

Код та назва дисципліни	<b>1у-09-66_Проектування інтерфейсу користувача</b>
Рекомендується для галузі знань (спеціальності, освітньої програми)	104, 105, 111, 112, 113, 121, 122,123, 124, 125, 126, 153,172
Кафедра	Електронних обчислювальних машин
П.І.П. НПП (за можливості)	доцент, к.ф.-м.н. Карпенко Надія Валеріївна
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр (в якому буде викладатись)	III курс
Мова викладання	Українська
Пререквізити (передумови вивчення дисципліни) <sup>1</sup>	Базові знання з програмування, мови програмування С#, HTML, основи роботи з базами даних
Що буде вивчатися	Методи та прийоми, що використовуються під час розробки інтерфейсів користувача та зв'язування даних; сучасні підходи до візуального проектування ПЗ, отримання базових знань з розширюваної мови розмітки для додатків XAML; технологія Windows Presentation Foundation
Чому це цікаво/треба вивчати	Застосування принципів юзабіліті та дизайну, орієнтованого на користувача, дозволяє знизити витрати на розробку і суттєво підвищити задоволеність і продуктивність роботи користувачів інтерактивної системи.
Чого можна навчитися (результати навчання)	Засвоїти принципи побудови багатoshарової інформаційної системи з насиченим інтерфейсом користувача
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Визначати та аналізувати вимоги до інтерфейсу користувача. Проектувати зручні та привабливі з точки зору користувача інтерфейси, які можуть бути адаптованими для відображення динамічного вмісту. Створювати багатoshарові ІС за технологією WPF
Інформаційне забезпечення	Навчальний посібник, методичний посібник для лабораторних робіт, презентації
Види навчальних занять (лекції, практичні, семінарські, лабораторні заняття тощо)	Лекції (28 год), лабораторні заняття (28 год)
Вид семестрового контролю	диференційований залік
Максимальна кількість здобувачів <sup>2</sup>	60
Мінімальна кількість здобувачів (тільки для мовних та творчих дисциплін)	