Программа

1. Введение

- Интерфейс и человеко-машинное взаимодействие (ЧМВ)
- Цель проектирования ЧМВ
- Роль аналитика в проектировании ЧМВ

2-3. Бизнес-анализ и обследование объекта автоматизации. Требования к системе

- Методологии разработки ПО
- Методологии проектирования
- RUP
- Разработка документа «Видение»

4-5. Пользователь и система. Пользовательские требования

- Действующие лица
- Классификация и описание пользователей
- Описание вариантов использования

6. Описание предметной области

- Определение предметной области
- Методы описания предметной области

7-8. Документирование и верификация требований. Управление требованиями

- Жизненный цикл информационной системы
- Жизненный цикл требований, документирование требований. Управление требованиями
- Как не сделать лишнего и сделать нужное
    - Матрица доступа к данным
    - Прототипирование пользовательского интерфейса
    - Верификация требований к интерфейсу
    - Трассировка как способ поддержки целостности в системе

9-16 Проектирование пользовательского интерфейса

- Понятия UX/UI
- Анализ конкурентов
- Определение пользовательской аудитории
- Эвристики Нильсена
- Гештальт принципы в дизайне
- Ментальные модели
- Пользовательские ошибки
- Информационная архитектура
- Use Case
- Верстка
- Гайдлайны
- Компоненты ПИ
- Низкодетализированное и высокодетализированное прототипирование

From:
http://se.moevm.info/ - **se.moevm.info**

Permanent link:
http://se.moevm.info/doku.php/courses:man_machine_interface:list?rev=1573038570

Last update: **2022/12/10 09:08**