

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: Всички специалности от ПН 4.6 Информатика и компютърни науки;
ОКС „бакалавър“ – редовно обучение
КУРС НА ОБУЧЕНИЕ: 2; СЕМЕСТЪР: 4
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 ползваемостта 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 пътешествие, 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
	ТЕМА 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		
	ТЕМА 2. КОНЦЕПТУАЛНИ АСПЕКТИ НА ДИЗАЙНА НА ПОТРЕБИТЕЛСКОТО ПРЕЖИВЯВАНЕ	6	6	
2.1.	Теория на цветовете.	2	2	
2.2.	Типография.	2	2	
2.3.	Съчетание на формите.	2	2	

ТЕМА 3. ПРОТОТИПИРАНЕ ЗА UX		7	9	
3.1.	Подходи на прототипиране.	2	1	
3.2.	Процес на прототипиране, ориентиран към потребителя.	2	2	
3.3.	Софтуерен инструментариум.	3	6	
ТЕМА 4. ИНСТРУМЕНТАРИУМ ЗА КАРТОГРАФИРАНЕ НА КЛИЕНТСКИЯ ОПИТ		10	11	
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	
ТЕМА 5. ИЗСЛЕДВАНЕ НА ПОЛЗВАЕМОСТТА НА ПОТРЕБИТЕЛСКИЯ ИНТЕРФЕЙС		4	4	
5.1.	Процес на оценяване. Подходи и инструментариум	2	2	
5.2.	Процес на тестване. Подходи и инструментариум	2	2	
Общо:		30	30	

III. ФОРМИ НА КОНТРОЛ

№. по ред	ВИД И ФОРМА НА КОНТРОЛА¹	Брой	ИАЗ ч.
1.	Семестриално оценяване		
1.1.	Контролна работа	1	20
1.2.	Задание	1	20
1.3.	Курсов проект	1	30
Общо за семестриалното оценяване:		3	70
2.	Сесийно оценяване		
2.1.	Изпит (теоретичен тест)	1	50
Общо за сесийното оценяване:		1	50
Общо за всички форми на контрол:		4	120

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.

¹ 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.

2. Soegaard, M. (2018) The Basics of User Experience Design: A UX Design Book by the Interaction Design Foundation. Interaction Design Foundation.
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.