

Студијски програми: Рачуарске науке			
Врста и ниво студија: основне академске студије			
Назив предмета: Интеракција корисника и рачунара			
Наставник (Име, средње слово, презиме): Александра Ђ. Клашња-Милићевић			
Статус предмета: изборни			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: -			
Циљ предмета			
Упознавање студената са основним теоријама, принципима и моделима у области интеракције корисника и рачунара, те њихово оспособљавање за самостално дизајнирање, имплементацију и оцену ефектних, употребљивих и применљивих корисничких интерфејса.			
Исход предмета			
<i>Минимални:</i> На крају курса, очекује се да успешан студент буде способан да примени теорију, алате и технике у дизајну и имплементацији једноставног корисничког интерфејса.			
<i>Пожељни:</i> На крају курса, очекује се да успешан студент буде способан да разуме теорију, алате и технике у области интеракције корисника и рачунара, да разуме фундаменталне аспекте дизајнирања и оцењивања интерфејса и да уме да примени одговарајуће технике приликом имплементације система намењених кориснику.			
Садржај предмета			
<i>Теоријска настава</i>			
Курс интегрише теорије и методологије из неколико области: рачунарских наука, когнитивне психологије и индустријског дизајна. Основе интеракције корисника и рачунара, дизајн интерфејса. Физичке могућности и когнитивни модели потребни за интерактивни дизајн. Социјални модели и емоционалне реакције у развоју дизајна. Анализа података, интерпретација и презентација. Парадигме, визије и теорије интерактивности. Процеси и правила дизајнирања. Модели интеракције, ергономија и стилови интеракције. Имплементациона подршка: дизајнерски шаблони, ресурси отвореног кода и алати за дизајнирање интерфејса. Методологије оцењивања: аналитички модели и модели предикције.			
<i>Вежбе</i>			
Студенти учествују у индивидуалним и/или групним пројектима за дизајнирање, имплементацију и оцену корисничког интерфејса. Активности намењене развоју корисничких интерфејса обухватају: анализу захтева, спецификацију употребљивости, дизајн, прототипове и евалуацију. Од студената се очекује да идентификују функционалне захтеве, препознају проблем, формирају и презентују своје решење.			
Литература			
<i>Препоручена</i>			
Preece J., Sharp H., and Rogers Y. (2015). <i>Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction</i> .			
MacKenzie, I. S. (2012). <i>Human-computer interaction: An empirical research perspective</i> .			
Број часова активне наставе			
Предавања: 2	Вежбе:	Практичне вежбе: 2	Остало:
			Остали часови:
Методe извођења наставе			
Настава на курсу обухвата предавања, презентације и демонстрације које подстичу дискусију и илуструју методе, као и практичне вежбе. Студенти решавају додељене задатке, индивидуалне и/или групне пројекте и учествују у вежбама и дискусијама. За решавање пројектних задатака формирају се тимови од 2-3 студента. Знање студената се тестира кроз колоквијуме, пројектне задатке и завршни испит.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
колоквијуми	20	усмени испит	40
практични задаци	40		