

**RTU studiju kurss "Lietotāja interfeisa projektēšanas metodes"**

33000 Datorzinātnes, informācijas tehnoloģijas un enerģētikas fakultāte

**Vispārējā informācija**

Kods	DST434
Nosaukums	Lietotāja interfeisa projektēšanas metodes
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācītbspēks	Māris Ziema - Doktors, Profesors
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 6.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV, EN
Anotācija	Lietotāja interfeisa (lietotāja saskarnes) jēdziens, interfeisa iedalījums, vērtēšanas kritēriji, "usability" jēdziens. Lietotāja interfeisa problēmas, interfeisa daudzkritēriāla būtība. Lietotāja interfeisa projektēšanas metodes un to vieta informāciju sistēmu projektēšanā. Ekrāna formu projektēšana. Automātiski projektēšanas rīki. WEB lietotāja interfeiss, WEB interfeisa īpatnības. WEB interfeisa projektēšana.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Studiju priekšmeta mērķis ir sagatavot studentu tādā kompetenču un prasmju līmenī, lai viņš pārzinātu lietotāja interfeisa projektēšana metodes un spētu tās izmantot praksē dažādu programmatūras izstrādes lietotāja interfeisa projektēšanas uzdevumu risināšanā.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Kurss sastāv no lekcijām un laboratorijas darbiem (2 st.). Students patstāvīgi analizē lekciju materiālus un literatūru, un, balstoties uz šādi iegūtām zināšanām, veic laboratorijas darbus. Laboratorijas darbos students praktiski veic lietotāja interfeisa projektēšanu dažādām informācijas sistēmu un citu programmatūru klasēm.
Literatūra	1. B. Shneiderman, C. Plaisant, Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, Addison Wesley, 2005 2. A. Dix, J. Finlay, G.D. Abowd, R. Beale, Human-Computer Interaction, Therd Edition, Pearson Prentice Hall, 2004 3. J. Preece, Y.Rogers, H.Sharp, Interaction Design, John Wiley & Sons, 2002 4. Internetā pieejamā informācija.
Nepieciešamās priekšzināšanas	Balakaurs izglītība datorzinātnē

**Studiju kursa saturs**

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Lietotāja interfeisa pamati	4	0	0	0
Lietotāja interfeisa vērtēšanas metodes	8	0	0	0
„Usability” jēdziens	16	0	0	0
Lietotāja interfeisa projektēšanas metodes	32	0	0	0
Piemērotas lietotāja interfeisa projektēšanas metodes izvēle	4	0	0	0
Kopā:	64	0	0	0

**Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana**

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Studiju priekšmeta apguves sekmīgs vērtējums nozīmē, ka students atbilstoši saņemtajam vērtējumam: pārzina lietotāja interfeisa projektēšana metodes	Rezultāts tiek vērtēts ar eksāmenu, kurš iekļauj 20% teorētisko daļu, 40% kontrol darbus un 40% laboratorijas darbu rezultātus.
Spēj izmantot zināšanas praksē programmatūru izstrādei	kontrol darbs - sastāda 10% no eksāmena.
Spēj novērtēt programmatūras lietotāja interfeisu	kontrol darbs - sastāda 10% no eksāmena.
Spēj noteikt interfeisa lietojamības (usability) pakāpi	kontrol darbs - sastāda 10% no eksāmena.
Spēj formulēt prasības labam lietotāja interfeisam	kontrol darbs - sastāda 10% no eksāmena.

**Studiju kursa plānojums**

Daļa	KP	Stundas			Pārbauījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	6.0	2.0	0.0	2.0		*	