

Факултет: ФАКУЛТЕТ ПО ТЕЛЕКОМУНИКАЦИИ И МЕНИДЖМЪНТ
Катедра: ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ
Професионално направление: 5.3. КОМУНИКАЦИОННА И КОМПЮТЪРНА ТЕХНИКА
Специалност: ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ
Образователно-квалификационна степен: МАГИСТЪР

ОПИСАНИЕ НА ЛЕКЦИОНЕН КУРС

1. Наименование на курса: *Проектиране на потребителски интерфейс*
2. Код на курса: 23.1.3.0.14
3. Вид на курса: *задължителен*
4. Ниво: *магистър*
5. Година на изучаване: *втора*
6. Семестър: *трети*
7. Брой кредити: *6*

8. Име на лектора: *доц. д-р Евгения Ковачева*

9. Резултати от обучението за дисциплината – усвоени знания, умения, компетенции (цели):

Студентите, приключили обучението си по дисциплината, трябва да придобият:

Основни знания за спецификата и проектирането на ПИ.

Практически умения при проектиране, изграждане и оценяване на потребителски интерфейс.

Цел на курса е да изгради знания и умения в магистрите за проектиране на потребителски интерфейс – лесен за използване и с функционалности, отговарящи на нуждите на потребителите (т.е. за подобряване на сигурността, полезността, ефективността, и ефикасността на ПИ).

10. Начин на преподаване: *лекции и практически упражнения*

11. Предварителни изисквания:

Необходими предварителни знания по дисциплините:

„Проектиране на алгоритми“, „Програмиране на Java“

12. Съдържание на курса (анотация):

Курсът е насочен към проектирането на потребителски интерфейс (ППИ) на различни типове приложения – десктоп, уеб-базирани и мобилни. Взаимодействието между човек и приложение е представено тематично в курса от познаването на потребители, изграждане на функционалността на приложението, през създаване на прототип и описване в ръководство за потребителя. Функционалността на едно приложение трябва да се представи по подходящ начин чрез ПИ.

Едно от предизвикателствата на проектирането е то да отговаря на технологичните промени и да осигурява максимално удобство за потребителя. Много хора от бизнеса се интересуват от ППИ с цел да увеличат ефективността на персонала си.

13. Библиография (препоръчителна или задължителна литература)

Основна литература:

- Alan Blackwell (2010) Human Computer Interaction – Lecture Notes, Cambridge Computer Science Tripos, Part II
- Microsoft (2010) User Experience Interaction Guidelines

Допълнителна литература:

- Eaton, Nick (2010) The iPad/tablet PC market defined?, Seattle Post-Intelligencer
- GUI - graphical user interface
http://www.webopedia.com/TERM/G/Graphical_User_Interface_GUI.html
- Lieberman, Henry. "A Creative Programming Environment, Remixed", MIT Media Lab, Cambridge.
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.125.4685&rep=rep1&type=pdf>
- Salha, Nader. (2012) Aesthetics and Art in the Early Development of Human-Computer Interfaces
- Interaction Design: beyond human-computer interaction -
http://workgroups.clemson.edu/AAH0503_ANIMATED_ARCH/879Readings/Interaction%20Design%20-%20Beyond%20Human-Computer%20Interaction.pdf

14. Методи и критерии на оценяване:

Дисциплината завършва с изпит, на който студентите защитават проект, разработен по време на семестъра.

Крайната оценка е по шестобалната система, минималната оценка за успешно приключване на обучението е "Среден /3/". Съотнесена с Европейската система за трансфер на кредити съпоставимостта на оценките е следната:

Отличен /6/	Много добър /5/	Добър /4/	Среден /3/		Слаб /2/	
A	B	C	D	E	FX	F
Присъждат се кредити както е по учебен план					Не се присъждат кредити	

Изпитната оценка се формира по следната скала: минимум 50% за успешно положен изпит, т.е. Среден /3/- 50-60%, Добър /4/- 61-70%, Мн.добър /5/- 71-80%, и Отличен /6/- над 81%.

Изисквания при формиране на оценките по шестобалната скала.

Отличен (6) за добро познаване на информационните източници, задълбочено овладени ключови и допълнителни знания и умения, осмислено и правилно разбиране на материята, умения за решаване на сложни задачи, собствено мислене и аргументиране на решенията.

Мн. добър (5) за много добре овладени ключови и допълнителни знания, осмислено и правилно разбиране на материята, умения за прилагане на наученото при решаване на сложни задачи.

Добър (4) за овладени ключови и допълнителни знания за решаване на задачи, но без способност да бъдат развити самостоятелно.

Среден (3) за усвоени ключови знания и решения на типови задачи.

Формиране на крайната оценка

- 20% от индивидуални задания;
- 20% тест;
- 10% от участие в часовете;
- 25% финален групов проект;
- 25% изпит (защита на финалния проект и изпитване).

15. Език на преподаване: **български**