

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

Facultatea	Litere și Științe ale Comunicării
Departamentul	Limbă și literatură română și științele comunicării
Domeniul de studii	Științe ale comunicării
Ciclul de studii	Licență, învățământ cu frecvență
Programul de studii	Media digitală

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	DESIGN DE INTERFEȚE				
Anul de studiu	II	Semestrul	3	Tipul de evaluare	Examen
Regimul disciplinei	Categorია formativă a disciplinei DF - fundamentală, DS - de specialitate, DC – complementară				DS
	Categorია de opționalitate a disciplinei: DOB – obligatorie, DOP – opțională, DFA - facultativă				DOB

3. Timpul total estimat (ore alocate activităților didactice)

I a) Număr de ore pe săptămână	4	Curs	2	Seminar		Laborator	2	Proiect	
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învățământ	56	Curs	28	Seminar		Laborator	28	Proiect	

II Distribuția fondului de timp pe semestru:	ore
II a) Studiu individual	67
II d) Tutoriat	
III Examinări	2
IV Alte activități (precizați):	-

Total ore studiu individual (II.a+II.b+III)	69
Total ore pe semestru (I.b+II.a+II.b+III+IV)	125
Numărul de credite	5

4. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	CP6. gestionează procese de lucru CP7. transpune conceptele cerințelor de conținut CP12. integrează conținutul în mediile de ieșire CP13. utilizează interfețe specifice aplicațiilor
Competențe transversale	CT2. gândește în mod creativ

5. Rezultatele învățării

Cunoștințe	Aptitudini	Responsabilitate și autonomie
Studentul/Absolventul: C.3.1. distinge între diferite tipuri de conținuturi și moduri de expresie (text, fotografie, audio, video) și tipuri de canale media: presa tipărită, televiziunea, radioul, cinematografia, presa online, platformele digitale, aplicațiile mobile; C.3.4. distinge caracteristicile și funcționarea programelor software pentru sarcini de birou, cum ar fi prelucrarea textului, foi de calcul, prezentări, e-mail și baze de date, sisteme de gestiune de conținut,	Studentul/Absolventul: A.2.2. analizează caracteristicile, nevoile și așteptările publicului-țintă utilizând modele, grile, teste, proceduri și aplicații software adecvate în contextul comunicării publice profesionale; A.3.4. utilizează aplicații software pentru compunerea, editarea, formatarea oricărui tip de material scris sau compunerea și editarea de materiale audiovizuale; A.7.1. utilizează instrumente online	Studentul/Absolventul: R.2.1. evaluează caracteristicile reprezentării în mass-media și platformele digitale a unei teme, unei persoane, unui grup sau unei categorii sociale; R.3.1. produce un conținut sau produs media în vederea difuzării/publicării pe unul sau mai multe canale sau platforme, utilizând media (text, fotografie, audio, video) separat sau în conjuncție în contextul realizării unui proiect profesional;

programe destinate editării, structurării conținutului destinat publicării sau difuzării.	<p>pentru a comunica și partaja resurse în medii digitale;</p> <p>A.7.5. utilizează instrumente digitale pentru organizarea, colectarea, stocarea, extragerea, arhivarea și prelucrarea datelor, informațiilor și conținutului digital.</p>	<p>R.7.3. colaborează cu alte persoane în cadrul unor echipe pentru a rezolva probleme profesionale specifice;</p> <p>R.7.4. planifică/își asumă și respectă termene strânse pentru a realiza sarcini sau proiecte profesionale.</p>
---	---	--

6. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

Obiectivul general al disciplinei	Formarea competențelor teoretice și practice necesare proiectării interfețelor digitale interactive, prin înțelegerea principiilor fundamentale de design centrat pe utilizator, aplicarea elementelor vizuale și funcționale specifice interfețelor moderne, integrarea tehnologiilor emergente și utilizarea instrumentelor software actuale, pentru dezvoltarea de soluții viabile, etice și adaptate diverselor contexte de utilizare.
-----------------------------------	--

7. Conținutul predării și învățării

Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Introducere în designul de interfețe	2h	expunerea, prelegerea, conversația, studii de caz, demonstrația	
1.1. Prezentare generală, obiective			
1.2. Domenii de aplicare			
1.3. Piața muncii			
1.4. Istoric			
1.5. Terminologie			
1.6. Tipuri de interfețe utilizator, exemple			
2. Concepte esențiale în grafica digitală	2h		
3. Specificarea cerințelor utilizatorului	2h		
3.1. Prezentare generală			
3.2. Definire, tipuri de cerințe			
3.3. Identificarea cerințelor utilizator			
3.4. Documentarea cerințelor utilizator			
3.5. Calitatea cerințelor			
4. Elemente ale interfețelor utilizator	4h		
4.1. Tipuri de controale și recomandări de utilizare			
4.2. Utilizarea eficientă a culorilor în realizarea interfețelor utilizator			
4.3. Typography			
4.4. Iconografia			
4.5. Exemple			
5. Principii de proiectare a interfețelor utilizator	4h		
5.1. Standarde și reglementări de proiectare a interfețelor utilizator			
5.2. Recomandări de proiectare			
5.3. Proiectarea orientată utilizator			
5.4. Instrumente software			
5.5. Studii de caz			
6. Utilizabilitatea în interfețele utilizator	2h		
6.1. Definiții, prezentare generală			

6.2. Evaluarea utilizabilității		
6.3. Studii de caz		
7. Interfețe utilizator pentru dispozitive mobile	2h	
7.1. Prezentare generală		
7.2. Studii de caz		
8. Interfețe utilizator pentru persoane cu dizabilități	2h	
8.1. Prezentare generală		
8.2. Standarde și ghiduri		
8.3. Studii de caz		
9. Evaluarea interfețelor utilizator	2h	
9.1. Metode pentru testarea și evaluarea interfețelor utilizator		
9.2. Studii de caz		
10. Inteligența artificială generativă în design de interfețe	2h	
11. Securitate și confidențialitate	2h	
11.1. Prezentare generală		
11.2. Studii de caz		
12. Tehnologii emergente în design de interfețe	2h	
	28h	
Bibliografie minimală		
1. *, "What Is User Interface (UI) Design?", The Interaction Design Foundation. 2025. https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design . 2. Huei-Hsin Wang. Web UX: Study Guide. Nielsen Norman Group. 2025. https://www.nngroup.com/articles/web-ux-study-guide/ . 3. *. "People + AI Guidebook.". 2024. https://pair.withgoogle.com/guidebook . 4. Alex Palmer, UX Design Fundamentals: Learn the Basics of IA, UX, and UI, Sprinboard, 2024. https://www.springboard.com/resources/guides/ux-design-fundamentals/ 5. WCAG 2.2 Compliance: Web Content Accessibility Guidelines, 2024, https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/ , https://www.w3.org/TR/WCAG22/ .		

Aplicații (Laborator)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
✓ Noțiuni generale introductive, analize și recapitularea cunoștințelor web. ✓ Design, editare, structuri web, tag SVG. ✓ Lucrul cu imagini vectoriale/crearea unui Logo ✓ Imagini vectoriale, banner, imagine advertorial media ✓ Stabilirea tematicilor de lucru și a proiectelor individuale.	2	Prezentări sintetice, Dezbateri, Studii de caz, Lucrări practice, Teme.	
✓ Noțiuni introductive în Javascript , instrucțiuni if/repetitive ✓ Crearea de obiecte generice și funcții dedicate interfețelor grafice. ✓ Crearea de Landing Page-uri .	2	Studii de caz, Lucrări practice, Teme.	
✓ Declararea variabilelor, folosirea break, continue și labeled statements. ✓ Funcții în Javascript . ✓ Utilizarea Layout Lab și crearea de interfețe OnePage .	2	Studii de caz, Lucrări practice, Teme.	

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Familiarizarea cu framework-uri interactive dedicate ✓ proiectării design-ului de interfețe, particularizat pentru dispozitive mobile și desktop. ✓ Noțiuni introductive Fluid/Figma UI/UX – proiectare, pagini, module, navigare, securitate. ✓ Crearea și optimizarea de conținut dinamic, pagini și formulare utilizând Fluid/Figma UI/UX. 	2	Studii de caz, Lucrări practice, Teme.	Activitatea se desfășoară la nivel de semi-grupă; expunerea pe scurt a noțiunilor teoretice, se dezbate studiile de caz și problemele propuse spre rezolvare;
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crearea de acțiuni în cadrul interfeței, lucrul cu widget-uri. ✓ Aprofundarea noțiunilor și lucrul cu Timeline. ✓ Lucrul cu date personale, secțiuni și tipuri de câmpuri criptabile utilizând Fluid/Figma UI/UX. 	2	Lucrări practice, Teme.	Se implementează pe calculator soluții și analize pentru problemele discutate; Se utilizează materiale suport în format electronic.
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crearea Controlerelor, crearea și lucrul cu View și index-uri, conținuturi, layouturi, cosmetizare interfață, ierarhizare. Îmbunătățirea cunoștințelor prin utilizarea de mijloace web și crearea de meniuri și pagini. ✓ Lucrul cu fișiere și includerea de noi caracteristici dinamice în cadrul soluției anterioare. ✓ Validarea câmpurilor create și securizarea acestora. 	2	Prezentări sintetice, Dezbateri, Studii de caz, Lucrări practice, Teme.	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crearea și testarea unui prototip/versiuni de layout creată (mobile/desktop). ✓ Crearea de componente și meniuri de navigare. ✓ Prototipare și efecte Figma – Figma to Web. ✓ Evaluare intermediară. 	2	Lucrări practice, Teme.	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Implementarea de legături și evenimente de click în cadrul interfețelor proiectate în Figma. ✓ Aprofundarea noțiunilor de etichetă, iframe, variabile condiționate, evenimente și interacțiuni, containere, vizualizare adaptivă. ✓ Exportarea interfețelor create HTML/PHP/CSS – format editabil. ✓ Identificarea și corectarea erorilor de proiectare 	2	Prezentări sintetice, Dezbateri, Studii de caz, Lucrări practice, Teme.	Activitatea se desfășoară la nivel de semi-grupă; expunerea pe scurt a noțiunilor teoretice, se dezbate studiile de caz și problemele propuse spre rezolvare;
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lucrul cu butoane, casete text, widget-uri, glisare, plasare, formatare, redimensionare elemente dinamice. ✓ Lucrul cu maparea elementelor și crearea de interacțiuni, gesturi. ✓ Figma&React (JSX, SPA) – noțiuni introductive în ReactJS. ✓ Crearea unei aplicații React (clase, componente, efecte, liste, chei, Tailwind CSS.) ✓ Generarea de fișiere și pagini web, analiza proiecțiilor realizate. 	4	Prezentări sintetice, Dezbateri, Studii de caz, Lucrări practice, Teme.	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Noțiuni introductive în Android Studio. ✓ Utilizarea pachetelor de vizualizare și instanțiere Android Studio. ✓ Crearea și gestionarea de activități. ✓ Generarea unui layout în Android Studio. ✓ Modelarea design-ului creat. 	2	Prezentări sintetice, Dezbateri, Studii de caz, Lucrări practice, Teme.	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crearea de interfețe grafice responsive. ✓ Lucrul cu fragmente și generarea de aplicații Android de tipul View Page. ✓ Noțiuni de testare mobilă. Exportarea APK-urilor, instalarea și testarea acestora pe dispozitive Android. 	2	Studii de caz, Lucrări practice, Teme.	Se implementează pe calculator soluții și analize pentru problemele discutate; Se utilizează materiale suport în format electronic.
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Metode de testare și analiză a interfețelor grafice. ✓ Documentare privind testarea white box/black box. ✓ CasperJs – Testare automată de aplicații. ✓ Lucrul cu aplicații online – platforme de tip suport în vederea testării UI/UX. ✓ Testare timpi de încărcare, erori cod și erori grafice. Testarea validității codului (inspect element, JavaScript 	2	Prezentări sintetice, Dezbateri, Studii de caz, Lucrări practice, Teme.	

injection). Testarea responsivității unui website. ✓ Realizarea de rapoarte de testare (documentare, analize, teme de casă).		
● Evaluare și notare teme de casă și testare practică.	2	
Total	28	
Bibliografie minimală		
<ul style="list-style-type: none"> ● Web Design with HTML, CSS, JavaScript and JQuery Set, Paperback - Jon Duckett ● The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques Wilbert O. Galitz (link către suportul online) ● User Interface Design and Implementation, Prof. Robert Miller (link către suportul online) ● JavaScript and JQuery: Interactive Front-End Web Development 1st Edition - Jon Duckett ● Löwgren, Jonas și Erik Stolterman, Thoughtful Interaction Design, The MIT Press, 2007 Saffer, Dan, Designing for Interaction, New Riders, 2010 		

8. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	Definirea și diferențierea corectă a terminologiei-cheie a designului de interfețe în contexte date (C3.1, C3.4) Analiza cerințelor utilizatorilor și utilizarea aplicațiilor software pentru elaborarea interfețelor utilizator pentru un studiu de caz, argumentând deciziile de design (A.2.2, A3.4, R.2.1, A.7.1, A.7.5) Evaluarea unei interfețe date, identificând abateri de la principii/standarde și argumentarea, pe baza principiilor de proiectare, soluțiilor alternative (C3.1, R.2.1)	evaluarea temelor realizate și susținute	20 %
	Identificarea și diferențierea corectă a conceptelor și termenilor cheie de design de interfețe (C.3.1, C.3.4.)	evaluare prin probă finală tip test grilă	30 %
Laborator	Participarea la activitatea de laborator și parcurgerea tuturor cerințelor impuse în cadrul temelor de laborator, planifică și îndeplinește sarcini la termen (R7.3, R7.4, A7.1, A7.5) Aplicarea corectă a tehnicilor de proiectare abordate (A3.4, C3.4, R2.1)	evaluare continuă (prin metode orale și probe practice)	10 %
	Identificarea cerințelor utilizator (A2.2, A7.1, A7.5) Proiectarea, realizarea și prezentarea prototipurilor (C3.4, A3.4, R2.1, R3.1, R7.4)	evaluare sumativă (din tematica studiată în timpul semestrului).	40 %

Data completării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura titularului de curs	Grad didactic, nume, prenume, semnătura titularului de aplicație
23.09.2025	Prof. univ.dr. ing. Cristina Elena TURCU	S.I.univ.dr. ing. Eduard ZADOBRISCHI

Data avizării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura responsabilului de program
23.-9.2025	Conf.univ. dr. Evelina Mezalina GRAUR

Data avizării în departament	Grad didactic, nume, prenume, semnătura directorului de departament
23.-9.2025	Prof. univ dr. Claudia COSTIN

Data aprobării în consiliul facultății	Grad didactic, nume, prenume, semnătura decanului
26.09.2025	Prof. univ dr. Daniela-Viorica PETROȘEL