

МИНИСТЕРСТВО ТРАНСПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ТРАНСПОРТА»

УТВЕРЖДАЮ:

Директор ИЭФ



Ю.И. Соколов

23 мая 2019 г.

Кафедра «Информационные системы цифровой экономики»

Автор Медникова Оксана Васильевна, к.т.н.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Проектирование интерфейсов

Направление подготовки:	09.03.03 – Прикладная информатика
Профиль:	Прикладная информатика в экономике
Квалификация выпускника:	Бакалавр
Форма обучения:	очная
Год начала подготовки	2018

Одобрено на заседании Учебно-методической комиссии института Протокол № 7 20 мая 2019 г. Председатель учебно-методической комиссии  М.В. Ишханян	Одобрено на заседании кафедры Протокол № 14 15 мая 2019 г. Заведующий кафедрой  Л.А. Каргина
--	---

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля) в виде электронного документа выгружена из единой корпоративной информационной системы управления университетом и соответствует оригиналу

Простая электронная подпись, выданная РУТ (МИИТ)
ID подписи: 564169
Подписал: Заведующий кафедрой Каргина Лариса Андреевна
Дата: 15.05.2019

Москва 2019 г.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения учебной дисциплины «Проектирование интерфейсов»:

- сформировать у студентов целостный подход к проектированию пользовательских интерфейсов, основанный на принципах, шаблонах и процессах для различных информационных сред (например, веб-приложениям, мобильным приложениям, киоскам и т. п.).

В принципах проектирования сформулированы общие идеи о практике проектирования, а также правила и советы относительно наилучшего применения тех или иных парадигм взаимодействия и пользовательского интерфейса. Шаблоны проектирования описывают такие наборы парадигм взаимодействия, которые регулярно применяются для реализации определенных пользовательских требований и решения типичных проблем проектирования. Процессы проектирования определяют схему, позволяющую понять и описать требования пользователей, преобразовать эти требования в общую структуру проекта и, наконец, найти лучший способ применения принципов и шаблонов проектирования в конкретных ситуациях.

2. МЕСТО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Учебная дисциплина "Проектирование интерфейсов" относится к блоку 1 "Дисциплины (модули)" и входит в его вариативную часть.

2.1. Наименования предшествующих дисциплин

Для изучения данной дисциплины необходимы следующие знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами:

2.1.1. Информатика и программирование:

Знания: сущность, состояние и основные проблемы информатизации общества, направления развития современных компьютерных и информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности языков программирования

Умения: ставить цели в области разработки программных продуктов и находить пути их достижения в условиях формирования и развития информационного общества; выбирать способы решения задач на ПЭВМ и описывать необходимую информацию; разрабатывать и отображать алгоритмы решения задач; применять к решению прикладных задач базовые алгоритмы обработки информации; оценивать сложность алгоритмов; программировать задачи обработки данных в предметной области; разрабатывать тесты и выполнять тестирование и отладку программ; оформлять программную документацию.

Навыки: приемами и навыками анализа имеющейся научной и технической информации о состоянии и перспективах развития современного информационного общества

2.1.2. Проектирование информационных систем:

Знания: этапы ЖЦ ИС и стандарты документации, составляемой на каждой стадии ЖЦ ИС

Умения: систематизировать и анализировать информацию предметной области

Навыки: навыками формализации требований пользователей заказчика

2.1.3. Разработка программных приложений:

Знания: существующие современные информационно-коммуникационные технологии структуры данных и знаний при реализации задач предметной области

Умения: самостоятельно приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения, стремиться к саморазвитию

Навыки: методами, методологиями и инструментальными средствами для решения прикладных задач с использованием современных информационно-коммуникационных технологий

2.1.4. Теоретические основы информатики:

Знания: - определение структуры организации данных, - способы представления, преобразования, обработки различных видов информации на компьютерах, - основные аспекты развития методов, языков программирования

Умения: - описывать алгоритмически и программно разнообразные задачи современного общества, - использовать функциональные таблицы и диаграммы, - применять в работе генераторы случайных чисел

Навыки: - способами представления, преобразования, обработки данных основами алгоритмизации, программирования, - элементами алгоритмизации и программирования, - конструкциями алгоритмов для решения задач

2.2. Наименование последующих дисциплин

Результаты освоения дисциплины используются при изучении последующих учебных дисциплин:

2.2.1. Программная инженерия

Знания: технологию разработки программного обеспечения

Умения: оценивать сложность разработки конкретной программной системы

Навыки: теоретическими знаниями об основных понятиях и моделях процесса разработки

2.2.2. Проектный практикум

Знания: принципы организации проектирования

Умения: формулировать требования к создаваемым программным комплексам

Навыки: навыками разработки программных комплексов для решения прикладных задач

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины студент должен:

№ п/п	Код и название компетенции	Ожидаемые результаты
1	ОПК-4 способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Знать и понимать: - основные стадии проектирования интерактивных систем, - основные парадигмы информационной безопасности Уметь: - проводить исследование предметной области, - определять структуру системы, - применять в работе информационно-коммуникационные технологии, - применять в работе средства информационной безопасности Владеть: - навыками проектирования, - навыками работы с информационно-коммуникационными технологиями
2	ПК-2 способностью разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение	Знать и понимать: - методику технического проектирования, - способность методы рабочего проектирования Уметь: - ? проводить техническое проектирование, - применять способы рабочего проектирования - применять базовые и прикладные информационные технологии Владеть: - Способностью проводить рабочее проектирование, - способностью к проектированию базовых и прикладных информационных технологий
3	ПК-3 способностью проектировать ИС в соответствии с профилем подготовки по видам обеспечения	Знать и понимать: - принципы, шаблоны и процессы проектирования пользовательского интерфейса Уметь: - проводить анализ пользователей и их требований, - проводить детализацию интерфейсных решений Владеть: - навыками проектирования облика и поведения программного продукта
4	ПК-7 способностью проводить описание прикладных процессов и информационного обеспечения решения прикладных задач	Знать и понимать: - технологии разработки объектов профессиональной деятельности, в областях, - методы осуществления инсталляции, отладки программных и настройки технических средств для ввода информационных систем в промышленную эксплуатацию Уметь: - использовать технологии разработки

№ п/п	Код и название компетенции	Ожидаемые результаты
		объектов профессиональной деятельности, в областях; - осуществлять инсталляцию, отладку программных и настройку технических средств для ввода информационных систем в промышленную эксплуатацию Владеть: Владеть: - разрабатывать средства реализации информационных технологий, использовать технологии разработки объектов профессиональной деятельности, в областях, - осуществлять инсталляцию, отладку программных и настройку технических средств для ввода информационных систем в промышленную эксплуатацию

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ И АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСАХ

4.1. Общая трудоемкость дисциплины составляет:

4 зачетные единицы (144 ак. ч.).

4.2. Распределение объема учебной дисциплины на контактную работу с преподавателем и самостоятельную работу обучающихся

Вид учебной работы	Количество часов	
	Всего по учебному плану	Семестр 5
Контактная работа	54	54,15
Аудиторные занятия (всего):	54	54
В том числе:		
лекции (Л)	18	18
лабораторные работы (ЛР)(лабораторный практикум) (ЛП)	36	36
Самостоятельная работа (всего)	54	54
Экзамен (при наличии)	36	36
ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины, часы:	144	144
ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины, зач.ед.:	4.0	4.0
Текущий контроль успеваемости (количество и вид текущего контроля)	ПК1, ПК2	ПК1, ПК2
Виды промежуточной аттестации (экзамен, зачет)	ЭК	ЭК

4.3. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам)

№ п/п	Семестр	Тема (раздел) учебной дисциплины	Виды учебной деятельности в часах/ в том числе интерактивной форме						Формы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации
			Л	ЛР	ПЗ/ТП	КСР	СР	Всего	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	Раздел 1 Целеориентированное проектирование пользовательских интерфейсов	14	12/12			8	34/12	
2	5	Тема 1.1 Человеко-центрированный подход в проектировании интерфейсов	4	2/2			2	8/2	
3	5	Тема 1.2 Исследование пользователей и предметной области	2	2/2			2	6/2	
4	5	Тема 1.3 Моделирование пользователей и контекстов использования	4	4/4			2	10/4	
5	5	Тема 1.4 Выработка требований к разработке интерфейса	4	4/4			2	10/4	ПК1
6	5	Раздел 2 Концептуальное проектирование пользовательского интерфейса	2	8/8			4	14/8	
7	5	Тема 2.1 Концептуальное проектирование		4/4			2	6/4	
8	5	Тема 2.2 Макетирование общей инфраструктуры взаимодействия	2	4/4			2	8/4	ПК2
9	5	Раздел 3 Детальное проектирование пользовательских интерфейсов		8/8			27	35/8	
10	5	Тема 3.1 Детальное проектирование. Принципы проектирования		4/4			25	29/4	
11	5	Тема 3.2 Шаблоны проектирования		4/4			2	6/4	

№ п/п	Семестр	Тема (раздел) учебной дисциплины	Виды учебной деятельности в часах/ в том числе интерактивной форме						Формы текущего контроля успеваемости и промежу- точной аттестации
			Л	ЛР	ПЗ/ТП	КСР	СР	Всего	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12	5	Раздел 4 Оценка пользовательского интерфейса	2	8/8			15	25/8	
13	5	Тема 4.1 Быстрые методы оценки		4/4			7	11/4	
14	5	Тема 4.2 Оценка пользовательского интерфейса. Анализ значений юзабилити- показателей	2	4/4			8	14/4	
15	5	Экзамен						36	ЭК
16		Всего:	18	36/36			54	144/36	

4.4. Лабораторные работы / практические занятия

Практические занятия учебным планом не предусмотрены.

Лабораторные работы предусмотрены в объеме 36 ак. ч.

№ п/п	№ семестра	Тема (раздел) учебной дисциплины	Наименование занятий	Всего ча- сов/ из них часов в интерак- тивной форме
1	2	3	4	5
1	5	РАЗДЕЛ 1 Целеориентированное проектирование пользовательских интерфейсов Тема: Человеко-центрированный подход в проектировании интерфейсов	Проектирование взаимодействия. Выявление исходных данных. Проектирование порядка человека-машинного взаимодействия. Разработка диалоговых форм.	2 / 2
2	5	РАЗДЕЛ 1 Целеориентированное проектирование пользовательских интерфейсов Тема: Исследование пользователей и предметной области	Модель взаимодействия. Построение модели взаимодействия как совокупности входных и выходных данных, диалоговых форм. Оформление модели как технического задания для разработки интерфейса.	2 / 2
3	5	РАЗДЕЛ 1 Целеориентированное проектирование пользовательских интерфейсов Тема: Моделирование пользователей и контекстов использования	Разработка пользовательского интерфейса: этапы предварительного и высокоуровневого проектирования	4 / 4
4	5	РАЗДЕЛ 1 Целеориентированное проектирование пользовательских интерфейсов Тема: Выработка требований к разработке интерфейса	Анализ задачи на разработку интерфейса. Построение расширенного описания. Составление перечня требований.	4 / 4
5	5	РАЗДЕЛ 2 Концептуальное проектирование пользовательского интерфейса Тема: Концептуальное проектирование	Концептуальное проектирование пользовательского интерфейса	4 / 4

№ п/п	№ семестра	Тема (раздел) учебной дисциплины	Наименование занятий	Всего ча- сов/ из них часов в интерак- тивной форме
1	2	3	4	5
6	5	РАЗДЕЛ 2 Концептуальное проектирование пользовательского интерфейса Тема: Макетирование общей инфраструктуры взаимодействия	Клиент-серверная модель. Построение серверной и клиентской части на сокетах. Отработка взаимодействия. Анализ производительности, надежности, безопасности и расширяемости интерфейса. Взаимодействие через именованные блоки памяти. Построение серверной и клиентской части. Отработка взаимодействия. Анализ производительности, надежности, безопасности и расширяемости интерфейса.	4 / 4
7	5	РАЗДЕЛ 3 Детальное проектирование пользовательских интерфейсов Тема: Детальное проектирование. Принципы проектирования	Простые оконные элементы. кнопка (простая, выбора, переключателя), текстовые поля, текстовые области. Составные оконные примитивы. Стандартные диалоги. Модель-представление для списков и таблиц. Модель-представление для деревьев. Комбинирование элементов. Подчиненные формы. Создание сложной формы.	4 / 4
8	5	РАЗДЕЛ 3 Детальное проектирование пользовательских интерфейсов Тема: Шаблоны проектирования	Применение принципов и шаблонов проектирования взаимодействия. Перевод реляционного источника в объектно-ориентированный локальный интерфейс. Перевод реляционного источника в объектно-ориентированный клиент-серверный интерфейс.	4 / 4
9	5	РАЗДЕЛ 4 Оценка пользовательского интерфейса Тема: Быстрые методы оценки	Оценка ранних концепций	4 / 4
10	5	РАЗДЕЛ 4 Оценка пользовательского интерфейса Тема: Оценка пользовательского интерфейса. Анализ значений юзабилити-показателей	Оценка проектного решения. Анализ значений юзабилити-показателей.	4 / 4
ВСЕГО:				36/36

4.5. Примерная тематика курсовых проектов (работ)

Курсовые работы (проекты) не предусмотрены.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Образовательный процесс по дисциплине строится на основе комбинации следующих образовательных технологий.

Интегральную модель образовательного процесса по дисциплине формируют технологии методологического уровня: модульно-рейтинговое обучение, контекстное обучение, технология поэтапного формирования умственных действий, технология развивающего обучения, элементы технологии развития критического мышления.

Реализация данной модели предполагает использование следующих технологий стратегического уровня (задающих организационные формы взаимодействия субъектов образовательного процесса), осуществляемых с использованием определенных тактических процедур:

- лекционные (вводная лекция, информационная лекция, обзорная лекция, лекция-консультация, проблемная лекция);
- лабораторные (углубление знаний, полученных на теоретических занятиях, выполнение работ);
- тренинговые (формирование определенных умений и навыков, формирование идиоматического мышления);
- активизации познавательной деятельности (приемы технологии развития критического мышления через чтение и письмо, работа с литературой, подготовка презентаций по темам домашних работ);
- самоуправления (самостоятельная работа студентов, самостоятельное изучение материала).

Рекомендуется использование информационных технологий при организации коммуникации со студентами для представления информации, выдачи рекомендаций и консультирования по оперативным вопросам (электронная почта), использование мультимедиа-средств при проведении лекционных и практических занятий.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

№ п/п	№ семестра	Тема (раздел) учебной дисциплины	Вид самостоятельной работы студента. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы	Всего часов
1	2	3	4	5
1	5	РАЗДЕЛ 1 Целеориентированное проектирование пользовательских интерфейсов Тема 1: Человеко-центрированный подход в проектировании интерфейсов	1 Введение в предметную область человеко-машинного интерфейса. Виды человеко-машинного интерфейса. Проектирование человеко-машинного интерфейса. Построение модели пользователя	2
2	5	РАЗДЕЛ 1 Целеориентированное проектирование пользовательских интерфейсов Тема 2: Исследование пользователей и предметной области	2 Разработка раскладки приложения, схемы навигации результаты быстрой оценки концепций разрабатываемого интерфейса приложения: -для закрытого подвида: таблица «карточка-категория» – процент респондентов, разместивших i-ую карточку в j-ую категорию	2
3	5	РАЗДЕЛ 1 Целеориентированное проектирование пользовательских интерфейсов Тема 3: Моделирование пользователей и контекстов использования	3 Разработка раскладки приложения, схемы навигации результаты быстрой оценки концепций разрабатываемого интерфейса приложения: -для открытого подвида: -перечень категорий (групп) исследуемых понятий; - дендрограмма выявленных категорий; - таблица «карточка-карточка»–вероятность принадлежности i-ой и j-ой карточек к одной категории; -диаграммы предпочтений с выявленными целевыми эмоциями)	2
4	5	РАЗДЕЛ 1 Целеориентированное проектирование пользовательских интерфейсов Тема 4: Выработка требований к разработке интерфейса	4 Виды межпрограммного интерфейса. Проектирование межпрограммного интерфейса. Клиент-серверный межпрограммный интерфейс. Обмен данными через именованные блоки памяти	2
5	5	РАЗДЕЛ 2 Концептуальное проектирование пользовательского интерфейса Тема 1: Концептуальное проектирование	5 Введение в предметную область классического оконного интерфейса. Основные оконные примитивы. Составные оконные примитивы. Модель-представление. Сложные элементы управления. Комбинирование оконных элементов	2
6	5	РАЗДЕЛ 2 Концептуальное	6	2

		проектирование пользовательского интерфейса Тема 2: Макетирование общей инфраструктуры взаимодействия	Разработка схемы приложения, с представлением основных элементов интерфейса и примененных к ним принципов и шаблонов взаимодействия	
7	5	РАЗДЕЛ 3 Детальное проектирование пользовательских интерфейсов	Детальное проектирование. Принципы проектирования	21
8	5	РАЗДЕЛ 3 Детальное проектирование пользовательских интерфейсов Тема 1: Детальное проектирование. Принципы проектирования	7 Использование эргономических характеристик Шнейдермана для оценки конкретного интерфейса	4
9	5	РАЗДЕЛ 3 Детальное проектирование пользовательских интерфейсов Тема 1: Детальное проектирование. Принципы проектирования	7 Использование эргономических характеристик Шнейдермана для оценки конкретного интерфейса	4
10	5	РАЗДЕЛ 3 Детальное проектирование пользовательских интерфейсов Тема 2: Шаблоны проектирования	8 Разработка макета пользовательского интерфейса (Evolus Pencil, WireframeScratcherStudio) – GUI и Web. Разработка действующего макета пользовательского интерфейса, изучение способов повышения эффективности пользовательского интерфейса. Технология AJAX.	2
11	5	РАЗДЕЛ 4 Оценка пользовательского интерфейса Тема 1: Быстрые методы оценки	9 Изучение критериев оценки пользовательских интерфейсов, метод GOMS. Законы Хика и Фитса. Теоретический расчет временных интервалов по макету.	7
12	5	РАЗДЕЛ 4 Оценка пользовательского интерфейса Тема 2: Оценка пользовательского интерфейса. Анализ значений юзабилити-показателей	10 Количественный анализ пользовательских интерфейсов (без тестирования с участием пользователей) Оценка эффективности пользовательского интерфейса с использованием специализированного программного обеспечения (CogTool@Carnegie Mellon University)	8
ВСЕГО:				58

7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1. Основная литература

№ п/п	Наименование	Автор (ы)	Год и место издания Место доступа	Используется при изучении разделов, номера страниц
1	Проектирование информационных систем: учебник и практикум для академического бакалавриата	Д.В. Чистов, П.П. Мельников, А.В. Золотарюк, Н.Б. Ничепорук ; под общ. ред. Д.В. Чистова	М.: Издательство Юрайт, 2017. - 258 с. - (Бакалавр. Академический курс). - ISBN 978-5-534-00492-2, 0	https://www.biblio-online.ru/viewer/DB21D667-C845-49E2-929B-B877E9B87BF4#page/9

7.2. Дополнительная литература

№ п/п	Наименование	Автор (ы)	Год и место издания Место доступа	Используется при изучении разделов, номера страниц
2	Проектирование информационных систем: учебник и практикум для академического бакалавриата	В.И. Грекул, Н.Л. Коровкина, Г.А. Левочкина	М.: Издательство Юрайт, 2017. - 385 с. - (Бакалавр. Академический курс). - ISBN 978-5-9916-8764-5., 0	https://www.biblio-online.ru/viewer/B56731F0-5408-4182-8607-92ACE5A8D7BE#page/6

8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ "ИНТЕРНЕТ", НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

- 1.<http://gui.ru>
- 2.<http://fresh.gui.ru>
- 3.<http://www.usabilitynet.org>
- 4.<http://www.boxesandarrows.com/>
- 5.<http://www.uxmatters.com/aboutus/>
- 6.<http://usability.ru>
- 7.<http://usability.by>
- 8.http://habrahabr.ru/blogs/ui_design_and_usability

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

- 1.ГОСТ 2.114-70. Технические условия. Правила построения, изложения и оформления
- 2.ГОСТ 19.001-77. Единая система программной документации. Общие положения
- 3.ГОСТ 19.101-77. Единая система программной документации. Виды программ и программных документов
- 4.ГОСТ 19.102-77. Единая система программной документации. Стадии разработки
- 5.ГОСТ 19.104-78. Единая система программной документации. Основные надписи
- 6.ГОСТ 19.301-79 ЕСПД. Программа и методика испытаний.
- 7.ГОСТ 19.506-79 ЕСПД. Описание языка.
- 8.ГОСТ 19.701-90 ЕСПД. Схемы алгоритмов, программ, данных и систем. Условные обозначения и правила выполнения.
- 9.ГОСТ 19.401-78. Единая система программной документации. Текст программы,

требования к содержанию и оформлению

10.ГОСТ 19.402-78. Единая система программной документации. Описание программы

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

1.компьютеры,

2.проектор,

3.Delphi 7.0.

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Основными видами аудиторной работы студентов являются лекции и лабораторные работы.

В ходе лекций преподаватель излагает и разъясняет основные, наиболее сложные понятия темы, а также связанные с ней теоретические и практические проблемы, дает рекомендации на лабораторную работу и указания на самостоятельную работу.

Лабораторные работы завершают изучение наиболее важных тем учебной дисциплины.

Они служат для закрепления изученного материала, развития умений и навыков в практической работе по дисциплине: расчет сложности алгоритмов, разработки алгоритмов и программ, подготовки докладов, сообщений, аргументации и защиты лабораторных работ, а также для контроля преподавателем степени подготовленности студентов по изучаемой дисциплине.

Лабораторная работа начинается со вступительного слова преподавателя, формулирующего цель занятия и характеризующего его основную проблематику. Затем, как правило, заслушиваются сообщения студентов. Обсуждение сообщения совмещается с рассмотрением намеченных вопросов на практике. Поощряется выдвижение и обсуждение альтернативных мнений при выполнении практической части лабораторной работы. В заключительном слове преподаватель подводит итоги лабораторной работы и объявляет оценки студентам. В целях контроля подготовленности студентов и привития им навыков практики по дисциплине преподаватель в ходе лабораторной работы может осуществлять текущий контроль знаний в виде тестовых заданий.

При подготовке к лабораторной работе студенты имеют возможность воспользоваться консультациями преподавателя. Кроме указанных тем студенты вправе, по согласованию с преподавателем, избирать и другие интересующие их темы.

Методические рекомендации преподавателю дисциплины

Основными видами обучения студентов являются лекции, лабораторные занятия в дисплейном классе и самостоятельная работа студентов.

При чтении лекций особое внимание следует уделить выработке у студентов понимания того, что в современном информационном обществе все сколь-нибудь значимые решения должны приниматься на основе многовариантного выбора, причем, по возможности, с использованием широкого спектра формализованных методов. Компьютерные технологии создают для этого наилучшие возможности. Необходимо широко использовать мультимедийную технику, демонстрировать не только статичные иллюстрационные материалы, но и вести непосредственно компьютерное моделирование, обсуждая с аудиторией его ход и результаты.

Лабораторный практикум ориентируется на использование умения студентов программировать под контролем преподавателя. Необходимо, чтобы студенты самостоятельно реализовывали изучаемые алгоритмы оптимизации и принятия решений на том языке программирования, который для них наиболее удобен. Очень важно, чтобы результаты каждого занятия оформлялись в соответствии с обычными требованиями и

сохранялись студентами до завершения всего курса.

Если студент проявляет недостаточный уровень владения программированием, следует настоятельно порекомендовать ему срочно усилить свою программистскую подготовку, возможно, путем репетиционных занятий с квалифицированным преподавателем. Самостоятельная работа ориентирована на домашнюю или классную работу как с компьютером, так и без него. Студенты должны систематически работать с литературой и конспектом лекций, с материалами Интернет. Оценка самостоятельной работы должна входить в оценку контрольных точек практикума с учётом контроля остаточных знаний по тестовым вопросам.

Методические указания для студентов

Основными методами обучения являются лекции, лабораторные занятия в дисплейном классе и самостоятельная работа. При этом самостоятельная работа является ведущей. При прослушивании и проработке лекций особое внимание следует уделить терминологии, используемой в дисциплине, и основным понятиям. Записывать следует только основные положения, формулируемые преподавателем и ссылки на информационные источники, которые вы проработаете самостоятельно. Необходимо активно участвовать в обсуждении предлагаемых преподавателем тем, высказывать собственные соображения.

На практических занятиях необходимо осваивать соответствующие методы в бескомпьютерном, «ручном» варианте, приучаясь при этом грамотно оформлять промежуточные расчеты.

При подготовке к лабораторному практикуму необходимо по заданию сделать заготовки к будущему занятию и согласовать их в начале занятия с преподавателем, чтобы не терять время на переделки и доработки программы. Если в размещенной в Интернет технологической карте указано, что вы должны до занятия отправить преподавателю информацию по электронной почте, нужно сделать это не в последний момент, а заблаговременно, чтобы преподаватель успел с нею ознакомиться.

Следует учесть, что без самостоятельной работы по подготовке выполнить график лабораторного практикума практически невозможно, так как работы достаточно трудоемки, особенно для тех, кто еще не выработал достаточные навыки программирования. Кроме того, лабораторные работы включают элемент творчества и исследований, а не просто демонстрируют возможности какой-либо системы.

Документирование и формирование итоговой отчётности следует начинать заблаговременно и вести в соответствии со стандартами оформления учебных документов и научно-исследовательских отчётов. Без предоставления отчётов студенты не могут быть аттестованы по дисциплине в целом.

Важной частью промежуточной аттестации является контроль остаточных знаний, соответствующие вопросы следует попросить у преподавателя заранее и самостоятельно к ним подготовиться.