

ИКОНОМИЧЕСКИ УНИВЕРСИТЕТ - ВАРНА
ФАКУЛТЕТ „ИНФОРМАТИКА“
КАТЕДРА „ИНФОРМАТИКА“

Приета от ФС (протокол №8 / 05.03.2020 г.)

Приета от КС (протокол №7 / 28.02.2020 г.)

УТВЪРЖДАВАМ:

Декан:

(проф. д-р Владимир Сълов)

У Ч Е Б Н А П Р О Г Р А М А

ПО ДИСЦИПЛИНАТА: „ДИЗАЙН НА ПОТРЕБИТЕЛСКОТО ПРЕЖИВЯВАНЕ“;

ЗА СПЕЦ: „Бизнес информационни системи“; 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 знания 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
	1. Теоретични основи на дизайна на потребителското преживяване	3	-	
1.1.	Същност на UXD – дефиниции и модели.	1	-	
1.2.	Психология на взаимодействието човек – компютър.	2	-	
	2. Концептуални аспекти на дизайна на потребителското преживяване	3	3	
2.1.	Теория на цветовете.	1	1	
2.2.	Типография.	1	1	
2.3.	Съчетание на формите.	1	1	
	3. Основи на графичния дизайн	4	5	
3.1.	Векторна и растерна графика.	1	1	
3.2.	Софтуерни продукти за графична обработка.	3	4	
	4. Прототипиране за UX	6	7	
4.1.	Подходи на прототипиране.	3	2	
4.2.	Софтуерен инструментариум.	3	5	
	5. Разработване на потребителски ориентирани софтуерни продукти	6	7	
5.1.	Софтуерни рамки.	4	5	
5.2.	Системи за управление на съдържанието.	2	2	
	6. Оценяване на ползваемостта на потребителския интерфейс	4	4	
	7. Тестване на ползваемостта на потребителския интерфейс	4	4	
	Общо:	30	30	

III. ФОРМИ НА КОНТРОЛ:

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

IV. ЛИТЕРАТУРА

ЗАДЪЛЖИТЕЛНА (ОСНОВНА) ЛИТЕРАТУРА:

1. Soegaard, M. The Basics of User Experience Design: A UX Design Book by the Interaction Design Foundation. Interaction Design Foundation, 2018.
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. Marsh, J. UX for Beginners: A Crash Course in 100 Short Lessons. O'Reilly Media, 2016.
2. Nunnally, B., Farkas, D. UX Research: Practical Techniques for Designing Better Products. O'Reilly Media, 2016.
3. UX Magazine, Defining and Informing the Complex Field of User Experience (UX). <http://uxmag.com/>, 20.02.2020 г.