

SYLABUS

pentru disciplina:

“PROIECTAREA INTERFEȚELOR UTILIZATOR ȘI GRAFICĂ ”

FACULTATEA DE AUTOMATICĂ ȘI CALCULATOARE

DOMENIUL /SPECIALIZAREA INFORMATICĂ /INFORMATICĂ APLICATĂ - Anul de studii:
III

Semestrul 1

Titularul cursului: Prof.dr.ing. Lăcrămioara STOICU-TIVADAR
Colaboratori: Drd. Romina PINTEA

Numar de ore/saptamana/Verificarea/Credite

Curs	Seminar	Laborator	Proiect	Examinare	Credite
2	0	2	0	E	5

A. OBIECTIVELE CURSULUI

Obiective principale: Obținerea abilităților necesare proiectării interfețelor aplicațiilor software. **Categorii de cunoștințe:** La finalul cursului participanții vor fi capabili să înțeleagă conceptele asociate cu proiectarea, criterii estetice și funcționale, metode de evaluare. Scopuri formative: Studenții vor dobândi competența în proiectarea interfețelor aplicațiilor și vor dezvolta abilități de analiză critică necesare în practica specializării de informatică. **Contribuția procentuala în cadrul competențelor:** Înțelegerea și utilizarea conceptelor esențiale ale informaticii: 10%, Identificarea și formularea de probleme și elaborarea de specificații pentru rezolvarea lor: 3%, Proiectarea, implementarea, testarea, evaluarea, administrarea și mentenanța aplicațiilor informatice: 25%.

B. SUBIECTELE CURSULUI

Obiectivele unui utilizator în materie de interfață 2 ore
Importanța percepției umane în studiul interfețelor utilizator 4 ore
Elemente de proiectare a interfețelor utilizator 6 ore
Interfața om-calculator. Principii de proiectare vizuală 4 ore
Aspecte ale proiectării interfețelor pentru aplicații specifice 4 ore
Principii de prezentare a informației pe ecran 4 ore
Metode pentru proiectarea și evaluarea interfețelor utilizator 2 ore
Metode de evaluare a gradului de utilizare al interfețelor aplicațiilor 2 ore

C. SUBIECTELE APLICATIILOR (laborator, seminar, proiect)

Exemplu:

Punerea în aplicare a principiilor de proiectare prezentate la curs și evaluare aplicațiilor rezultate folosind medii de dezvoltare studiate anterior.

L1-6: Realizați prototipul unei aplicații pe care o propuneți dvs., aplicând cerințele de proiectare a interfețelor prezentate în materialul primit. Pentru implementare se va utiliza mediul Visual. Aplicația trebuie să conțină o pagină de start din care se trece într-o altă pagină care va conține cel puțin 10 acțiuni (caracterizate printr-o varietate de elemente vizuale). Descrieți aplicația realizată prin prisma sugestiilor de realizare a unei interfețe utilizator existente în materialul primit. Documentul va fi editat în Word și va conține doua pagini (cu max. 2 capturi din program).

L7-11 Tratarea unei teme (din 6 puse la dispoziție, exemplu mai jos) 12 ore

Se cere scrierea unui program Visual Basic care sa permită evidența pacienților unui cabinet medical. Specificațiile programului reflectate în interfața cu utilizatorul sunt următoarele:

a. Inregistrarea corespunzătoare unui pacient va cuprinde următoarele rubrici:

Numele (text, 20 caractere)

Prenumele (text, 20 caractere)

Data înscrierii în lista - care se introduce automat ca data a creării înregistrării (Data curentă a sistemului este data de funcția "Date")

Data nasterii pacientului

Locul nasterii (text, 20 caractere)

Sexul (cheie binară;CheckBox. Linga CheckBox se va afișa mesajul "Masculin" respectiv "Feminin", în funcție de bifarea utilizatorului)

Locul de munca (text, 40 caractere)

Cod numeric personal (text, 13 caractere)

Observații (cimp MEMO)

b. Pe ecran vor mai fi butoane cu Consultatie pacient, Analize de Laborator, Radiografii.

Se va urmări plasarea tuturor elementelor conform regulilor precizate în materialele de curs.

De asemenea se va lucra cu atenție pentru alegerea culorilor și nuanțelor potrivite.

Se va grupa informația, conform precizarilor, cât mai accesibil pentru utilizator

10 ore

L12-14: Pentru programul precedent se vor schimba echipele de lucru și pe baza metodologiei de evaluare se va redacta un material-raport de evaluare a interfețelor. 6 ore

D. BIBLIOGRAFIE

1. Cooper, A. Proiectarea interfețelor utilizator, Ed. Tehnică, 1997
2. Raskin, J., The Humane Interface, Ed. Addison-Wesley, 2000
3. Williams, R., Inițiere în design, Ed. Corint, 2003

E. PROCEDURA DE EVALUARE

Examen scris, 10 subiecte (întrebări care pun în evidență cunoștințele regulilor parcurse în cadrul disciplinei, probleme care scot în evidență modul în care reacționează studentul atunci când este pus în fața unor situații practice). Ponderi egale pentru examen și activitate pe parcurs în nota finală.

F.COMPATIBILITATE INTERNATIONALA

User Interface Design and Implementation – MIT, USA - <http://ocw.mit.edu/OcwWeb/Electrical-Engineering-and-Computer-Science/>

User Interface Design and Development, Berkeley USA - www2.sims.berkeley.edu/courses/is213/s05/

User Interface Design, Coventry University, UK - www.coventry.ac.uk/part-time-and-short-courses/short-courses-by-subject/computer-games/a/2244

08.04.2008

DIRECTOR DEPARTAMENT
Conf.dr.ing SILEA Ioan

TITULAR DE DISCIPLINĂ,
Prof.dr.ing. Lăcrămioara Stoicu-Tivadar