

# ИКОНОМИЧЕСКИ УНИВЕРСИТЕТ - ВАРНА

## ФАКУЛТЕТ „ИНФОРМАТИКА“

### КАТЕДРА „ИНФОРМАТИКА“

Приета от ФС (протокол №15 / 28.01.2021 г.)

Приета от КС (протокол №4 / 30.11.2020 г.)

УТВЪРЖДАВАМ:

Декан:

(проф. д-р Владимир Сълов)

## УЧЕБНА ПРОГРАМА

ПО ДИСЦИПЛИНАТА: „ДИЗАЙН НА ПОТРЕБИТЕЛСКОТО ПРЕЖИВЯВАНЕ“;

ЗА СПЕЦ: „Дигитални технологии в бизнеса“; ОКС „бакалавър“

КУРС НА ОБУЧЕНИЕ: 4; СЕМЕСТЪР: 7;

ОБЩА СТУДЕНТСКА ЗАЕТОСТ: 210 ч.; в т.ч. аудиторна 60 ч.

КРЕДИТИ: 7

### РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА СТУДЕНТСКАТА ЗАЕТОСТ СЪГЛАСНО УЧЕБНИЯ ПЛАН

<i>ВИД УЧЕБНИ ЗАНЯТИЯ</i>	<i>ОБЩО(часове)</i>	<i>СЕДМИЧНА НАТОВАРЕНОСТ (часове)</i>
АУДИТОРНА ЗАЕТОСТ:		
т. ч.		
● ЛЕКЦИИ	30	2
● УПРАЖНЕНИЯ (семинарни занятия/ лабораторни упражнения)	30	2
ИЗВЪНАУДИТОРНА ЗАЕТОСТ	150	-

Изготвили програмата:

1. ....  
(доц. д-р Снежана Сълова)

2. ....  
(гл. ас. д-р Радка Начева)

Ръководител катедра: .....  
„Информатика“ (проф. д-р Юлиан Василев)

## I. АНОТАЦИЯ

Дизайнът на потребителското преживяване (*User experience design – UXD*) е процес на създаване на продукти, които осигуряват смислен личен опит. Това включва дизайн както на ползваемостта на продукта, така и на удоволствието, което потребителите ще извлекат от работата с него. Обхваща целия процес на придобиване и интегриране на продукта, включително аспекти на марката, дизайна, ползваемостта и функционалността.

Дисциплината „Дизайн на потребителското преживяване“ следва да:

- даде необходимите знание и разбиране в областта на разработване на потребителски ориентирани софтуерни продукти, включително разработване с най-често използвани софтуерни рамки, оценяване и тестване на тяхната ползваемост;
- приложи на практика знанията и уменията чрез работа с HTML, CSS и JavaScript софтуерни рамки и библиотеки;
- разшири знанията и формира нови умения на студентите, включително подходи за проектиране и разработване на потребителски ориентирани софтуерни продукти, обработване и създаване на растерна и векторни изображения.

Дисциплината формира у студентите способности за самообучение и стремеж за непрекъснато разширяване на знанията и подобряване на цялостното преживяване на потребителите.

## II. ТЕМАТИЧНО СЪДЪРЖАНИЕ

No. по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА ТЕМИТЕ И ПОДТЕМИТЕ	БРОЙ ЧАСОВЕ		
		Л	СЗ	ЛУ
	<b>1. Теоретични основи на дизайна на потребителското преживяване</b>	<b>3</b>	<b>-</b>	
1.1.	Същност на дизайна на потребителското преживяване – дефиниции и модели.	1	-	
1.2.	Психология на взаимодействието човек – компютър.	2	-	
	<b>2. Концептуални аспекти на дизайна на потребителското преживяване</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
2.1.	Теория на цветовете.	1	1	
2.2.	Типография.	1	1	
2.3.	Съчетание на формите.	1	1	
	<b>3. Основи на графичния дизайн</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	
3.1.	Векторна и растерна графика.	1	1	
3.2.	Софтуерни продукти за графична обработка.	3	4	
	<b>4. Прототипиране за UX</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	
4.1.	Подходи на прототипиране.	3	2	
4.2.	Софтуерен инструментариум.	3	5	
	<b>5. Разработване на потребителски ориентирани софтуерни продукти</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	
5.1.	Софтуерни рамки.	4	5	
5.2.	Библиотеки за разширяване на функционалността.	2	2	
	<b>6. Оценяване на ползваемостта на потребителския интерфейс</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
	<b>7. Тестване на ползваемостта на потребителския интерфейс</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
	<b>Общо:</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	

### **III. ФОРМИ НА КОНТРОЛ:**

<b>№. по ред</b>	<b>ВИД И ФОРМА НА КОНТРОЛА</b>	<b>Брой</b>	<b>ИАЗ ч.</b>
<b>1.</b>	<b>Семестриален (текущ) контрол</b>		
1.1.	Контролна работа	1	45
1.2.	Курсова работа	1	45
<b>Общо за семестриален контрол:</b>		<b>2</b>	<b>90</b>
<b>2.</b>	<b>Сесиен (краен) контрол</b>		
2.1.	Изпит (тест)	1	60
<b>Общо за сесиен контрол:</b>		<b>1</b>	<b>60</b>
<b>Общо за всички форми на контрол:</b>		<b>2</b>	<b>150</b>

### **IV. ЛИТЕРАТУРА**

#### **ЗАДЪЛЖИТЕЛНА (ОСНОВНА) ЛИТЕРАТУРА:**

1. Nacheva, R. Standardization Issues of Mobile Usability. International Journal of Interactive Mobile Technologies [iJIM], Wien : International Association of Online Engineering [IAOE], 14, 2020, 7, 149 - 157.
2. Kuang, C., Fabricant, R. User Friendly: How the Hidden Rules of Design Are Changing the Way We Live, Work, and Play. Virgin Digital, 2019.
3. Tidwell, J. et.al. Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. O'Reilly Media, 2020.

#### **ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА (ДОПЪЛНИТЕЛНА) ЛИТЕРАТУРА:**

1. Nacheva, R. Color Accessibility: Tools and Techniques for Better UI Designs. TechCo - Lovech 2019 : Научна конференция : 30 г. Технически колеж - Ловеч, 19 май 2019 : Сборник доклади : Т. 2, Габрово : Унив. изд. В. Априлов, 2, 2019, 237 - 243.
2. Nacheva, R., Sulova, S. Approach to exploring users' expectations of digital services' functionality. Ekonomiczne Problemy Usług, Szczecin: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecinskiego, 2018, 2 (131), 137 - 145.
3. Soegaard, M. The Basics of User Experience Design: A UX Design Book by the Interaction Design Foundation. Interaction Design Foundation, 2018.
4. Nacheva, R. Architecture of Web-Based System for Usability Evaluation of Mobile Applications. Izvestiya Journal of Varna University of Economics, Varna, 61, 2017, 2, 187 - 201.
5. Nacheva, R. The Significance of Cognitive User Profiles for Improving Usability of Computer Systems' Interfaces. // Human Systems Integration Approach to Cyber Security : Proceedings of International Conference, 28 - 29 Sept. 2015, Sofia, Bulgaria. - Sofia : G. S. Rakovski National Defence College, 2016, с. 155 - 169.
6. Nunnally, B., Farkas, D. UX Research: Practical Techniques for Designing Better Products. O'Reilly Media, 2016.
7. Nacheva, R. Principles of User Interface Design: Important Rules that Every Designer Should Follow. Изв. на Съюза на учените - Варна. Сер. Икономически науки , 2015, с. 140 - 149.
8. UX Magazine, Defining and Informing the Complex Field of User Experience (UX). <http://uxmag.com/>, 20.02.2020 г.