

**ИКОНОМИЧЕСКИ УНИВЕРСИТЕТ – В А Р Н А**  
**Ф А К У Л Т Е Т „УПРАВЛЕНИЕ“**  
**КАТЕДРА „ИНФОРМАТИКА“**

---

---

Приета от ФС (протокол №/ дата):

Приета от КС (протокол №/ дата):

**УТВЪРЖДАВАМ:**

Декан:

(проф. д-р Стоян Маринов)

**У Ч Е Б Н А П Р О Г Р А М А**

ПО ДИСЦИПЛИНАТА: „ИНТЕРАКТИВЕН ДИЗАЙН И ПРИЛОЖНО ПРОГРАМИРАНЕ“;

ЗА СПЕЦ: „Дигитални медии и ПР“; ОКС „бакалавър“

КУРС НА ОБУЧЕНИЕ: 4; СЕМЕСТЪР: 7;

ОБЩА СТУДЕНТСКА ЗАЕТОСТ: 240 ч.; в т.ч. аудиторна 60 ч.

КРЕДИТИ: 8

**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	180	-

Изготвили програмата:

1. ....  
(доц. д-р Снежана Сълова)
2. ....  
(гл. ас. д-р Радка Начева)
3. ....  
(гл. ас. д-р Борис Банков)

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

## I. АНОТАЦИЯ

Дисциплината „Интерактивен дизайн и приложно програмиране” има за цел да даде на студентите знания, умения и компетенции по отношения на базовите концепции за създаване на софтуерни приложения с интерактивен дизайн. Интерактивността е от съществено значение за съвременните IT проекти, които се използват в сферата на дигиталния маркетинг. Тя предполага създаване на променяща се, персонализирана среда и изграждане на продукти с потребителски ориентиран дизайн, като се базира на съвременните иновативни решения и достиженията на мобилните и уеб технологии.

Лекционният материал и семинарните занятия имат за цел да формират у студентите знания и умения в следните насоки:

- за процеса на проектиране на интерактивни софтуерни приложения;
- за принципите на дизайн на потребителски интерфейс за интерактивни софтуерни приложения;
- за техниките за прототипиране на интерактивни софтуерни приложения;
- за процеса на оценяване на тяхната ползваемост;
- за основните програмни технологии за създаване на интерактивни софтуерни приложения.

Знанията, които получават студентите по дисциплината, намират приложение във всички сфери на обществения живот – икономика, публична администрация, образование и др. Получените знания ще могат да бъдат приложени при:

- проектиране и създаване на интерактивен дизайн, предназначен за различни дигитални медии;
- създаване на ефективни Интернет маркетингови инструменти за популяризиране, промотиране и рекламиране на продукти, услуги, бизнес организации.

Обучението по дисциплината „Интерактивен дизайн и приложно програмиране” спомага за разширяване на знанията на студентите и формиране у тях умения за:

- за работа в екип и координиране на задачите по създаване на интерактивни маркетингови инструменти;
- усъвършенстване и непрекъснато обучение;
- за вземане на решения в стандартни и относително неопределени ситуации.

## II. ТЕМАТИЧНО СЪДЪРЖАНИЕ

No. по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА ТЕМИТЕ И ПОДТЕМИТЕ	БРОЙ ЧАСОВЕ		
		Л	СЗ	ЛУ
<b>Тема 1. Проектиране на интерактивни софтуерни приложения</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	
1.1.	Съвременни методологии за разработване на интерактивни софтуерни приложения	1	-	
1.2.	Процес на проектиране на интерактивни софтуерни приложения	1	2	
<b>Тема 2. Основни принципи на дизайн на потребителски интерфейс за интерактивни софтуерни приложения</b>		<b>10</b>	<b>10</b>	
2.1.	Значение на цветовете и формите	2	2	
2.2.	Основи на типографията	2	2	
2.3.	Правила на дизайна – контраст, приближеност, подравняване,	3	4	

	повторение			
2.4.	Съвременни тенденции в дизайна	3	2	
<b>Тема 3. Прототипиране на интерактивни софтуерни приложения</b>		<b>6</b>	<b>6</b>	
3.1.	Техники за прототипиране	3	3	
3.2.	Софтуерни средства за създаване на интерактивни прототипи	3	3	
<b>Тема 4. Ползваемост на интерактивни софтуерни приложения</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	
4.1.	Процес на оценяване на ползваемостта	2	2	
4.2.	Софтуерни приложения за оценяване на ползваемостта	2	2	
<b>Тема 5. Програмни технологии за разработване на интерактивни приложения</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	
5.1.	Въведение в програмните технологии	1	-	
5.2.	Технологии за разработване на интерактивни приложения	1	2	
5.3.	Оптимизиране за търсеци машини	2	2	
<b>Тема 6. Адаптивен уеб дизайн</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	
6.1.	Основни принципи на адаптивния уеб дизайн	1	-	
6.2.	Софтуерни средства за разработване на адаптивни уеб сайтове	3	4	
<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.	Тест	1	40
1.2.	Курсов проект	1	80
<b>Общо за семестриален контрол:</b>		<b>2</b>	<b>120</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>3</b>	<b>180</b>

### **IV. ЛИТЕРАТУРА**

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

1. Колисниченко, Д., HTML 5 & CSS 3. Практическо програмиране за начинаещи. Изд. Асеновци, 2017.
2. Уилямс, Р. Наръчник на начинаещия дизайнер. Изд. Асеновци, 2016.

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

1. Academy, D. Да направим собствен блог с WordPress, София: Асеновци, 2018
2. Колисниченко, Д. Адаптивен уеб дизайн с Bootstrap. Изд. Асеновци, 2017.
3. Колесниченко, Д., Да направим собствен сайт. Изд. Асеновци, 2015.

4. Малешков, С. и В. Георгиев, Компютърна графика и фотореалистична визуализация. София: изд. НБУ, 2014.
5. Сълова, С. и др. Интернет технологии, Варна: Изд. Наука и икономика, ИУ – Варна, 2018.
6. Preece, J., Sharp, H., Rogers, Y., Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. Wiley, 2015.
7. Levy, J., UX Strategy: How to Devise Innovative Digital Products that People Want. O'Reilly Media, 2015.
8. Krug, S., Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability. New Riders, 3 edition, 2014.
9. Steane, J., The Principles and Processes of Interactive Design. Fairchild Books, 2014.
10. Salmond, The Fundamentals of Interactive Design. AVA Publishing, 2013.
11. Axure RP – Training and Support, <https://www.axure.com/support>, 2.03.2020.