

# РАЗРАБОТКИ ЗА САМОСТОЯТЕЛНА РАБОТА ПО ДИСЦИПЛИНАТА „ПРОЕКТИРАНЕ НА ПОТРЕБИТЕЛСКИ ИНТЕРФЕЙСИ“ ЗА СПЕЦ. „СИТ“

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