

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Facultatea de Matematica și Informatică
1.3 Departamentul	Departamentul de informatică
1.4 Domeniul de studii	Informatică
1.5 Ciclul de studii	Licenta
1.6 Programul de studiu / Calificarea	Matematica Informatică-linia de studiu română

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Interacțiuni om-calculator						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. univ. Dr. Adriana-Mihaela Guran						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. univ. Dr. Adriana-Mihaela Guran						
2.4 Anul de studiu	3	2.5 Semestrul	5	2.6. Tipul de evaluare	Colocviu	2.7 Regimul disciplinei	Optional

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	3	Din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	42	Din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					15
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					5
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					16
Tutoriat					4
Examinări					2
Alte activități:					
3.7 Total ore studiu individual					58
3.8 Total ore pe semestru					100
3.9 Numărul de credite					4

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	•
4.2 de competențe	•

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	• Cursul se va desfășura într-o sală cu acces la internet și echipamente de proiectare
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	• Laboratoarele se vor desfășura în săli cu calculatoare cu acces la internet

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> • C3.1 Descrierea de concepte, teorii și modele folosite în domeniul de aplicare • C3.2 Identificarea și explicarea modelelor informatice de baza adecvate domeniului de aplicare • C3.3 Utilizarea modelelor și instrumentelor informatice și matematice pentru rezolvarea problemelor specifice domeniului de aplicare • C3.5 Elaborarea componentelor informatice ale unor proiecte interdisciplinare
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> • CT1 Aplicarea regulilor de muncă organizată și eficientă, a unor atitudini responsabile față de domeniul didactic-științific, pentru valorificarea creativă a propriului potențial, cu respectarea principiilor și a normelor de etică profesională • CT2 Desfășurarea eficientă a activităților organizate într-un grup inter-disciplinar și dezvoltarea capacităților empatice de comunicare inter-personală, de relaționare și colaborare cu grupuri diverse • CT3 Utilizarea unor metode și tehnici eficiente de învățare, informare, cercetare și dezvoltare a capacităților de valorificare a cunoștințelor, de adaptare la cerințele unei societăți dinamice și de comunicare în limba română și într-o limbă de circulație internațională

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> • Studentii vor înțelege rolul abordărilor interdisciplinare în proiectarea de sisteme interactive și vor aplica metode de proiectare a softului centrate pe utilizator
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Studentii vor fi capabili să identifice nevoile utilizatorilor și să le transpună în cerințe • Studentii vor fi capabili să proiecteze sisteme utilizabile și accesibile • Studentii vor fi capabili să evalueze utilizabilitatea unui produs informatic și să ofere soluții de îmbunătățire a acestuia • Studentii vor fi capabili să dezvolte sisteme interactive destinate persoanelor cu dizabilități

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Introducere <ul style="list-style-type: none"> • Ce este Interacțiunea Om-Calculator (IOC)? • Istoricul IOC • Interdisciplinaritatea IOC • De ce să studiem IOC 	Expunerea, discuții deschise, problematizarea, studii de caz	

<ul style="list-style-type: none"> • IOC în cariera unui proiectant/programator 		
2. Componentele interacțiunii: OMUL <ul style="list-style-type: none"> • Percepție • Memorie • Rezolvarea de probleme • Modele mentale • Eroarea umană 	Expunerea, discuții deschise, problematizarea, studii de caz	
3. Componentele interacțiunii: CALCULATORUL <ul style="list-style-type: none"> • Canale de intrare/iesire • Dispozitive de afișare • Stocarea informației • Procesarea informației • Dispozitive pentru realitatea virtuală și interacțiuni 3D 	Expunerea, discuții deschise, problematizarea, studii de caz	
4. Componentele interacțiunii: DIALOGUL <ul style="list-style-type: none"> • Modele ale interacțiunii • Stiluri de interacțiune • Interfete WIMP • Metode de descriere a dialogului • Accesibilitatea sistemelor informatice 	Expunerea, discuții deschise, problematizarea, studii de caz	
5. Proiectarea interacțiunii <ul style="list-style-type: none"> • Procesul de proiectare a interacțiunii • Personae • Proiectarea navigării • Prototipizarea 	Expunerea, discuții deschise, problematizarea, studii de caz	
6. Modele ale interacțiunii <ul style="list-style-type: none"> • Modele cognitive • Modele lingvistice • Modele fizice 	Expunerea, discuții deschise, problematizarea, studii de caz	
7. Proiectarea interacțiunii <ul style="list-style-type: none"> • Principii de utilizabilitate • Standarde • Reguli 	Expunerea, discuții deschise, problematizarea, studii de caz	
8. Proiectarea prezentării (1) <ul style="list-style-type: none"> • Elemente grafice (widgets) în interfața om-calculator • Prezentarea elementelor grafice, criterii și recomandări de utilizare a lor 	Expunerea, discuții deschise, problematizarea, studii de caz	
9. Proiectarea prezentării (2) <ul style="list-style-type: none"> • Prezentarea elementelor grafice, criterii și recomandări de utilizare a lor 	Expunerea, discuții deschise, problematizarea, studii de caz	
10. Arhitectura informației <ul style="list-style-type: none"> • Grupare 	Expunerea, discuții deschise, problematizarea,	

<ul style="list-style-type: none"> • Aliniere • Focus • Dispunere spațială 	studii de caz	
11. Utilizabilitatea <ul style="list-style-type: none"> • Definitii ale utilizabilității • Operaționalizarea conceptului de utilizabilitate • Probleme de utilizabilitate • Euristici 	Expunerea, discutii deschise, problematizarea, studii de caz	
12. Evaluarea utilizabilitatii <ul style="list-style-type: none"> • Ce este evaluarea? • Scopurile evaluarii • Metode de evaluare 	Expunerea, discutii deschise, problematizarea, studii de caz	
13. Analiza sarcinilor in proiectarea sistemelor <ul style="list-style-type: none"> • Ce este analiza sarcinilor? • Metode de analiza sarcinilor: HTA, GTA • Instrumente pentru analiza sarcinilor: CTTE, Euterpe 	Expunerea, discutii deschise, problematizarea, studii de caz	
14. Evaluare <ul style="list-style-type: none"> • Prezentare si evaluare proiect de echipa 	Discutii deschise, problematizarea	
Bibliografie <ol style="list-style-type: none"> 1. Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D Abowd, Russell Beale - Human-Computer Interaction, Prentice Hall, third edition, 2004 2. Donald A. Norman - Emotional Design - Why we love (or hate) everyday things, basic Books, 2004 3. Martijn van Welie - Task-based User Interface Design, 2001 4. Donald A Norman - The design of everyday things, basic Books, 1988 5. Fabio Paterno - Model-based design and evaluation of interactive applications, Springer, 1999 6. Jennifer Tidwell - Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design, O'Reilly, 2005 7. Jacob Nielsen - Usability Engineering, Academic Press, 1993 8. Adriana Guran – Proiectarea sistemelor interactive, Casa Cartii de Stiinta, 2009, 210 pagini 9. Dan Saffer – Designing for Interaction, 2009, ISBN 978-0321432063 10. http://www.cs.ubbcluj.ro/~adriana/Teaching.html (prezentari PowerPoint) 		
8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Identificarea unor exemple de obiecte/interfețe cu probleme de proiectare cu argumentare si propunere de solutii	Discutii, problematizare	
Reproiectarea interfeței unei aplicații realizate de studenți la alte materii (ex. Baze de date)	Discutii, problematizare	
Verificarea accesibilitatii unor pagini web de larg interes pentru persoane cu dizabilitati folosind instrumente existente	Discutii, problematizare	
Proiectarea centrata pe utilizator a unui sistem interactiv (crearea unui prototip)	Discutii, problematizare	
Evaluarea utilizabilitatii unui produs informatic	Discutii,	

proiectat de studenti	problematizare	
Bibliografie		

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

- Conținutul cursului favorizează dezvoltarea abilităților de culegere de cerințe și de dezvoltare de produse utilizabile, cunoștințe necesare în industria soft.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs			
10.5 Seminar/laborator	Proiect – proiectarea unui produs folosind o abordare centrată pe utilizator și evaluarea utilizabilității acestuia	Prezentare orală a produsului proiectat însoțită de o documentație scrisă care descrie procesul de dezvoltare și argumentează deciziile de proiectare	50%
	Activitatea de laborator		50%
10.6 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> • Studenții trebuie să operationalizeze dimensiunile utilizabilității în proiectarea de produse interactive 			

Data completării

25.04.2016

Titular de curs

Lect. Dr. Guran Adriana

Titular de seminar

Lect. Dr. Guran Adriana

Data avizării în departament

.....

Director de departament

Prof. Dr. Anca Andreica