: **ПСИХОЛОГИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, КОМПЬЮТЕРНАЯ ГЕОМЕТРИЯ И ГРАФИКА, ВИЗУАЛЬНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ, ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ**.

Содержание дисциплины является основой для освоения дисциплин: **ТЕСТИРОВАНИЕ И ВЕРИФИКАЦИЯ ПРОГРАММНЫХ ПРОДУКТОВ, ВЫПОЛНЕНИЕ И ЗАЩИТА ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ**.

Предварительные компетенции, сформированные у обучающегося до начала изучения дисциплины:

- ОПК-2 — Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности
- ОПК-6 — Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического использования, применять основы информатики и программирования к проектированию, конструированию и тестированию программных продуктов
- ПК-1.3 — Способен использовать различные технологии разработки программного обеспечения
- ПК-93 — Способен генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики, абстрагироваться от стандартных моделей, перестраивать сложившиеся способы решения задач, выдвигать альтернативные варианты действий с целью выработки новых оптимальных алгоритмов
- УК-3 — Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде
- УК-4 — Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)
- УК-6 — Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 з.е., 144 ч.

#### 3.1. Содержание (дидактика) дисциплины

КУРС	СЕМЕСТР	Наименование разделов и дидактических единиц	ВСЕГО	Аудиторные занятия в контактной форме			Самостоятельная работа студентов	Формируемая компетенция, %	
				ВСЕГО	Лекции	Практические занятия		ОПК-1	ПК-1.5
4	8	<b>Раздел 1. Понятие пользовательского интерфейса как основного элемента человеко-машинного взаимодействия.</b> 1.1. Понятие интерфейса. Основные типы интерфейсов. 1.2. История развития пользовательских интерфейсов. 1.3. Стандартизация пользовательских интерфейсов. 1.4. Методы и средства проектирования и прототипирования пользовательского интерфейса. 1.5. Проектирование интерфейса пользователя как часть процесса проектирования программного продукта. 1.6. Этапы процесса разработки пользовательского интерфейса.	10.5	0.5	0.5	0	10	15	10
4	8	<b>Раздел 2. Психология человеко-машинного взаимодействия.</b> 2.1. Психология деятельности. 2.2. Поддержка психических процессов пользователя при разработке интерфейса. 2.3. Психологический портрет пользователя.	17	1	0.5	0.5	16	15	10
4	8	<b>Раздел 3. Разработка структуры диалога.</b> 3.1. Виды диалога. 3.2. Процессы ввода/вывода. 3.3. Темп ведения диалога. 3.4. Методы адаптации диалога.	21	1	0.5	0.5	20	10	10
4	8	<b>Раздел 4. Психология цветовосприятия.</b> 4.1. Влияние цвета на восприятие информации человеком. 4.2. Использование принципов сочетаемости цветов при проектировании интерфейса.	10.5	0.5	0.5	0	10	10	10
4	8	<b>Раздел 5. Композиция и организация экрана.</b> 5.1. Основные понятия. Восприятие человеком изображения с точки зрения композиции. 5.2. Использование законов композиции при проектировании пользовательского интерфейса. 5.3. Прототипирование. 5.4. Методы оценки размещения информации на экране.	20.5	0.5	0.5	0	20	10	10
4	8	<b>Раздел 6. Стандартные компоненты интерфейса.</b> 6.1. Оконный интерфейс. 6.2. Элементы управления.	17	1	0.5	0.5	16	5	10
4	8	<b>Раздел 7. Средства поддержки пользователя.</b> 7.1. Виды средств поддержки пользователя: контекстная помощь, всплывающие подсказки, справка, справочные системы, документация. 7.2. Приемы и инструменты разработки средств поддержки пользователя.	12.5	0.5	0.5	0	12	5	10
4	8	<b>Раздел 8. Проектирование интерфейсов интернет-сайтов.</b> 8.1. Сайт как пользовательский интерфейс. 8.2. Структура и организация информации. 8.3. Обзор интернет-технологий с точки зрения пользовательского интерфейса.	12	0	0	0	12	5	10
4	8	<b>Раздел 9. Юзабилити-тестирование интерфейса.</b> 9.1. Критерии оценки интерфейса. 9.2. Методы и средства юзабилити-тестирования. 9.3. Основные этапы юзабилити-тестирования. 9.4. Оценка результатов тестирования интерфейса.	17	1	0.5	0.5	16	15	10
4	8	<b>Раздел 10. Современные тенденции и перспективы развития пользовательских интерфейсов.</b> 10.1. Голосовые интерфейсы. 10.2. Интерфейсы для лиц с ограниченными физическими возможностями. 10.3. Альтернативные виды пользовательских интерфейсов.	6	0	0	0	6	10	10
Всего за 8 семестр			144	6	4	2	138	100	100
Всего по дисциплине			144	6	4	2	138	100	100

#### 3.2. Аудиторный практикум

№ п/п	Номер и наименование раздела дисциплины	Тема практического занятия	Объем, ауд. часов
1	Раздел 2. Психология человеко-машинного взаимодействия.	Метод персон: анализ целевой аудитории, составление психологического портрета пользователя	0.5
2	Раздел 3. Разработка структуры диалога.	Логическая структура деятельности пользователя	0.5
3	Раздел 6. Стандартные компоненты интерфейса.	Оконный интерфейс и элементы управления	0.5
4	Раздел 9. Юзабилити-тестирование интерфейса.	Методики оценки интерфейса. Разработка тестовых сценариев	0.5
<b>Всего за 8 семестр</b>			<b>2</b>

#### 3.3. Самостоятельная работа студента (СРС)

№ п/п	Номер и наименование раздела дисциплины	Содержание учебного задания	Объем, часов

1	Раздел 1. Понятие пользовательского интерфейса как основного элемента человеко-машинного взаимодействия.	Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	6
2		Выполнение домашнего задания 1	4
3	Раздел 2. Психология человеко-машинного взаимодействия.	Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	8
4		Выполнение домашнего задания 1, оформление отчета	8
5	Раздел 3. Разработка структуры диалога.	Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	6
6		Выполнение домашнего задания 2, оформление отчета	10
7		Выполнение первого этапа курсовой работы	4
8	Раздел 4. Психология цветовосприятия.	Выполнение домашнего задания 3: составление цветовой схемы	6
9		Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	4
10	Раздел 5. Композиция и организация экрана.	Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	6
11		Оформление результатов первого этапа курсовой работы	4
12		Выполнение домашнего задания 3: компоновка экрана, прототипирование	10
13	Раздел 6. Стандартные компоненты интерфейса.	Оформление отчета к домашнему заданию 3	8
14		Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	8
15	Раздел 7. Средства поддержки пользователя.	Выполнение домашнего задания 4, оформление отчета	8
16		Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	4
17	Раздел 8. Проектирование интерфейсов интернет-сайтов.	Выполнение второго этапа курсовой работы	4
18		Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	8
19	Раздел 9. Юзабилити-тестирование интерфейса.	Оформление курсовой работы	4
20		Выполнение домашнего задания 5, оформление отчета	6
21		Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	6
22	Раздел 10. Современные тенденции и перспективы развития пользовательских интерфейсов.	Подготовка к защите курсовой работы	2
23		Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	4
Всего за 8 семестр			138

### 3.4. Курсовая работа

СОДЕРЖАНИЕ ЭТАПА	ПЕРИОД ИСПОЛНЕНИЯ (недели семестра)	ПЛАНИРУЕМОЕ ВРЕМЯ (час)
Этап 1. Анализ деятельности пользователя, разработка структуры диалога	2 - 7	6
Этап 2. Прототипирование, разработка средств поддержки пользователя	8 - 12	4
Этап 3. Проведение юзабилити-тестирования	13 - 15	4
Этап 4. Оформление курсовой работы, подготовка к защите	15 - 17	4
<b>Всего за 8 семестр</b>		<b>18</b>

#### 4. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**Текущий контроль успеваемости** студентов проводится в дискретные временные интервалы в следующих формах:

- диагностическая работа;
- домашнее задание;
- тест;
- курсовая работа.

**Промежуточная аттестация** проводится в формах:

- дифференцированный зачет.

#### 5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

##### 5.1. Основная литература по дисциплине:

1. . Психология труда, инженерная психология и эргономика. Москва: Юрайт, 2017, эл. рес.
2. А. А. Попов. . Эргономика пользовательских интерфейсов в информационных системах. М.: РУСАЙНС, 2017, 70 экз.
3. А. К. Гульяев. . Help. Разработка справочных систем. М.: Питер, 2004, 30 экз.
4. А. К. Гульяев, В. А. Машин. . Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса. СПб.: КОРОНА принт, 2000, 26 экз.
5. А. Н. Гуцин. . Личностно-ориентированные информационные системы. СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2012, эл. рес.
6. В. В. Головач. . Дизайн пользовательского интерфейса. БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, , эл. рес.
7. В. И. Грекул, Н. Л. Коровкина, Г. А. Лёвочкина. . Проектирование информационных систем. Москва: Юрайт, 2022, эл. рес.
8. В. К. Чертыковцев. . Организация человеко-машинного взаимодействия. Москва: Юрайт, 2023, эл. рес.
9. Г. С. Иванова. . Технология программирования. М.: КноРус, 2018, 70 экз.
10. Дж. Вин. . Искусство web-дизайна. М.: Питер, 2003, 10 экз.
11. Е. А. Климов, О. Г. Носкова, Г. Н. Солнцева. . Психология труда, инженерная психология и эргономика. Москва: Юрайт, 2021, эл. рес.
12. О. С. Логунова, И. М. Ячиков, Е. А. Ильина. . Человеко-машинное взаимодействие: теория и практика. Ростов н/Д: Феникс, 2006, 8 экз.
13. Снижко Е. А., Гладевич А. А.. Разработка пользовательских интерфейсов. Санкт-Петербург: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д.Ф. Устинова, 2025, эл. рес.

##### 5.2. Дополнительная литература по дисциплине:

1. А. К. Гульяев, В. А. Машин. . Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса. СПб.: КОРОНА принт, 2004, 3 экз.

##### 5.3. Периодические издания:

1. Прикладная информатика.



5.4. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины, электронные библиотечные системы:

1. <https://e.lanbook.com/> — ЭБС Лань;
2. <https://urait.ru/> — Главная – Образовательная платформа Юрайт. Для вузов и ссузов.;
3. <https://ibooks.ru/> — ЭБС Айбукс.ру - это большой выбор актуальной литературы для вашей библиотеки в электронном виде;
4. <http://www.usetix.ru> — Компания Юзетикс - юзабилити тестирование и проектирование интерфейса в Москве;
5. [http://library.voenmeh.ru/jirbis2/index.php?option=com\\_irbis&view=irbis&Itemid=474](http://library.voenmeh.ru/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=474) — Фундаментальная библиотека БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова;
6. <http://www.webmascon.com/archive/topic.asp?id=10> — Архив выпусков по категориям - Архив - Webmascon.

Современные профессиональные базы данных:

1. <https://rusneb.ru> – Национальная электронная библиотека (НЭБ);
2. <https://cyberleninka.ru/> - Научная электронная библиотека «Киберленинка»;  
<http://www.rfbr.ru/rffi/ru/library> - Полнотекстовая электронная библиотека Российского фонда фундаментальных исследований.

Информационные справочные системы:

1. Техэксперт – Информационный портал технического регулирования: Нормы, правила, стандарты РФ;
2. [http://library.voenmeh.ru/jirbis2/index.php?option=com\\_irbis&view=irbis&Itemid=457](http://library.voenmeh.ru/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=457) - БД ГОСТов собственной генерации БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова;
3. <http://www.consultant.ru/> - КонсультантПлюс- информационный портал правовой информации.

5.5. Программное обеспечение:

1. OpenOffice.org 3.0;
2. Opera;
3. Lazarus;
4. Набор библиотек, средств трансляции, компоновки, отладки и интегрированных средств разработки Qt for Application Development.

5.6. Информационные технологии:

взаимодействие с обучающимися посредством ЭИОС Moodle БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова.

## **6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **6.1. Лекционные занятия:**

специализированные требования по оборудованию отсутствуют; аудитория с посадочными местами по количеству студентов; доска.

### **6.2. Практические занятия:**

1. Lazarus;
2. OpenOffice.org 3.0;
3. Opera;
4. Набор библиотек, средств трансляции, компоновки, отладки и интегрированных средств разработки Qt for Application Development.

### **6.3. Прочее:**

1. рабочее место преподавателя, оснащенное компьютером с доступом в Интернет;
2. рабочие места студентов, оснащенные компьютерами с доступом в Интернет, предназначенные для работы в электронной образовательной среде.

### Аннотация рабочей программы

Дисциплина **РАЗРАБОТКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА** является дисциплиной **обязательной части блока 1** программы подготовки по направлению *09.03.04 Программная инженерия*. Дисциплина реализуется на факультете *Н Робототехника и инновационная инженерия* БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д.Ф. Устинова кафедрой *Н2 Программная инженерия и интеллектуальные системы*.

Дисциплина нацелена на формирование компетенций:

ОПК-1 Способен применять естественнонаучные и общетехнические знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности;

ПК-1.5 Способен проводить анализ требований к программному обеспечению, выполнять работы по взаимодействию с заказчиком и другими заинтересованными сторонами проекта, выполнять работы по проектированию программного обеспечения и графическому дизайну пользовательских интерфейсов программных продуктов.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с психологическими особенностями человеко-машинного взаимодействия, с проведением предпроектных исследований, проектированием, прототипированием, дизайном и тестированием пользовательских интерфейсов программных систем.

Программой дисциплины предусмотрены следующие **виды контроля**:

**Текущий контроль успеваемости** студентов проводится в дискретные временные интервалы в следующих формах:

- диагностическая работа;
- домашнее задание;
- тест;
- курсовая работа.

**Промежуточная аттестация** проводится в формах:

- дифференцированный зачет.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет **4 з.е., 144 ч.** Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия (**4 ч.**), практические занятия (**2 ч.**), самостоятельная работа студента (**138 ч.**).

## ТЕХНОЛОГИИ И ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ

### Рекомендации по освоению дисциплины для студента

Трудоемкость освоения дисциплины составляет 144 ч., из них 6 ч. аудиторных занятий, и 138 ч., отведенных на самостоятельную работу студента.

Рекомендации по распределению учебного времени по видам самостоятельной работы и разделам дисциплины приведены в таблице.

Контроль освоения дисциплины производится в соответствии с Положением о текущем, рубежном контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

Формы контроля и критерии оценивания приведены в приложении 3 к Рабочей программе.

Наименование работы	Рекомендуемая литература	Трудоемкость, час.
<b>Раздел 1. Понятие пользовательского интерфейса как основного элемента человеко-машинного взаимодействия.</b>		
Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	. Психология труда, инженерная психология и эргономика: Москва: Юрайт, 2017 (1-2) А. К. Гулятьев, В. А. Машин. . Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса: СПб.: КОРОНА принт, 2000 (1) Г. С. Иванова. . Технология программирования: М.: КноРус, 2018 (8) Д. Раскин. . Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем: СПб.: Символ-Плюс, 2007 (1) В. К. Чертыковцев. . Организация человеко-машинного взаимодействия: Москва: Юрайт, 2023 (1-5)	6
Выполнение домашнего задания 1	Снижко Е. А., Гладевич А. А.. Разработка пользовательских интерфейсов: Санкт-Петербург: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д.Ф. Устинова, 2025 (1, 6) О. С. Логунова, И. М. Ячиков, Е. А. Ильина. . Человеко-машинное взаимодействие: теория и практика: Ростов н/Д: Феникс, 2006 (1, 3, 5, 6)	4
Итого по разделу 1		10
<b>Раздел 2. Психология человеко-машинного взаимодействия.</b>		
Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	А. Н. Гуцин. . Личностно-ориентированные информационные системы: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2012 (1) А. А. Попов. . Эргономика пользовательских интерфейсов в информационных системах: М.: РУСАЙНС, 2017 (1-2) Д. Раскин. . Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем: СПб.: Символ-Плюс, 2007 (2, 3)	8
Выполнение домашнего задания 1, оформление отчета	А. К. Гулятьев, В. А. Машин. . Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса: СПб.: КОРОНА принт, 2000 (2) О. С. Логунова, И. М. Ячиков, Е. А. Ильина. . Человеко-машинное взаимодействие: теория и практика: Ростов н/Д: Феникс, 2006 (2) . Психология труда, инженерная психология и эргономика: Москва: Юрайт, 2017 (1-3)	8

Итого по разделу 2		16
<b>Раздел 3. Разработка структуры диалога.</b>		
Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	Г. С. Иванова. . Технология программирования: М.: КноРус, 2018 (8) А. К. Гульяев, В. А. Машин. . Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса: СПб.: КОРОНА принт, 2000 (4)	6
Выполнение домашнего задания 2, оформление отчета	А. А. Попов. . Эргономика пользовательских интерфейсов в информационных системах: М.: РУСАЙНС, 2017 (3) О. С. Логунова, И. М. Ячиков, Е. А. Ильина. . Человеко-машинное взаимодействие: теория и практика: Ростов н/Д: Феникс, 2006 (5)	10
Выполнение первого этапа курсовой работы	Снижко Е. А., Гладевич А. А.. Разработка пользовательских интерфейсов: Санкт-Петербург: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д.Ф. Устинова, 2025 (2, 6)	4
Итого по разделу 3		20
<b>Раздел 4. Психология цветовосприятия.</b>		
Выполнение домашнего задания 3: составление цветовой схемы	О. С. Логунова, И. М. Ячиков, Е. А. Ильина. . Человеко-машинное взаимодействие: теория и практика: Ростов н/Д: Феникс, 2006 (6) В. В. Головач. . Дизайн пользовательского интерфейса: БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, (1)	6
Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	Г. С. Иванова. . Технология программирования: М.: КноРус, 2018 (8) Е. А. Климов, О. Г. Носкова, Г. Н. Солнцева. . Психология труда, инженерная психология и эргономика: Москва: Юрайт, 2021 (3) Снижко Е. А., Гладевич А. А.. Разработка пользовательских интерфейсов: Санкт-Петербург: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д.Ф. Устинова, 2025 (3)	4
Итого по разделу 4		10
<b>Раздел 5. Композиция и организация экрана.</b>		
Смостоятельное изучение теоретического материала по разделу	Г. С. Иванова. . Технология программирования: М.: КноРус, 2018 (8) В. И. Грекул, Н. Л. Коровкина, Г. А. Лёвочкина. . Проектирование информационных систем: Москва: Юрайт, 2022 (5)	6
Оформление результатов первого этапа курсовой работы	А. К. Гульяев, В. А. Машин. . Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса: СПб.: КОРОНА принт, 2000 (3-4) В. В. Головач. . Дизайн пользовательского интерфейса: БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, (2)	4
Выполнение домашнего задания 3: компоновка экрана, прототипирование	Д. Раскин. . Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем: СПб.: Символ-Плюс, 2007 (4) Снижко Е. А., Гладевич А. А.. Разработка пользовательских интерфейсов: Санкт-Петербург: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д.Ф. Устинова, 2025 (3)	10
Итого по разделу 5		20
<b>Раздел 6. Стандартные компоненты интерфейса.</b>		
Оформление отчета к домашнему заданию 3	Г. С. Иванова. . Технология программирования: М.: КноРус, 2018 (8)	8
Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	О. С. Логунова, И. М. Ячиков, Е. А. Ильина. . Человеко-машинное взаимодействие: теория и практика: Ростов н/Д: Феникс, 2006 (5)	8

	<p>А. А. Попов. . Эргономика пользовательских интерфейсов в информационных системах: М.: РУСАЙНС, 2017 (4)</p> <p>А. К. Гультияев, В. А. Машин. . Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса: СПб.: КОРОНА принт, 2000 (3-5)</p> <p>В. В. Головач. . Дизайн пользовательского интерфейса: БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, (2)</p> <p>Снижко Е. А., Гладевич А. А.. Разработка пользовательских интерфейсов: Санкт-Петербург: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д.Ф. Устинова, 2025 (3, 6)</p>	
Итого по разделу 6		16
<b>Раздел 7. Средства поддержки пользователя.</b>		
Выполнение домашнего задания 4, оформление отчета	<p>А. К. Гультияев, В. А. Машин. . Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса: СПб.: КОРОНА принт, 2004 (3)</p> <p>Д. Раскин. . Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем: СПб.: Символ-Плюс, 2007 (6)</p> <p>В. В. Головач. . Дизайн пользовательского интерфейса: БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, (1, 3)</p>	8
Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	<p>А. К. Гультияев. . Help. Разработка справочных систем: М.: Питер, 2004 (все главы)</p> <p>Снижко Е. А., Гладевич А. А.. Разработка пользовательских интерфейсов: Санкт-Петербург: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д.Ф. Устинова, 2025 (4, 6)</p>	4
Итого по разделу 7		12
<b>Раздел 8. Проектирование интерфейсов интернет-сайтов.</b>		
Выполнение второго этапа курсовой работы	<p>А. К. Гультияев, В. А. Машин. . Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса: СПб.: КОРОНА принт, 2000 (5-6)</p> <p>В. В. Головач. . Дизайн пользовательского интерфейса: БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, (3)</p>	4
Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	<p>Дж. Вин. . Искусство web-дизайна: М.: Питер, 2003 (все разделы)</p> <p>Д. Раскин. . Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем: СПб.: Символ-Плюс, 2007 (6)</p>	8
Итого по разделу 8		12
<b>Раздел 9. Юзабилити-тестирование интерфейса.</b>		
Оформление курсовой работы	<p>А. К. Гультияев, В. А. Машин. . Проектирование и дизайн пользовательского интерфейса: СПб.: КОРОНА принт, 2000 (7)</p> <p>А. А. Попов. . Эргономика пользовательских интерфейсов в информационных системах: М.: РУСАЙНС, 2017 (5)</p>	4
Выполнение домашнего задания 5, оформление отчета	<p>В. В. Головач. . Дизайн пользовательского интерфейса: БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, (3)</p> <p>Д. Раскин. . Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем: СПб.: Символ-Плюс, 2007 (4)</p>	6
Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	<p>Снижко Е. А., Гладевич А. А.. Разработка пользовательских интерфейсов: Санкт-Петербург: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д.Ф. Устинова, 2025 (5-7)</p>	6
Итого по разделу 9		16

<b>Раздел 10. Современные тенденции и перспективы развития пользовательских интерфейсов.</b>		
Подготовка к защите курсовой работы	В. В. Головач. . Дизайн пользовательского интерфейса: БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, (4) Д. Раскин. . Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем: СПб.: Символ-Плюс, 2007 (7)	2
Самостоятельное изучение теоретического материала по разделу	А. Н. Гуцин. . Личностно-ориентированные информационные системы: СПб.БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2012 (3) О. С. Логунова, И. М. Ячиков, Е. А. Ильина. . Человеко-машинное взаимодействие: теория и практика: Ростов н/Д: Феникс, 2006 (6,7)	4
Итого по разделу 10		6

## ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Фонд оценочных средств, позволяющие оценить результаты обучения по данной дисциплине, включают в себя:

- диагностическая работа
- тест;
- домашнее задание;
- курсовая работа;
- дифференцированный зачет.

### Критерии оценивания

#### Диагностическая работа

Диагностическая работа проводится в форме теста в ЭИОС Moodle:

- при правильном ответе менее чем на 60% вопросов - не аттестация;
- при правильном ответе на 60% вопросов и более - аттестация.

#### Тест

Вопросы к тесту размещены в УМК дисциплины.

Тест содержит 20 вопросов и считается зачтенным, если результат тестирования составил не менее 60%.

#### Домашнее задание

Домашние задания выполняются по индивидуальному варианту и предполагают самостоятельное выполнение практических работ.

Индивидуальные варианты выдаются преподавателем в начале семестра

При выполнении домашнего задания студент должен продемонстрировать знание теоретического материала, относящегося к теме данной работы, обосновать эффективность и целесообразность выбранных интерфейсных решений.

Для того чтобы домашнее задание было зачтено, студент должен предъявить выполненные в соответствии с индивидуальным вариантом задания и отчет (в электронном виде) .

Оценка каждой практической работы производится в соответствии с Технологической картой - от 0 до 14 баллов:

9\* баллов – все задания выполнены верно, замечаний по оформлению отчета нет

7-8\* баллов – все задания выполнены верно, есть незначительные недочеты или погрешности в оформлении отчета

5-6\* баллов – все задания выполнены, причем более 75 % заданий выполнена верно, в остальных имеются незначительные недочеты, есть погрешности в оформлении отчета

4 балла – верно выполнено более 75 % заданий, остальные задания либо не выполнены, либо выполнены неверно, есть погрешности в оформлении отчета

3 балла – верно выполнено 50-75% заданий, остальные задания либо не выполнены, либо выполнены неверно, есть существенные погрешности в оформлении отчета

2 балла - верно выполнена 25-50% заданий, остальные задания либо не выполнены, либо выполнены неверно, встречаются грубые ошибки в оформлении отчета

1 балл - верно выполнена менее 25% заданий, остальные задания либо не выполнены, либо выполнены неверно, встречаются грубые ошибки в оформлении отчета.

0 баллов – работа не предоставлена или все задания выполнены неверно

\* за представление работы в срок добавляется 5 баллов при условии, что все задания работы выполнены (возможно, с небольшими недочетами)

#### Курсовая работа

Курсовая работа оформляется по материалам всех выполненных практических работ.

Оценка, выставаемая за курсовую работу, зависит от полноты и качества предъявленного материала.

Для защиты курсовой работы студент должен представить пояснительную записку, оформленную в соответствии с требованиями, предъявляемыми к курсовым работам в БГТУ «ВОЕНМЕХ» и прототип разработанного интерфейса. На защите студент отвечает на вопросы



по выполненной работе. Оценка выставляется в соответствии с учетом качества разработанного прототипа, оформления пояснительной записки и результатов защиты.

#### Критерии оценивания курсовой работы

##### Неудовлетворительно

###### Разработанный прототип интерфейса:

- отсутствует или не продемонстрирован вообще;
- не соответствует бОльшей части требований пользователей;
- не соответствует выбранной структуре диалога, и это не обосновано в ПЗ;
- не соответствует диаграмме переходов или User Flow диаграмме, и это не обосновано в тексте пояснительной записки.

###### Содержание курсовой работы:

- отсутствуют необходимые разделы (один, несколько или все);
- часть заданий отсутствует (не представлена в работе);
- отсутствуют логические связи между частями разделов и самими разделами;
- там, где требуются выводы, они ошибочны, не имеют общего с действительностью или отсутствуют вообще;
- при описании принятых решений допущены грубые ошибки;
- текст заимствован и/или не связан с выбранной темой.

###### Пояснительная записка (ПЗ):

- отсутствует;
- оформлена не по ГОСТ 7.32-2017;
- стиль изложения не соответствует требованиям к курсовой работе.

##### Удовлетворительно

###### Разработанный прототип интерфейса:

- выполнен в виде набора скетчей;
- выполнен в виде статических окон, не связанных между собой (набор скриншотов);
- не соответствует бОльшей части сформулированных требований, и это слабо обосновано;
- не соответствует выбранной структуре диалога, разработанной диаграмме переходов или User Flow диаграмме, и это слабо обосновано;
- средства поддержки пользователя отсутствуют или не соответствуют заявленным в пояснительной записке, и это слабо обосновано.

###### Содержание курсовой работы:

- имеются все необходимые разделы и подразделы курсовой работы (отражены результаты выполнения всех заданий ИДЗ);
- более половины заданий выполнена и описана корректно;
- приняты решения неполны или недостаточно аргументированы;
- отсутствуют необходимые выводы, логические переходы и связи между разделами и подразделами пояснительной записки.

###### Пояснительная записка (ПЗ):

- содержит грубые ошибки в оформлении по ГОСТ 7.32-2017;
- каждый раздел – набор таблиц и скриншотов без связующего текста;
- в тексте присутствуют стилистические ошибки.

##### Хорошо

###### Разработанный прототип интерфейса:

- разработан в виде вайфрейма ИЛИ динамический прототип с небольшим количеством интерактивных элементов;
- имеет достаточный набор интерактивных элементов для демонстрации только основных функций;
- удовлетворяет бОльшей части сформулированных требований пользователей;
- присутствуют небольшие расхождения между прототипом и построенными диаграммами, выбранными структурой диалога и средствами контекстной помощи пользователя, которые (расхождения) не обоснованы или обоснованы слабо;
- (при использовании Figma) элементы интерфейса отрисованы вручную без применения UI kit.

###### Содержание курсовой работы:

- имеются все необходимые разделы и подразделы курсовой работы (отражены результаты выполнения всех заданий ИДЗ);
- все задания выполнены, в целом, корректно; описания выполнения заданий достаточно полные и подробные, демонстрируют знание студентом предметной области;

- в описании отдельных заданий встречаются незначительные недочеты, не влияющие на окончательный результат;
- принятые решения аргументированы, имеются все необходимые выводы, но формулировки недостаточно четкие.

Пояснительная записка (ПЗ):

- содержит незначительные ошибки в оформлении по ГОСТ 7.32-201;
- имеются отдельные замечания к стилю изложения.

**Отлично**

Разработанный прототип интерфейса:

- динамический;
- достаточно подробный, но не перегруженный лишними деталями или мелкими функциями;
- имеет большое количество интерактивных элементов для демонстрации полного набора возможностей, поддерживает ввод с клавиатуры, содержит достаточное количество средств контекстной поддержки пользователя;
- способен продемонстрировать работу с некорректным набором данных (обработка разного рода ошибок) в зависимости от выбранного варианта;
- соответствует сформулированным требованиям пользователей (или выбранной категории пользователей), либо аргументированы внесенные изменения (и их немного);
- соответствует выбранной структуре диалога и разработанной диаграмме переходов состояний, либо аргументированы внесенные изменения (и их немного);
- (при использовании Figma) использован UI kit для создания элементов интерфейса.

Содержание курсовой работы:

- имеются все необходимые разделы и подразделы курсовой работы (отражены результаты выполнения всех заданий ИДЗ);
- все задания выполнены корректно; описания выполнения заданий полные и подробные, демонстрируют знание студентом предметной области;
- принятые решения аргументированы, имеются все необходимые выводы, имеются логические связи при переходах между разделами и подразделами;

Пояснительная записка (ПЗ):

- полностью соответствует ГОСТ 7.32-2017;
- стиль изложения соответствует требованиям.

### **Дифференцированный зачет**

Дифференцированный зачет выставляется в случае успешной сдачи всех предусмотренных рабочей программой контрольных мероприятий:

- успешное выполнение и защита всех практических работ;
- выполнение в установленный графиком срок всех этапов курсовой работы и её своевременная защита;
- успешное выполнение диагностических работ.

Оценка за диф. зачет выставляется в соответствии с набранными баллами в течение семестра

зачтено-отлично - 85-100 баллов

зачтено-хорошо - 75-84 баллов

зачтено-удовлетворительно - 60-74 баллов

не зачтено - менее 60 баллов по итогам семестра, или не защищена курсовая работа.

КУРС	СЕМЕСТР	Наименование разделов и дидактических единиц	ВСЕГО	Аудиторные занятия в контактной форме			Самостоятельная работа студентов	Формируемая компетенция, %		НАИМЕНОВАНИЕ ОЦЕНОЧНОГО СРЕДСТВА
				ВСЕГО	Лекции	Практические занятия		ОПК-1	ПК-1.5	
4	8	Раздел 1. Понятие пользовательского интерфейса как основного элемента человеко-машинного взаимодействия.	10.5	0.5	0.5	0	10	15	10	Тест
4	8	Раздел 2. Психология человеко-машинного взаимодействия.	17	1	0.5	0.5	16	15	10	Тест, Домашнее задание
4	8	Раздел 3. Разработка структуры диалога.	21	1	0.5	0.5	20	10	10	Тест, Домашнее задание, Курсовая работа
4	8	Раздел 4. Психология цветовосприятия.	10.5	0.5	0.5	0	10	10	10	Тест, Домашнее задание
4	8	Раздел 5. Композиция и организация экрана.	20.5	0.5	0.5	0	20	10	10	Тест, Домашнее задание, Курсовая работа
4	8	Раздел 6. Стандартные компоненты интерфейса.	17	1	0.5	0.5	16	5	10	Тест, Домашнее задание, Курсовая работа
4	8	Раздел 7. Средства поддержки пользователя.	12.5	0.5	0.5	0	12	5	10	Тест, Домашнее задание, Курсовая работа
4	8	Раздел 8. Проектирование интерфейсов интернет-сайтов.	12	0	0	0	12	5	10	Тест
4	8	Раздел 9. Юзабилити-тестирование интерфейса.	17	1	0.5	0.5	16	15	10	Тест, Домашнее задание, Курсовая работа
4	8	Раздел 10. Современные тенденции и перспективы развития пользовательских интерфейсов.	6	0	0	0	6	10	10	Тест, Курсовая работа
Всего за 8 семестр			144	6	4	2	138	100	100	
Всего по дисциплине			144	6	4	2	138	100	100	



## Оценочные материалы по дисциплине РАЗРАБОТКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА

**ОПК-1 - Способен применять естественнонаучные и общетехнические знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности**

- № 1 Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ  
Какой метод юзабилити-тестирования позволит корректно оценить время решения задачи пользователем?
- № 2 Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ  
Что понимают под термином «метафора»?
- № 3 Прочитайте текст и установите соответствие  
Установите соответствие между дисциплинами и их определениями.
1. Эргономика
  2. Функциономика
  3. Разработка пользовательского интерфейса
- А. раздел эргономики, исследующий алгоритмы действия человека-оператора в эргатических системах
- Б. научная дисциплина, комплексно изучающая человека (группу людей) в конкретных условиях его (их) деятельности в современном производстве
- В. дисциплина, основывающаяся на исследованиях в области психологии, физиологии, эргономики, функциономики, учитывает достижения дизайна и типографики
- № 4 Прочитайте текст и установите соответствие  
Какие задачи соответствуют указанным этапам разработки пользовательских интерфейсов?
1. анализ деятельности пользователя
  2. проектирование взаимодействия
  3. прототипирование
  4. юзабилити-тестирование
- А. описание профиля пользователя
- Б. визуальное проектирование экранов
- В. разработка базы данных
- Г. программная реализация функций
- Д. разработка тестовых сценариев
- Е. выбор структуры диалога
- № 5 Прочитайте текст и установите последовательность  
Упорядочите средства привлечения внимания пользователя в порядке возрастания силы воздействия:
- 1) цвет фона
  - 2) шрифт
  - 3) звук
  - 4) уровень яркости
  - 5) цвет символов
  - 6) мерцание
- № 6 Прочитайте текст и установите последовательность

Укажите верную последовательность действий пользователя в сценарии отправки письма по электронной почте.

- 1) Выбрать функцию «Написать»
- 2) Ввести текст письма
- 3) Авторизоваться на почтовом сервере
- 4) Ввести адрес получателя
- 5) Нажать кнопку «Отправить»
- 6) Указать тему письма

№ 7 Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа

Какой уровень мышления пользователя задействуется при использовании технологии Drag-n-drop?

- А) наглядно-действенное
- Б) наглядно-образное
- В) абстрактное
- Г) ассоциативное

№ 8 Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа

Какой процесс памяти задействуется при работе с интерфейсом на основе меню?

- А) вспоминание
- Б) узнавание
- В) запоминание
- Г) забывание

№ 9 Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа

Целью какого метода является выявление всех точек контакта с потребителем и уязвимых мест, на которых возможна его потеря, построение сценариев поведения человека?

- А) Метод персон
- Б) Профиль пользователя
- В) Customer Journey Map
- Г) User Flow
- Д) Jobs to Be Done

№ 10 Прочитайте текст, выберите правильные ответы и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов

Какие из перечисленных процессов относятся к процессам вывода?

- 1) сохранение документа в файл
- 2) сканирование документа
- 3) распечатка документа на принтере
- 4) набор текста с клавиатуры

№ 11 Прочитайте текст, выберите правильные ответы и запишите аргументы,

обосновывающие выбор ответов

Какие задачи позволяет решить юзабилити-тестирование?

- 1) понять, насколько удобен пользовательский интерфейс
- 2) сравнить качества старого и нового интерфейса
- 3) выявить ошибки в работе программы
- 4) выявить проблемные места в организации взаимодействия

№ 12 Прочитайте текст, выберите правильные ответы и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов

Критериями оценки качества пользовательского интерфейса являются (укажите все верные характеристики):

- А) скорость передачи данных
- Б) способность сохранения пользователями навыков работы с системой в течение длительного времени
- В) скорость обучения работе с системой
- Г) субъективное удовлетворение пользователей

**ПК-1.5 - Способен проводить анализ требований к программному обеспечению, выполнять работы по взаимодействию с заказчиком и другими заинтересованными сторонами проекта, выполнять работы по проектированию программного обеспечения и графическому дизайну пользовательских интерфейсов программных продуктов**

№ 1 Прочитайте текст, выберите правильные ответы и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов

Какие сообщения относятся к выходным сообщениям диалогового процесса?

- 1) команда
- 2) данные
- 3) подсказка
- 4) справка
- 5) сообщение об ошибке

№ 2 Прочитайте текст и установите соответствие

Установите соответствие между метрикой и характеристикой качества, измеряемой с помощью этой метрики.

- 1) длительность выполнения операции пользователем
  - 2) отношение числа выполненных тестовых заданий к количеству невыполненных или выполненных неверно
  - 3) разница в количестве ошибок / скорости работы у опытных и неопытных пользователей
  - 4) готовность применять продукт для решения задач в дальнейшем
- 
- Б) эффективность
  - Г) продуктивность
  - В) простота изучения
  - А) удовлетворенность

№ 3 Прочитайте текст и установите соответствие

Установите соответствие между описанием метода юзабилити-тестирования и его названием.

- 1) Пользователь выполняет задания самостоятельно, проговаривая вслух свои действия, мысли и отношение. Обязательна фиксация процесса с помощью аудио и видеозаписи, программ захвата экрана. Не позволяет измерять количественные метрики, но предоставляет большой объем качественных данных.
- 2) Пользователь выполняет задания теста самостоятельно, без вмешательства модератора. Результаты работы пользователя фиксируются модератором или специальным программным и аппаратным обеспечением и затем обрабатываются. Позволяет измерять количественные и качественные метрики.
- 3) Пользователь выполняет задания в присутствии модератора, который может задавать уточняющие вопросы о мыслях пользователя во время выполнения заданий, его эмоциях, понимании контекста действий и назначения элементов интерфейса. Позволяет оценить только качественные метрики.
- 4) Позволяет сравнивать различные версии, помогает оценить, какой из двух дизайнов, интерфейсов или функций более удобен и понятен для пользователей.
- 5) Проводится разработчиком или экспертом на основе предварительно составленных чек-листов

Д) Мысли вслух

В) Пассивное наблюдение

А) Активное вмешательство

Г) А/В тестирование

Б) Эвристическая оценка

№ 4 Прочитайте текст и установите последовательность

Восстановите сценарий взаимодействия мастера и клиента в мастерской по ремонту гаджетов:

- 1) В случае отказа от ремонта мастер закрывает карточку с соответствующим статусом, а при согласии производит ремонт.
- 2) После проведения диагностики мастер определяет число заменяемых компонентов и состав работ, после чего созванивается с клиентом и получает одобрение или отказ.
- 3) Клиент приходит в сервис со сломанным гаджетом.
- 4) После завершения работ мастер звонит клиенту и сообщает о готовности, после чего клиент забирает гаджет, оплачивая ремонт.
- 5) Мастер проводит первичный осмотр, принимает устройство, открывает карточку ремонта.
- 6) После выдачи отремонтированного гаджета клиенту, мастер заменяет статус в карточке ремонта на «завершено», указывает гарантийный срок и переносит карточку в архив.

№ 5 Прочитайте текст и установите последовательность

Укажите последовательность действий при подготовке к проведению юзабилити-тестирования:

- 1) Подготовка рабочего места и методов фиксации результатов
- 2) Определение состава респондентов



- 3) Разработка тестовых сценариев
- 4) Тестирование теста
- 5) Выбор методики тестирования
- 6) Определение цели тестирования
- № 6 Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа  
Под юзабилити-тестированием понимают
  - а) функциональное тестирование
  - б) тестирование "черного ящика"
  - в) нагрузочное тестирование
  - г) тестирование на удобство применения
  - д) тестирование пользователей
- № 7 Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа  
Какой стандарт содержит требования к разработке пользовательских интерфейсов?
  - 1) ГОСТ 7.32-2017
  - 2) ISO 9241-11
  - 3) ГОСТ Р ИСО/МЭК 14764-2002
  - 4) ГОСТ Р ИСО/МЭК 15910-2002
- № 8 Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа  
Какая структура диалога допускает обработку на одном шаге диалога нескольких ответов?
  - 1) вопрос-ответ
  - 2) командный язык
  - 3) непосредственное манипулирование
  - 4) экранные формы
- № 9 Прочитайте текст, выберите правильные ответы и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов  
Какие элементы интерфейса относятся к специальным средствам поддержки пользователя?
  - 1) всплывающие подсказки
  - 2) командная кнопка
  - 3) сообщения об ошибках
  - 4) поля ввода
  - 5) структурированная справочная система
- № 10 Прочитайте текст, выберите правильные ответы и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов  
Какие сообщения относятся к входным сообщениям диалогового процесса?
  - 1) команда
  - 2) данные

3) подсказка

4) справка

5) сообщение об ошибке

№ 11 Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ

В чем заключается ассоциативный аспект применения цвета в интерфейсе?

№ 12 Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ

Какого типа окно изображено на рисунке? Аргументируйте свой ответ.

 окна1