

FISA DISCIPLINEI

**Proiectarea Interfețelor Utilizator
COPS314**

Număr credite6

1. Obiectivele disciplinei

Să se familiarizeze cu proiectarea interfețelor utilizator.

2. Rezultatele învățării

a. Cunoștințele generale

Să definească termenii specifici proiectării interfețelor utilizator.

Să enumere principiile proiectării interfețelor utilizator.

Să demonstreze însușirea metodologiilor sistematice pentru proiectarea interfețelor utilizator.

b. Cunoștințele de specialitate

Să identifice caracteristicile diferitelor tehnici de proiectare a interfețelor utilizator.

Să aplice diferite tehnici de proiectare a interfețelor utilizator.

Să identifice diferitele caracteristici ale modelelor folosite în proiectarea interfețelor utilizator.

Să aplice metodologia de proiectare a interfețelor utilizator; tema de proiect se va referi la un caz concret și va constitui elementul central al activității la laborator.

c. Competențele generale

Producție-exploatare la nivel de noțiune.

d. Competențele de specialitate

Tehnici de dezvoltare la nivel de aplicație.

Cunoștințe de bază

Redactare la nivel de noțiune

Ergonomie și interfața om-mașină la nivel de aplicație

e. Abilitățile cognitive specifice

Rezolvare de probleme

Metodă la nivel esențial

Analiză la nivel esențial

Eficacitate personală

Adaptare la nivel util.

Gestiunea Situației la nivel util.

Pragmatism la nivel util.

Acțiune și realizare

Mobilizare la nivel util.

3. Concordanța cu obiectivele planului de învățământ/specializării

a. Contribuția rezultatelor învățării disciplinei la formarea competențelor specializării

Prezentul curs oferă baza realizării viitoarelor interfețe care vor fi concepute pentru lucrarea practică de la licență.

b. Cerințele disciplinare prealabile

Limbajului Java.
Elemente de grafică computațională.

4. Structura activității didactice

CURS 28 ore
Seminar 0 ore
Lucrări practice 14 ore
Proiect 28 ore

5. Prezentarea conținutului disciplinei

a. Curs

<i>Conținutul activității</i>	<i>Nr. de ore</i>
Introducere în proiectarea interfețelor utilizator	2h
Principii de bază pentru crearea interfețelor interactive	4h
Controlul asupra mediului tău aduce satisfacții.	2h
Așteptările utilizatorilor	
Opțiuni. Accesibilități și metafore	2h
Consistența. Despre simplitatea interfețelor utilizator	2h
Procesul de proiectare al unui produs	2h
Design-ul centrat pe utilizator	4h
Arhitectura software pentru interfețe utilizator	4h
Realizarea prototipului interfețelor utilizator	4h
Verificarea cunoștințelor	2h

b. Seminar

Conținutul activității *Nr. de ore*

c. Lucrări practice

<i>Conținutul activității</i>	<i>Nr. de ore</i>
Recapitularea noțiunilor java legate de lucrul cu metodele grafice	2h
Crearea unei mini aplicații care să realizeze încărcarea de imagini de pe disc și afișarea într-o fereastră, folosirea ascultătoarelor de evenimente care să prelucreze comenzile utilizatorilor.	2h
Adăugarea capacității de salvare a imaginilor modificând dimensiunile în pixeli prin crearea unor clase definite de utilizator.	2h
Adăugarea de meniuri pentru implementarea comenzilor specifice.	2h
Crearea unui mini-editor de text cu implementarea comenzilor în meniuri.	2h
Crearea unei mini-aplicații pentru realizarea unui tool-bar ale cărui instrumente să poată fi stabilite de utilizator (presupune încărcarea unor librării de icon-uri).	2h
Evaluarea cunoștințelor acumulate.	2h

d. Proiect

<i>Conținutul activității</i>	<i>Nr. de ore</i>
Stabilirea temei	2h
Îndrumare, indicații, discuții pe baza proiectelor pentru stabilirea cât mai precisă a cerințelor.	22h
Evaluarea temelor	4h

6. Învățare

a. Forme de învățare / predare

descoperirea dirijată, problematizarea, studiu de caz, conversația euristică, demonstrația, dialogul, similaritatea, generalizarea.

b. Resurse educaționale
resurse on-line (www.xpert.ugal.ro), prezentări PowerPoint.

c. Bibliografie disponibilă
UI design and Implementation - Prof. Rob Miller - MIT EECS
User Interface Design for Programmers - By Joel Spolsky -
<http://www.joelonsoftware.com/uibook/chapters/fog0000000057.html>
Interfete software - Lect. Gabriel STOIAN - <http://inf.ucv.ro/~gstoian/courses/is-id/IS> - Modulul 1.pdf

d. Alte resurse
calculator pentru prezentări, videoproiector.

7. Studiu individual: 80 ore

8. Evaluare

a. Forme de evaluare
Pentru curs: examinare scrisă.
Laborator + proiect: proiecte de cercetare individuală.
Caracter sumativ.

b. Principii de notare
Notarea se face în modul următor: pentru fiecare răspuns corect se acorda un punct. Dacă răspunsul nu este complet, de acorda un procent dintr-un punct, funcție de cât s-a răspuns corect din întrebare. Punctajul maxim se poate obține dacă s-a răspuns corect la toate întrebările însumându-se 9 puncte, la care se adaugă un punct din oficiu.

Nota finală de calculează în modul următor: pentru promovare studentul trebuie să obțină minim nota 5 la examen și la laborator + proiect. Nota de la examen reprezintă 70% din nota finală, iar nota de la proiect 30%. Însurarea celor două note luate procentual rezultă în nota finală.

c. Informarea studenților cu privire la evaluarea asociată disciplinei
La primul curs, studenții vor fi informați despre forma de evaluare. O altă formă de informare este cea online. Data examenului se stabilește de comun acord cu studenții, iar secretariatul va afișa programul examenelor.

9. Responsabil de curs

Nume : S.I. Mihai Dobos 
Date de contact : email: mihai.dobos@ugal.ro

Responsabil de curs,

Sef Departament/Catedra,

