

**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: „Информатика и компютърни науки“; ОКС „бакалавър“**

**КУРС НА ОБУЧЕНИЕ: 3; СЕМЕСТЪР: 6;**

**ОБЩА СТУДЕНТСКА ЗАЕТОСТ: 150 ч.; в т.ч. аудиторна 60 ч.**

**КРЕДИТИ: 5**

**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	90	-

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 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.

## 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 UXD – дефиниции и модели.	1	-	
1.2.	Психология на взаимодействието човек – компютър.	2	-	
<b>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>3. Прототипиране за UX</b>		<b>6</b>	<b>8</b>	
3.1.	Подходи на прототипиране.	3	2	
3.2.	Софтуерен инструментариум.	3	6	
<b>4. Разработване на потребителски ориентирани софтуерни продукти</b>		<b>7</b>	<b>8</b>	
4.1.	Софтуерни рамки.	4	5	
4.2.	Системи за управление на съдържанието.	3	3	
<b>5. Оценяване на ползваемостта на потребителския интерфейс</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	
<b>6. 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	20
1.2.	Курсова работа	1	30
<b>Общо за семестриален контрол:</b>		<b>2</b>	<b>50</b>
<b>2.</b>	<b>Сесиен (краен) контрол</b>		
2.1.	Изпит (тест)	1	40
<b>Общо за сесиен контрол:</b>		<b>1</b>	<b>40</b>
<b>Общо за всички форми на контрол:</b>		<b>3</b>	<b>90</b>

### **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.