



دانشگاه صنعتی شهرکرد
دانشکده مهندسی کامپیوتر

برنامه درسی مقطع کارشناسی مهندسی کامپیوتر



دانشگاه مهندسی کامپیوتر
دانشکده اطلاعات

۲۳-۲-۳ طراحی واسط کاربر (CE432)



طراحی واسط کاربر

تعداد واحد	پیش نیاز	هم نیاز
۳	مهندسی نرم افزار ۱	-

اهداف درس:

این درس مقدمه‌ای بر طراحی واسطه‌های کاربری می‌باشد. در این درس مباحثی نظیر اصول طراحی، تکنیک‌های ساخت پروتوتایپ و تکنیک‌های ارزیابی و پیاده‌سازی واسطه‌های کاربر مورد بررسی قرار می‌گیرد. در این درس مفاهیمی نظیر واپرگیری، 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 دستکتاب توصیف می‌شود. در این درس همچنین مقدمه‌ای بر ابزارهای شناخته شده برای تولید و ارتقای واسط کاربری ارائه می‌گردد.

سرفصل مطالعه:

- مقدمه‌ای بر طراحی واسط کاربر (معرفی طراحی واسط کاربری، سیر تکاملی واسط کاربری، گرایش‌های حال حاضر در طراحی واسط کاربری)
- اصول طراحی واسط کاربر (قابلیت استفاده، قابلیت یادگیری، کارایی و ...)
- مفاهیم بنیادی واسط کاربر (شماهای رنگی و تون‌ها، تیپوگرافی، طرح‌بندی، واپرگیری، موکاپ، ناوش)
- فرآیند طراحی واسط کاربر (متداول‌ترین طراحی واسط کاربر، طراحی تکلیف‌گذاری کاربر (محور))
- تکنیک‌های طراحی واسط کاربر (نگاره‌نمایی، سناریوها، استوری بورد، الگوهای کاربری و ...، ساخت پروتوتایپ)
- صحبت‌سنگی و اعتبار سنگی واسط کاربر
- تکنیک‌های ارزیابی واسط کاربر
- ابزارهای واسط کاربر



مراجع:

- [1] H. R. Hartson, P. S. Pyla, *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*, Morgan Kaufmann / Elsevier, 2012.
- [2] B. Schneiderman, 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.