

## Введение

За последние три десятилетия технологические прорывы в области IT сформировали экосистемы тотального пользования компьютерами. Поэтому вновь актуальны проблемы человеко-машинного взаимодействия, но которые теперь рассматриваются не только для профессиональной деятельности оператора, а гораздо шире, для пользователей, решающих самые разнообразные задачи. Сформировалось понимание, что проектируя способы взаимодействия человека и компьютера, следует выйти за рамки чисто технических задач в гуманитарную сферу и привлечь дизайнеров, психологов, философов, так как в фокусе многих современных IT-исследований оказываются когнитивные процессы и нейроинтерфейсы, социальные модели и маркетинг, пользовательский опыт и индивидуальные ценности, вопросы морали и этики.

## Цели

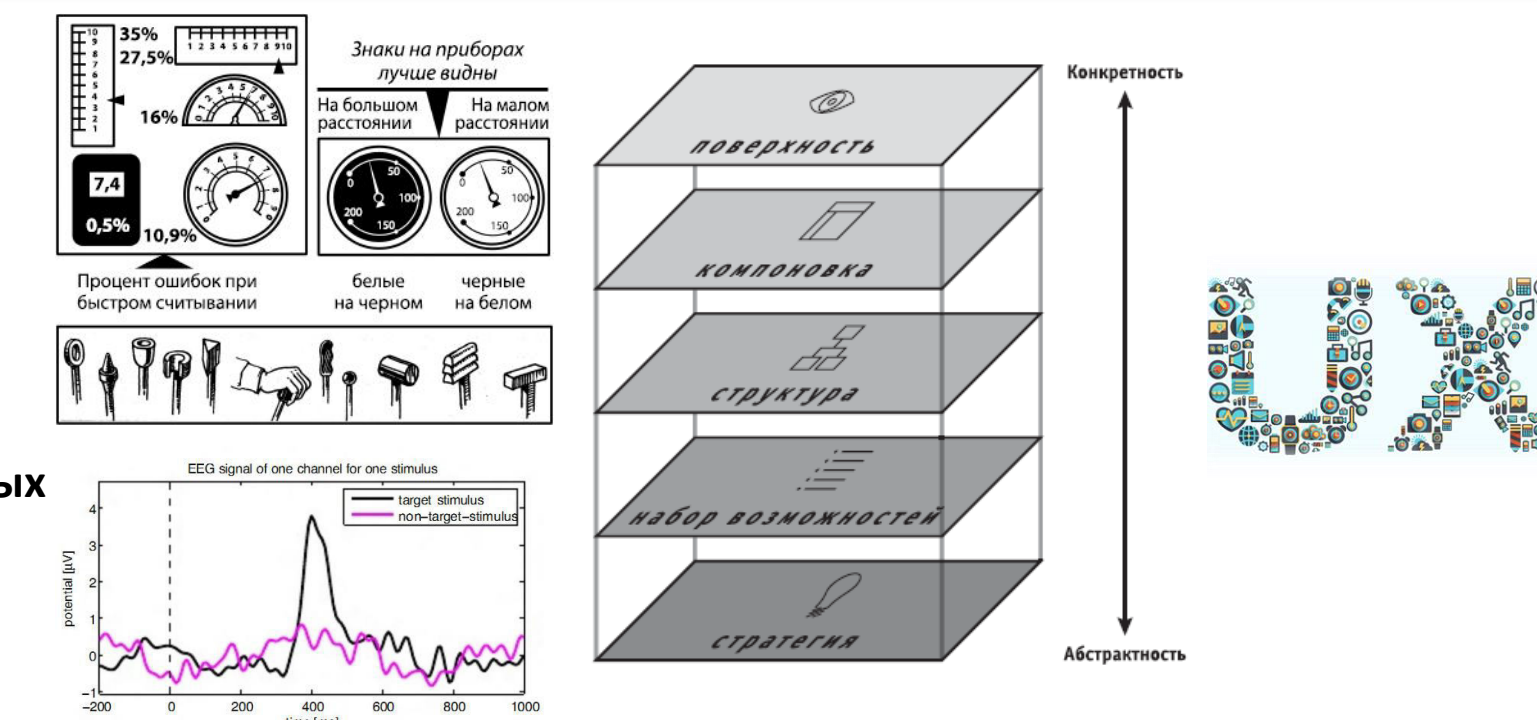
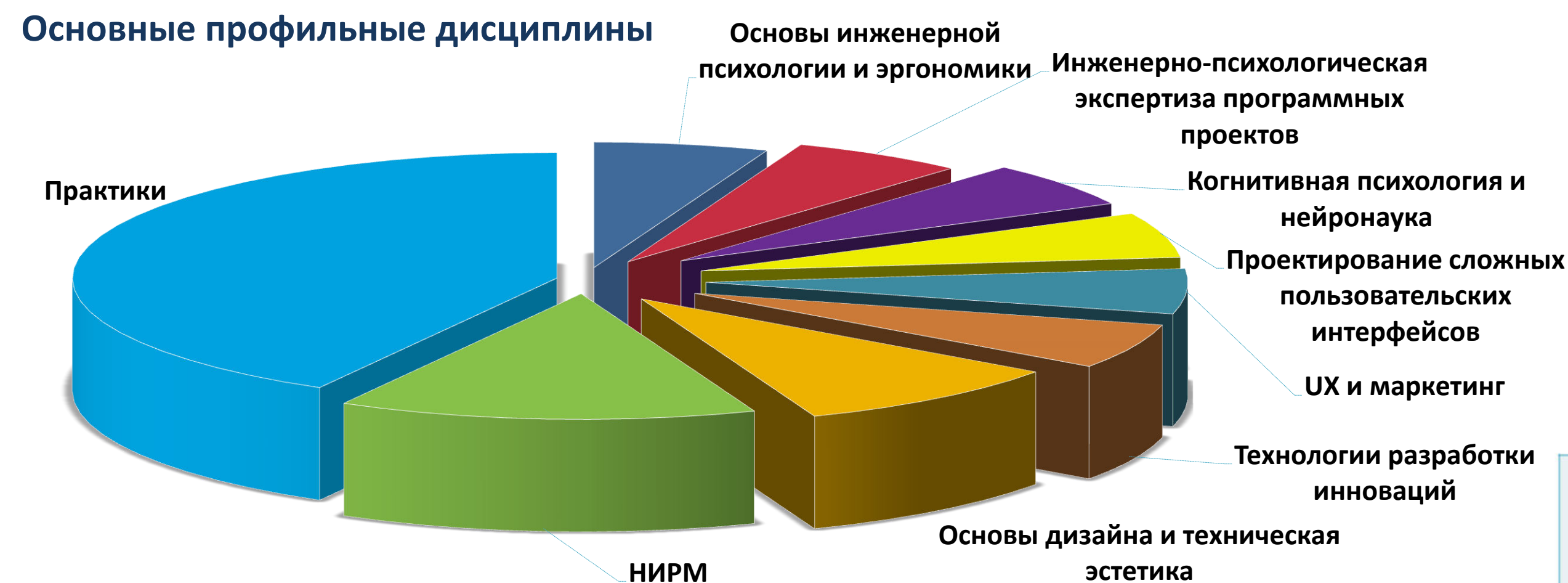
Подготовка магистров прикладной информатики, способных с системных позиций проектировать способы эффективного человеко-машинного взаимодействия и создавать программные продукты с «эргодизайнерским» интерфейсом – отвечающим расширенным требованиям к компоновке и визуальному оформлению, информационной архитектуре и степени соответствия функциональности задачам и целям пользователей.

## Методы

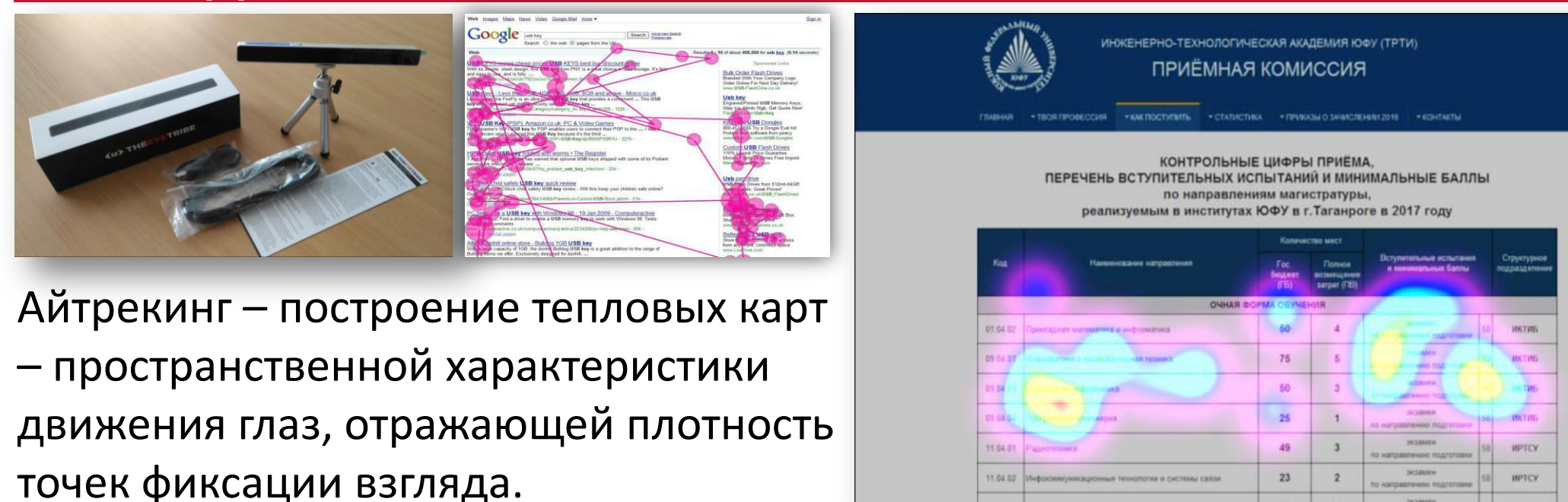
Эргодизайн - новое направление человеко-ориентированной научно-проектной деятельности, в котором за счет интеграции средств дизайна и эргономики создаются эстетически и эргономически полноценные объекты и предметно-пространственная среда.



## Учебный план



## Исследования



## Выводы

При реализации программы удалось успешно задействовать развитую инфраструктуру федерального вуза, высокий уровень технологической подготовки абитуриентов, значительный научный и академический опыт выпускающей кафедры, а также ресурсы внешних профильных предприятий региона, которые обеспечивая проведение практик, помогают магистрантам развить практические навыки дизайна интерфейса, программирования, работы в команде при выполнении реальных проектов.