

**ИКОНОМИЧЕСКИ УНИВЕРСИТЕТ – В А Р Н А**  
**ФАКУЛТЕТ „ИНФОРМАТИКА“**  
**КАТЕДРА „ИНФОРМАТИКА“**

---

---

Приета от ФС (протокол № 9/24.04.2024 г.)

Приета от КС (протокол № 10/16.04.2024 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: „Дигитални технологии в бизнеса“;

ОКС „бакалавър“ – редовно обучение

КУРС НА ОБУЧЕНИЕ: 3; СЕМЕСТЪР: 6

ОБЩА СТУДЕНТСКА ЗАЕТОСТ: 180 ч.; в т.ч. аудиторна 60 ч.

КРЕДИТИ: 6

**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	120	—

Изготвили програмата:

1. ....  
(проф. 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 пол-зваемостта на продукта, така и на удоволствието, което потребителите ще извлекат от работата с него. В този смисъл дисциплината дава знания и умения за управление и имплементиране в реална среда на целия процес на създаване на потребителски ориентирани интерфейси. Разгледани са теми, свързани с придобиване и интегриране на софтуерни продукти, включително аспекти на марката, дизайна, ползваемостта и функционалността им. Акцент е поставен върху процесите на оценяване и тестване на ползваемостта и достъпността на софтуера.

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 средства за анализ на потребителското мнение (персони, потребителско пътуване, сценарии за употреба и др.), оценяване и тестване на тяхната ползваемост;
- приложи на практика знанията и уменията чрез софтуер за прототипиране;
- разшири знанията и формира нови умения на студентите, включително подходи за проектиране и разработване на потребителски ориентирани софтуерни продукти, обработване и създаване на растерни и векторни изображения.

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

Съгласно препоръката на Съвета на Европейския съюз от 22 май 2018г. дисциплината развива следните компетентности:

- Математическа компетентност и компетентност в областта на точните науки, технологиите и инженерството – група 3, свързана с разбиране на процеса на разработване на потребителски ориентирани интерфейси, включително оценяване и тестване на тяхната ползваемост;
- Цифрова компетентност – група 4, свързана с прилагане на програмни продукти за прототипиране на потребителски ориентирани интерфейси;
- Предприемаческа компетентност – група 7, свързана с предоставяне на възможности на студентите за участие в програми за студентско предприемачество и конкурси за дизайн.

## II. ТЕМАТИЧНО СЪДЪРЖАНИЕ

No. по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА ТЕМИТЕ И ПОДТЕМИТЕ	БРОЙ ЧАСОВЕ		
		Л	СЗ	ЛУ
<b>Тема 1. Теоретични основи на дизайна на потребителското преживяване</b>		<b>3</b>	-	
1.1.	Същност на UXD – дефиниции и модели.	1	-	
1.2.	Психология на взаимодействието човек – компютър.	2	-	
<b>Тема 2. Концептуални аспекти на дизайна на потребителското преживяване</b>		<b>6</b>	<b>6</b>	
2.1.	Теория на цветовете.	2	2	
2.2.	Типография.	2	2	
2.3.	Съчетание на формите.	2	2	

<b>Тема 3. Прототипиране за UX</b>		<b>7</b>	<b>9</b>	
3.1.	Подходи на прототипиране.	2	1	
	Процес на прототипиране, ориентиран към потребителя.	2	2	
3.2.	Софтуерен инструментариум.	3	6	
<b>Тема 4. Инструментариум за картографиране на клиентския опит</b>		<b>10</b>	<b>11</b>	
4.1.	Изследване на потребителското мнение. Диаграми за анализ	2	3	
4.2.	Персони и потребителски пътешествия	2	2	
4.3.	Бизнес канава. Канава за предложение на стойност на продукта	2	2	
4.4.	Карта на емпатията	2	2	
4.5.	Сториборд	2	2	
<b>Тема 5. Изследване на ползваемостта на потребителския интерфейс</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	
5.1.	Процес на оценяване. Подходи и инструментариум	2	2	
5.2.	Процес на тестване. Подходи и инструментариум	2	2	
<b>Общо:</b>		<b>30</b>	<b>30</b>	

### **III. ФОРМИ НА КОНТРОЛ**

<b>№. по ред</b>	<b>ВИД И ФОРМА НА КОНТРОЛА<sup>1</sup></b>	<b>Брой</b>	<b>ИАЗ ч.</b>
<b>1.</b>	<b>Семестриално оценяване</b>		
1.1.	Контролна работа	1	20
1.2.	Задание	1	20
1.3.	Курсов проект	1	30
<b>Общо за семестриалното оценяване:</b>		<b>3</b>	<b>70</b>
<b>2.</b>	<b>Сесийно оценяване</b>		
2.1.	Изпит (теоретичен тест)	1	50
<b>Общо за сесийното оценяване:</b>		<b>1</b>	<b>50</b>
<b>Общо за всички форми на контрол:</b>		<b>4</b>	<b>120</b>

### **IV. ЛИТЕРАТУРА**

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

1. Електронни учебни материали по дисциплината, публикувани в платформата за електронно и дистанционно обучение на ИУ – Варна..

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

1. Начева, Р. (2023) Концептуален функционален модел на прототип на система за оценяване на достъпността на мобилни приложения. Човешки ресурси & Технологии = HR & Technologies, Варна: Сдружение Креативно пространство, 1, 76-98.
2. Soegaard, M. (2018) The Basics of User Experience Design: A UX Design Book by the Interaction Design Foundation. Interaction Design Foundation.

<sup>1</sup> При дисциплини, които завършват с текуща оценка се попълва само т. 1 Семестриално оценяване, съгласно чл.21, ал. 2 от Правилника за оценяване на знанията, уменията и компетентностите на студентите в Икономически университет – Варна.

3. Kuang, C., Fabricant, R. (2019) User Friendly: How the Hidden Rules of Design Are Changing the Way We Live, Work, and Play. Virgin Digital.
4. Tidwell, J. et.al. (2020) Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. O'Reilly Media.
5. UX Magazine, Defining and Informing the Complex Field of User Experience (UX). <http://uxmag.com/>, 10.04.2024 г.
6. The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed. <https://www.interaction-design.org/literature>, 10.04.2024 г.