

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

УТВЪРЖДАВАМ:

Ректор:

(Проф. д-р Пл. Илиев)

У Ч Е Б Н А П Р О Г Р А М А

ПО ДИСЦИПЛИНАТА: **“ИНТЕРАКТИВЕН ДИЗАЙН И ПРИЛОЖНО ПРОГРАМИРАНЕ”**;

ЗА СПЕЦ: **„Дигитални медии и ПР“; ОКС „бакалавър“**

КУРС НА ОБУЧЕНИЕ: **4; СЕМЕСТЪР: 7;**

ОБЩА СТУДЕНТСКА ЗАЕТОСТ: **240 ч.; в т.ч. аудиторна 75 ч.**

КРЕДИТИ: **8**

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	45	3
• УПРАЖНЕНИЯ (семинарни занятия)	30	2
ИЗВЪНАУДИТОРНА ЗАЕТОСТ	165	-

Изготвили програмата:

1.
(доц. д-р Снежана Сълова)
2.
(ас. д-р Радка Начева)
3.
(ас. Борис Банков)

Ръководител катедра:
„Информатика“ (проф. д-р Владимир Сълов)

I. АНОТАЦИЯ

Дисциплината “Интерактивен дизайн и приложно програмиране” има за цел да даде на студентите знания, умения и компетенции по отношения на базовите концепции за създаване на софтуерни приложения с интерактивен дизайн. Интерактивността е от съществено значение за съвременните IT проекти, които се използват в сферата на дигиталния маркетинг. Тя предполага създаване на променяща се, персонализирана среда и изграждане на продукти с потребителски ориентиран дизайн, като се базира на съвременните иновативни решения и достиженията на мобилните и веб технологии.

Лекционният материал и семинарните занятия имат за цел да формират у студентите знания и умения в следните насоки:

- за процеса на проектиране на интерактивни софтуерни приложения;
- за принципите на дизайн на потребителски интерфейс за интерактивни софтуерни приложения;
- за техниките за прототипиране на интерактивни софтуерни приложения;
- за процеса на оценяване на тяхната ползваемост;
- за основните програмни технологии за създаване на интерактивни софтуерни приложения.

Знанията, които получават студентите по дисциплината, намират приложение във всички сфери на обществения живот – икономика, публична администрация, образование и др. Получените знания ще могат да бъдат приложени при:

- проектиране и създаване на интерактивен дизайн, предназначен за различни дигитални медии;
- създаване на ефективни Интернет маркетингови инструменти за популяризиране, промотиране и рекламиране на продукти, услуги, бизнес организации.

Обучението по дисциплината “Интерактивен дизайн и приложно програмиране” спомага за разширяване на знанията на студентите и формиране у тях умения за:

- за работа в екип и координиране на задачите по създаване на интерактивни маркетингови инструменти;
- усъвършенстване и непрекъснато обучение;
- за вземане на решения в стандартни и относително неопределени ситуации.

II. ТЕМАТИЧНО СЪДЪРЖАНИЕ

No. по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА ТЕМИТЕ И ПОДТЕМИТЕ	БРОЙ ЧАСОВЕ		
		Л	СЗ	ЛУ
Тема 1. Проектиране на интерактивни софтуерни приложения		5	2	
1.1.	Съвременни методологии за разработване на интерактивни софтуерни приложения	3	-	
1.2.	Процес на проектиране на интерактивни софтуерни приложения	2	2	
Тема 2. Основни принципи на дизайн на потребителски интерфейс за интерактивни софтуерни приложения		10	10	
2.1.	Значение на цветовете и формите	2	2	
2.2.	Основи на типографията	2	2	
2.3.	Правила на дизайна - контраст, приближеност, подравняване,	3	4	

	повторение			
2.4.	Съвременни тенденции в дизайна	3	2	
Тема 3. Прототипиране на интерактивни софтуерни приложения		6	8	
3.1.	Техники за прототипиране	3	4	
3.2.	Софтуерни средства за създаване на интерактивни прототипи	3	4	
Тема 4. Ползваемост на интерактивни софтуерни приложения		8	4	
4.1.	Процес на оценяване на ползваемостта	4	2	
4.2.	Софтуерни приложения за оценяване на ползваемостта	4	2	
Тема 5. Програмни технологии за разработване на интерактивни приложения		12	4	
5.1.	Въведение в програмните технологии	4	-	
5.2.	Технологии за разработване на интерактивни приложения	4	2	
5.3.	Оптимизиране за търсещи машини	4	2	
Тема 6. Адаптивен уеб дизайн		4	2	
6.1.	Основни принципи на адаптивния уеб дизайн	2	-	
6.2.	Софтуерни средства за разработване на адаптивни уеб сайтове	2	2	
	Общо:	45	30	

III. ФОРМИ НА КОНТРОЛ:

№ по ред	ВИД И ФОРМА НА КОНТРОЛА	Брой	ИАЗ ч.
1.	Семестриален (текущ) контрол		
1.1.	Тест		20
1.2.	Курсов проект		80
Общо за семестриален контрол:			100
2.	Сесиен (краен) контрол		
2.1.	Изпит (тест)		65
Общо за сесиен контрол:			65
Общо за всички форми на контрол:			165

IV. ЛИТЕРАТУРА

ЗАДЪЛЖИТЕЛНА (ОСНОВНА) ЛИТЕРАТУРА:

1. Гайфулин, Р., Уеб дизайн с Adobe Photoshop CC. Изд. "Асеновци", 2016.
2. Колисниченко, Д., HTML 5 & CSS 3. Практическо програмиране за начинаещи. Изд. "Асеновци", 2017.
3. Уилямс, Р. Наръчник на начинаещия дизайнер. Изд. "Асеновци", 2016.

ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА (ДОПЪЛНИТЕЛНА) ЛИТЕРАТУРА:

1. Колисниченко, Д. Адаптивен уеб дизайн с Bootstrap. Изд. "Асеновци", 2017.

2. Колесниченко, Д., Да направим собствен сайт. Изд. “Асеновци”, 2015.
3. Малешков, С. и В. Георгиев, Компютърна графика и фотореалистична визуализация. София: изд. НБУ, 2014.
4. Маринов, Р., Интерактивни стратегически комуникации. Изд. НБУ, 2012.
5. Preece, J., Sharp, H., Rogers, Y., Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. Wiley, 2015.
6. Levy, J., UX Strategy: How to Devise Innovative Digital Products that People Want. O'Reilly Media, 2015.
7. Krug, S., Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability. New Riders, 3 edition, 2014.
8. Steane, J., The Principles and Processes of Interactive Design. Fairchild Books, 2014.
9. Salmond, The Fundamentals of Interactive Design. AVA Publishing, 2013.
10. Axure RP – Training and Support. <https://www.axure.com/support>, 12.11.2017.