

برنامه درسي مقطع كارشناسي مهندسي كامپيوتر



3-2-3 طراحي واسط كاربر (CE432)

((ID)	طراحي واسط كاربر		
The state of the s	هم نیاز	پیش نیاز	تعداد واحد
Con Marie	-	مهندسی نرمافزار ۱	٣

اهداف درس:

این درس مقدمهای بر طراحی واسطهای کاربری میباشد. در این درس مباحثی نظیر اصول طراحی، تکنیکهای ساخت پروتوتایپ و تکنیکهای ارزیابی و پیادهسازی واسطهای کاربر مورد بررسی قرار میگیرد. در این درس مفاهیمی نظیر وایرفریم، شماهای رنگی، تونها و الگوهای طراحی معرفی شده و نحوه کسب اطلاعات از کلاینت به منظور طراحی و تولید واسط کاربری برای پلتفرمهای مختلف نظیر موبایل، تبلت و دسکتاپ توصیف می شود. در این درس همچنین مقدمهای بر ابزارهای شناخته شده برای تولید و ارتقای واسط کاربری ارائه میگردد.

سرقصل مطالب:

- مقدمهای بر طراحی واسط کاربر (معرفی طراحی واسط کاربری، سیر تکاملی واسط کاربری، گرایشهای حال حاضر در طراحی واسط کاربری)
 - اصول طراحی واسط کاربر (فابلیت استفاده، قابلیت یادگیری، کارایی و ...)
 - مفاهیم بنیادی واسط کاربر (شماهای رنگی و تونها، تیپوگرافی، طرحبندی، وابوفریم و موکاپ، ناوش)
 - فرآیند طراحی واسط کاربر (متدولوژی طراحی واسط کاربر، طراحی تکر
 - تکنیکهای طراحی واسط کاربر (نگارهنمایی، سناریوها، استوری بورد، لگوه یو برای و سخت بروتوتایب
 - صحتسنجی و اعتبار سنجی واسط کاربر
 - تکنیکهای ارزیابی واسط کاربر
 - ابزارهای واسط کاربر

مراجع:

- H. R. Hartson, P. S. Pyla, The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience, Morgan Kaufmann / Elsevier, 2012.
- B. Shneiderman, C. Plaisant. Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, 4th Edition, Addison Wesley, 2004.
- [3] J. Preece, Y. Rogers, H. Sharp, Interaction design: Beyond human-computer interaction, 4th Edition, John Wiley & Sons Ltd. ISBN 978-1-119-02075-2.
- [4] D. A. Norman, The Design of Everyday Things. Basic Books, 2002. ISBN: 9780465067107.
- [5] A. J. Dix, J. E. Finlay, G. D. Abowd, R. Beale, Human-Computer Interaction. 2nd Edition. Prentice Hall, 1998.
- [6] D. R. Olsen, Developing User Interfaces (Interactive Technologies). Morgan Kaufmann, 1998.