

### FISA DISCIPLINEI

DENUMIREA DISCIPLINEI	<b>Interacțiune om-calculator</b>					COD: MISS1207	
CICLUL DE STUDII (L-licență/M-master/D-doctorat) ȘI ANUL DE STUDIU (1,2,3,4)	<b>M1</b>	Semestrul	<b>2</b>	STATUTUL DISCIPLINEI (OB-obligatorie/OP-opțională/F-facultativă)		<b>OB</b>	
NUMĂRUL ORELOR PE SAPTĂMÂNĂ				TOTAL ORE SEMESTRU	TOTAL ORE ACTIVITATE INDIVIDUALA*	NUMĂR DE CREDITE	
TIPUL DE EVALUARE (P-pe parcurs, C-colocviu, E-examen, M-mixt)				LIMBA DE PREDARE			
C	S	L	Pr.	56	124	8	
2	-	2	-	M			Română

TITULARUL ACTIVITĂȚILOR DE CURS	GRADUL DIDACTIC ȘI ȘTIINȚIFIC, PRENUMELE, NUMELE	DEPARTAMENTUL
	CONF., DR., SABIN-CORNELIU BURAGA	Informatică

TITULARUL ACTIVITĂȚILOR DE SEMINAR/L.P.	GRADUL DIDACTIC ȘI ȘTIINȚIFIC, PRENUMELE, NUMELE	DEPARTAMENTUL
	VACANT	Informatică

DISCIPLINE ABSOLVITE ANTERIOR	Ingenieria programării, Grafica pe calculator, Tehnologii Web
-------------------------------	---

OBIECTIVE*	Oferirea unei priviri de ansamblu asupra problematicilor proiectării interfețelor cu utilizatorul și a tipurilor de interacțiune dintre utilizator și calculator. Studenții vor dobândi cunoștințele necesare proiectării de interfețe ergonomice și atractive destinate unor tipuri specifice de utilizatori, aplicații, platforme și dispozitive, inclusiv cele Web și mobile.
------------	--

COMPETENȚE SPECIFICE ACUMULATE

COMPETENȚE PROFESIONALE**	D1. Cunoașterea, înțelegerea conceptelor, teoriilor și metodelor de baza ale domeniului și ale ariei de specializare; utilizarea lor adecvată în comunicarea profesională. D2. Utilizarea cunoștințelor de baza pentru explicarea și interpretarea unor variate tipuri de concepte, situații, procese, proiecte etc. asociate domeniului.
COMPETENȚE TRANSVERSALE	D6. Executarea responsabilă a sarcinilor profesionale, în condiții de autonomie restrânsă și asistență calificată. D7. Familiarizarea cu rolurile și activitățile specifice muncii în echipă și distribuirea de sarcini pentru nivelurile subordonate. D8. Conștientizarea nevoii de formare continuă; utilizarea eficientă a resurselor și tehnicilor de învățare pentru dezvoltarea personală și profesională.
CONTINUTUL CURSULUI	Definiții și terminologie. Aspecte privitoare la interacțiunea cu utilizatorul. Proiectarea interfeței cu utilizatorul: principii, modele și tipuri. Metodologii de proiectare. Studii de caz: proiectarea de jocuri. Factorul uman. Utilizabilitatea. Prezentarea programului – la nivel de desktop. Interacțiunea cu utilizatorul. Dispozitive de intrare. Controale grafice. Dispozitive de ieșire. Componente. Afectivitate, erori și riscuri. Educarea și instruirea utilizatorilor. Identitatea și evaluarea interfeței. Testarea condusă de utilizatori. Metodologii. Interacțiune Web. Proiectarea interfeței Web. Metodologii. Studii de caz. Interacțiuni neconvenționale. De la interacțiune via dispozitive wireless la calcul ubicuu. Realitate virtuală și îmbogățită.
BIBLIOGRAFIE (SELECTIVĂ)	A. Cooper, R. Reimann, D. Cronin, About Face (3rd Edition), Wiley Publishing, 2007. E. Law, E. Hvannberg, G. Cockton (Eds.), Maturing Usability, Springer, 2008. J. Novak, Game Development Essentials (2nd Edition), Thomson, 2008. D. Safer, Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices, Peachpit Press, 2006. A. Sears, J. Jacko (eds.), The Human-Computer Interaction Handbook (2nd Edition), Taylor & Francis Group, 2008. HCI Design Patterns: <a href="http://www.hcipatterns.org/">http://www.hcipatterns.org/</a>
CONȚINUTUL LUCRĂRILOR DE SEMINAR/LABORATOR	Șabloane de interacțiune. Probleme de proiectare și interacțiune. Realizarea de prototipuri de interfață pentru diverse tipuri de aplicații. Tehnici de evaluare a interfeței cu utilizatorul. Testări conduse de utilizatori.

BIBLIOGRAFIE (SELECTIVĂ)	S. Buraga, Proiectarea siturilor Web (ediția a II-a), Polirom, Iași, 2005. B. Fry, Visualising Data, O'Reilly, 2008. HCI Design Patterns: <a href="http://www.hcipatterns.org/">http://www.hcipatterns.org/</a>
REPERE METODOLOGICE***	Prezentări interactive. Interacțiune directă. Acces online la resurse adiționale via situl cursului: <a href="http://profs.info.uaic.ro/~busaco/teach/courses/hci/">http://profs.info.uaic.ro/~busaco/teach/courses/hci/</a>

EVALUARE	metodele	1 proiect practic (P), teste și/sau teme pe parcursul semestrului (T)
	forme	1 proiect practic (P), teste și/sau teme pe parcursul semestrului (T)
	ponderea formelor de evaluare în formula notei finale	0.5 P + 0.4 T + 1
	standardele minime de performanță****	P $\geq$ 5, T $\geq$ 5

\* obiectivele sunt formulate în funcție de grila competențelor profesionale pentru programul de studii

\*\* la nivel de descriptor

\*\*\* strategia didactică, materiale, resurse

\*\*\*\* raportate la competențele formulate la Obiective sau la Standardele minime de performanță din grila 1L/1M după caz

Data completării

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar/l.p.

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament