

РАЗРАБОТКИ ЗА САМОСТОЯТЕЛНА РАБОТА ПО ДИСЦИПЛИНАТА „ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ЧОВЕК КОМПЮТЪР“ ЗА СПЕЦ. „КСТ“

номер	тема
1	Анализирайте и оценете различните интерфейси за навигация за различни мобилни приложения. Документирайте разработката си със снимков и текстов материал в не по-малко от 10 страници (Times New Romans 12).Направете сравнения, посочете силните и слаби страни, представете ваше решение или предложение. Дайте примери за мобилни приложения за различни ОС.
2	Анализирайте и оценете различните интерфейси за използване на форми за различни мобилни приложения. Документирайте разработката си със снимков и текстов материал в не по-малко от 10 страници (Times New Romans 12).Направете сравнения, посочете силните и слаби страни, представете ваше решение или предложение. Дайте примери за мобилни приложения за различни ОС.
3	Анализирайте и оценете различните интерфейси за създаване на таблици и списъци за различни мобилни приложения. Документирайте разработката си със снимков и текстов материал в не по-малко от 10 страници (Times New Romans 12).Направете сравнения, посочете силните и слаби страни, представете ваше решение или предложение. Дайте примери за мобилни приложения за различни ОС.
4	Анализирайте и оценете различните интерфейси за търсене, сортиране и филтрация за различни мобилни приложения. Документирайте разработката си със снимков и текстов материал в не по-малко от 10 страници (Times New Romans 12).Направете сравнения, посочете силните и слаби страни, представете ваше решение или предложение. Дайте примери за мобилни приложения за различни ОС.
5	Анализирайте и оценете различните интерфейси на средствата за разработка (tools) за различни мобилни приложения. Документирайте разработката си със снимков и текстов материал в не по-малко от 10 страници (Times New Romans 12).Направете сравнения, посочете силните и слаби страни, представете ваше решение или предложение. Дайте примери за мобилни приложения за различни ОС.
6	Анализирайте и оценете различните интерфейси за диаграми за различни мобилни приложения. Документирайте разработката си със снимков и текстов материал в не по-малко от 10 страници (Times New Romans 12).Направете сравнения, посочете силните и слаби страни, представете ваше решение или предложение. Дайте примери за мобилни приложения за различни ОС.
7	Анализирайте и оценете различните интерфейси за средства за „подканяне“ (invitations) за различни мобилни приложения. Документирайте разработката си със снимков и текстов материал в не по-малко от 10 страници (Times New Romans 12).Направете сравнения, посочете силните и слаби страни, представете ваше решение или предложение. Дайте примери за мобилни приложения за различни ОС.
8	Анализирайте и оценете различните интерфейси за “affordance”и “feedback” за

	различни мобилни приложения. Документирайте разработката си със снимков и текстов материал в не по-малко от 10 страници (Times New Romans 12).Направете сравнения, посочете силните и слаби страни, представете ваше решение или предложение. Дайте примери за мобилни приложения за различни ОС.
9	Анализирайте и оценете различните интерфейси за помощни програми (help) за различни мобилни приложения. Документирайте разработката си със снимков и текстов материал в не по-малко от 10 страници (Times New Romans 12).Направете сравнения, посочете силните и слаби страни, представете ваше решение или предложение. Дайте примери за мобилни приложения за различни ОС.
10	Анализирайте и оценете различните интерфейси за „Anti-Patterns” средства за различни мобилни приложения. Документирайте разработката си със снимков и текстов материал в не по-малко от 10 страници (Times New Romans 12).Направете сравнения, посочете силните и слаби страни, представете ваше решение или предложение. Дайте примери за мобилни приложения за различни ОС.

Студентите могат да ползват книгата на Mobile Design Pattern Gallery на Theresa Neil и файла Mobile Design Pattern Gallery.pdf както и всяка полезна информация от книги и сайтове(Don't make me think). Разработките ще се защитават 7-8 седмица на курсова работа или упражнения.

ПРАКТИЧЕСКИ РЕАЛИЗАЦИИ ЗА ИНТЕРФЕЙСИ

Изработените приложения (десктоп, мобилни или Web) се защитават на лекции. Изработват се по групи и всеки колектив демонстрира и защитава разработката.

Предложение 1. Дизайн на система за генериране на тестове и изпитване на студенти (разполага се с неработещ задел на функционалността, който може да се използва).

Предложение 2. Дизайн на система за конвертиране на валута (Изискване на техническото задание, Дизайн на приложението, Избор на потребителски контроли, Code-behind логика.). Статистика в графичен вид.

Предложение 3. Дизайн на WEB сайт, търсене на имоти. (Дизайн на търсенето по критерии, Дизайн на страницата с резултатите, Разглеждане възможността за създаване на мобилна версия на сайта)

Предложение 4. Дизайн на WEB базирана система или мобилно приложение за управление на задачи. Определяне на изискванията на системата, въвеждане на задачи.Извеждане на разпределените задачи в подходящ формат.

Предложение 5. Дизайн на WEB базирана система или мобилно приложение, адресна книга (Адаптиране на формите и контролите едновременно за мишка и touch устройства, Разглеждане на възможността за мултиплатформеност и особеностите на различните UI особености на операционните системи).

Предложение 6. Дизайн на мобилно приложение, система за обслужване в медицински център. Използване на дизайна bootstrap. Разглеждане на възможността за мултиплатформеност и особеностите на различните UI особености на операционните системи.

Предложение 7. Дизайн на Web приложение, система за формиране на екипи. Използване на Kotlin платформа. Форми за въвеждане на характеристики на участниците. Избор на критерии. Извеждане на формираните екипи.

Предложение 8. Дизайн на Web приложение, игра на тенис. Използване на интерфейс Django. Формиране на playlists. Избор на контроли.

Предложение 9. Създайте мобилно приложение, резервации за ресторант (Android и Windows Phone), като използвате платформата Xamarin или Kotlin. Форми за въвеждане на необходимата информация. Особенности при различните ОС.

Предложение 10. Създайте web приложение, резервации за ресторант като използвате платформата Angular. Форми за въвеждане на необходимата информация. Особенности при различните ОС.

Предложение 11. Създайте WEB сайт за търсене на имоти. Използвайте платформата Angular. Дизайн на търсенето по критерии, Дизайн на страницата с резултатите,

Предложение 12. Създайте WEB сайт за търсене на имоти. Използвайте платформата Kotlin. Дизайн на търсенето по критерии, Дизайн на страницата с резултатите.

Приложение 13. Дизайн на WEB сайт за STARTUP бизнес. Използвайте платформата Angular. Особенности на дизайна. Мултимедийна информация.

Приложение 14. Дизайн на WEB сайт за провеждане на анкети. Използвайте платформата Angular. Особенности на дизайна. Отчитане на резултатите за анкетите (графично оформление).

Приложение 15. Дизайн на WEB сайт за домашни любимци. Използвайте платформата Angular. Особенности на дизайна. Разглеждане възможността за създаване на мобилна версия на сайта.

Предложение 17. Създайте WEB on-line магазин за продажба на дрехи (артикули, кошница, търсене по критерии). Използвайте платформата Angular. Дизайн на търсенето по критерии. Дизайн на страницата с резултатите.

Предложение 18. Създайте WEB on-line магазин за продажба на козметика (артикули, кошница, търсене по критерии). Използвайте платформата Angular. Дизайн на търсенето по критерии. Дизайн на страницата с резултатите.

Предложение 19. Създайте WEB on-line магазин за продажба на апаратура (артикули, кошница, търсене по критерии). Използвайте платформата Angular. Дизайн на търсенето по критерии. Дизайн на страницата с резултатите.

Предложение 20. Създайте WEB on-line магазин за продажба на обувки (артикули, кошница, търсене по критерии). Използвайте платформата Angular. Дизайн на търсенето по критерии. Дизайн на страницата с резултатите.

13.09.2019

Изготвил: доц. д-р Милена Карова