

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai
1.2 Facultatea	Facultatea de Științe Politice, Administrative și ale Comunicării
1.3 Departamentul	Jurnalism și Media Digitală
1.4 Domeniul de studii	Științe ale comunicării
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studiu / Calificarea	Media Digitală

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Designul experienței utilizatorului						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. univ. dr. George Prundaru						
2.3 Titularul activităților de seminar	Drd. Ionuț Hușanu						
2.4 Anul de studiu	2	2.5 Semestrul	I	2.6. Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	OBL

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					8
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					11
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					30
Tutoriat					7
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	•
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	•

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> • C2.1 Identificarea și înțelegerea teoriilor cu privire la gestiunea informațiilor, comunicarea mediatică, sistemele media, dinamica acestora și la efectele comunicării mediatică • C2.2 Identificarea particularităților utilizării specializate a diverselor tipuri media în comunicare • C2.3 Utilizarea tehnologiilor adecvate în realizarea și comunicarea profesionalizată a diverselor produse de informare, cu respectarea dreptului publicului de a fi informat corect • C3.2 Identificarea particularităților utilizării specializate a diverselor tipuri de media digitala în funcție de contextul comunicațional și de produsul media
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> • (CT1) Rezolvarea în mod realist - cu argumentare atât teoretică, cât și practică - a unor situații profesionale uzuale, în vederea soluționării eficiente și deontologice a acestora.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> • Însușirea de către studenți a cunoștințelor și abilităților necesare pentru crearea de interfețe grafice pentru produse media digitale (site-uri, aplicații desktop și mobile, experiențe multimedia, jocuri etc.)
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Însușirea abilităților de operare cu aplicații software dedicate. • Dezvoltarea abilităților de a parcurge procesul de design de la viziune, la imaginea operativă, rafinare, până la crearea unui set complet de specificații. • Dobândirea abilității de a identifica nevoi ale utilizatorilor în ceea ce • privește funcționalitatea unui produs. • Dezvoltarea capacității de a traduce problemele utilizatorilor în soluții grafice. • Familiarizarea cu metodele de cercetare al nevoilor utilizatorilor, • Dobândirea abilităților de comunicare profesională cu celelalte departamente ale unei instituții media, și cu contractanți externi. • Dobândirea abilității de a lua decizii în ceea ce privește caracterul etic și deontologic al unei interfețe cu utilizatorul.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Curs introductiv/Designul interacțiunii cu utilizatorul		
2. Elemente de UX – Planul strategic & planul extensiunii		A1
3. Cercetarea nevoilor utilizatorilor – metode calitative		
4. Cercetarea nevoilor utilizatorilor – metode cantitative și unelte		A2
5. Elemente de UX – Planul structurii & Planul scheletului		
6. Elemente de UX – Planul de suprafață		A3
7. Componentele unei interfețe grafice cu utilizatorul		
8. Principii ale designului grafic I		A4
9. Principii ale designului grafic II		

10. Stilul grafic		A5
11. Manuale de stil ale principalelor platforme		
12. Metodologii de dezvoltare în UX		A6
13. Modele de afaceri		
14. Etica în designul interfețelor		A7

Bibliografie

Garrett, Jesse James, *The Elements of User Experience*, New Riders, 2011

Löwgren, Jonas și Erik Stolterman, *Thoughtful Interaction Design*, The MIT Press, 2007

Saffer, Dan, *Designing for Interaction*, New Riders, 2010

8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
1. Dezvoltarea unei idei	Lucrări practice	
2. Documentele de strategie și specificații	Lucrări practice	
3. Cercetarea utilizatorilor	Lucrări practice	
4. Prototip low-fi	Lucrări practice	
5. Design grafic – tips & tricks	Lucrări practice	
6. Prototip high-fi	Lucrări practice	
7. Finalizarea proiectelor de interfață	Lucrări practice	

Bibliografie

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

- Cursul prezintă procese operaționale folosite în mediul profesional, cu exemple concrete în industrie
- Cursul familiarizează studenții cu unele software folosite în mod curent în mediul profesional (Figma, Axure, InVision, Sketch, Adobe XD, Photoshop, Illustrator, Origami)


10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Proiectarea unei aplicații mobile originale și reprezentarea ei într-un prototip de fidelitate înaltă incluzând: <ul style="list-style-type: none"> • Documentarea obiectivelor produsului, ale nevoilor utilizatorului, specificațiilor funcționale și de conținut • Cercetarea utilizatorilor pentru a verifica caracteristicile produsului și a genera unele noi • Proiectarea arhitecturii conținutului 	E	70%
10.5 Seminar/laborator		VP	30%
10.6 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> • Dezvoltarea unei interfețe funcționale pentru un produs digital • Elaborarea unui proiect de specialitate sau cel puțin a unei părți a unui asemenea proiect, aplicând atât cunoștințe, teorii și metode de diagnoză și intervenție, cât și norme și principii de etică profesională • Plagiatul și alte forme de fraudă academică se sancționează conform Codului Etic al studenților FSPAC accesibil la adresa https://fspac.ubbcluj.ro/ro/resurse/administrative/regulamente 			

Data completării

01.09.2020

Semnătura titularului de curs



Semnătura titularului de seminar

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament