Класификация на информацията:
ниво 0, [TLP-WHITE]

Приложение 3

21.9.2026 г.

X РД09-3806/21.09.2026 г.

Към Заповед № ……

Signed by: Yanka Stoyanova Radanova

УЧЕБНА ПРОГРАМА
ЗА СПЕЦИФИЧНА ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА
ПО УЧЕБНИТЕ ПРЕДМЕТИ
ДИЗАЙН НА ПОТРЕБИТЕЛСКИ ИНТЕРФЕЙС
ТЕОРИЯ НА ПРОФЕСИЯТА
УЧЕБНА ПРАКТИКА

ПРОФЕСИОНАЛНО НАПРАВЛЕНИЕ:
Код 0211 „Аудио-визуални техники и производство на медийни продукти“

ПРОФЕСИЯ:
Код 021103 „Рекламна графика“

I. ОБЩО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА

1. Предназначение на програмата

Учебната програма по учебния предмет „Дизайн на потребителски интерфейс“ - теория на професията и учебна практика, е предназначена за учениците, обучаващи се във всички форми на обучение по професия код 021103 „Рекламна графика“ от Списъка на професиите за професионално образование и обучение, утвърден със Заповед № РД09-2230 от 09.08.2024 г. на министъра на образованието и науката.

2. Връзка с единиците резултати от учене в държавния образователен стандарт за придобиване на квалификация по професията

Учебната програма е разработена съгласно държавния образователен стандарт за придобиване на квалификация по професията код 021103 „Рекламна графика“ в съответствие със следните единици резултати от учене (ЕРУ), релевантни за проектирането на интерфейси:

- РУ 13.1, 13.2, 13.3. Проектира, структурира и създава интерактивни цифрови макети на потребителски интерфейси (UI/UX).

3. Структура и приложение на програмата

Учебното съдържание по „Дизайн на потребителски интерфейс“ е структурирано в три раздела и съответните теми към тях – по теория на професията и по учебна практика. Това осигурява логическа последователност и постепенно надграждане на знанията и уменията: от фундаменталните принципи за потребителско изживяване (UX) и логическа структура на уеб интерфейсите, през композирането на статични дигитални макети (wireframes и mockups) с висока и ниска степен на завършеност, до изграждането на интерактивни прототипи с работещи връзки и потребителски взаимодействия.

Учебната програма се прилага гъвкаво, като броят на учебните часове, утвърдени с типовия учебен план, по който се провежда обучението в училището, се разпределят по раздели и теми от учителя в зависимост от формата на обучение, методите на преподаване и планираната в училищния учебен план разширена професионална подготовка.

II. УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

XI – XII клас

Теория на професията	Учебна практика
Раздел 1. Логика и структура на уеб интерфейса (РУ 13.1)	
1. Типове уеб интерфейси и техните компоненти *(Знание № 1)* 2. Основни принципи за добро потребителско изживяване *(Знание № 2)* 3. Стандартни практики за навигация, позициониране и достъпност *(Знание № 3)* 4. Икони, пиктограми, емотикони и др. компоненти за навигация *(Знание № 4)*	1. Анализиране на функционалните изисквания към интерфейса *(Умение № 1)* 2. Изготвяне на йерархична структура *(Умение № 2)* 3. Създаване на схема на навигация в съответствие с потребителските потоци *(Умение № 3)*

Теория на професията	Учебна практика
Раздел 2. Създаване на макет на уеб интерфейс (РУ 13.2)	
1. Предназначение на макетите в процеса на проектиране *(Знание № 1)* 2. Степени на завършеност на макет (идейна скица, прецизен макет) *(Знание № 2)* 3. Добри практики при позициониране на елементи в страница *(Знание № 3)*	1. Създаване на макет на интерфейс, съдържащ основни елементи – заглавие, меню, съдържание *(Умение № 1)* 2. Разполагане на визуалните елементи спрямо целта на проекта *(Умение № 2)* 3. Прилагане на принципите на подредба и визуална йерархия *(Умение № 3)*
Раздел 3. Създава взаимодействия между елементите на цифровия макет (РУ 13.3)	
1. Основни интерактивни елементи – бутони, менюта, полета за въвеждане *(Знание № 1)* 2. Основи на поведение при взаимодействие потребител – екран *(Знание № 2)*	1. Изграждане на връзки между различни екрани или състояния в макета *(Умение № 1)*

III. ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

В резултат на обучението по предмета ученикът придобива компетентности в съответствие с държавния образователен стандарт за придобиване на квалификация по професията, като демонстрира способност да:

- съобразява визуалното и композиционно решение с техническите, технологичните и естетическите изисквания на екранната среда и UI/UX стандартите;
- проектира и осигурява универсална четимост, разпознаваемост и визуална ефикасност на иконите и навигационните елементи според контекста;
- създава визуално ефективни и балансирани дигитални композиции, успешно интегриращи типография (текст) и рекламни графични изображения;
- осигурява техническа ефективност, адаптивност (responsive design) и визуална кохерентност (съгласуваност) на графичния проект за интерфейс в различни цифрови среди и устройства (настолни компютри, таблети, мобилни телефони).

IV. АВТОРСКИ ЕКИП

1. инж. Мария Георгиева, Професионална техническа гимназия - Варна
2. Марина Нанкова, СУ “Св. св. Кирил и Методий” - Пловдив
3. Христина Ангелова, Професионална гимназия по дизайн „Е. Вазова“ - София
4. Биляна Стоименова, Професионална гимназия по дизайн „Е. Вазова“ - София

Учебната програма е разработена по проект BG05SFPR001-3.001-0001 „Модернизиране на професионалното образование и обучение“, финансиран от Програма „Образование“ 2021-2027, съфинансиран от Европейския съюз.