

Дата	Лекции	Упражнения	Документи, който трябва да
25.2	Въведение в дисциплината ПЧМИ	Работа с Мудъл, преговор HTML, групи, организация на курса, задания, предаване	
4.3.	Психологически основи на ПЧМИ	Преговор HTML, CSS, Javascript. Избор на проект и формиране на групи за работа по проект.	
11.3.	Основни методи и етапи в процеса на проектиране на интерфейси	Преговор HTML, CSS, Javascript. Запознаване със средата за визуално прототипиране Bootstrap. Описание на проекта и сценариите.	
18.3.	Основи на графичния дизайн	OOP Javascript. Създаване на бърз прототип.	(1) Описание на проекта
25.3.	Златни правила за използваемост	Javascript 1.6, 1.7.	
1.4	Анализ на изискванията	Въведение в React.	(2) Първи прототип
8.4.	Методи за анализ и оценяване на интерфейси	Взаимно оценяване на първия прототип. Анализ на резултата от тестването. Предаване на отчетите от тестването.	(3) Резултати от теста (всяка група трябва на друга)
15.4	Графичен дизайн	Работа върху проекта.	
22.4	Великден		
29.4	Основни методи за проектиране на интерактивен интерфейс	Работа върху проекта.	
6.5	Няма лекция – Гергьовден	Работа върху проекта и обновяване на документацията.	(4) Документ: анализ и дефиниция на прототип (анализ на потребностите, сценарии)
13.5	Виртуална реалност	Работа върху проекта и обновяване на документацията.	
20.5	Достъпност	Довършване на проекта и документацията към него	(5) Предаване на документацията
27.5	Правила за графично, естетическо, текстуално оценяване на потребителски интерфейси	Създаване пълно обновено описание на проекта (анализ на потребностите + сценарии + случаи на използване + планиране на тестване на детайлния прототип).	
2.6	Тест	Довършване на проекта. Представяне на проекта	
9.6	Консултации. Защита на проекти	Довършване на проекта. Представяне на проекта	(6) Представяне на проекта, изходни кодове и презентация