

<b>Назив предмета:</b> Интеракција корисника и рачунара		
<b>Наставници:</b> Александра Ђ. Клашња-Милићевић, Владимир М. Курбалија		
<b>Статус предмета:</b> изборни		
<b>Број ЕСПБ:</b> 7		
<b>Услов:</b> нема		
<b>Циљ предмета</b> Циљ предмета обухвата упознавање студената са теоријским основама из области интеракције корисника и рачунара и практичних процеса дизајнирања на основу корисничког искуства, као и примене техника за интеракције корисника и рачунара у развоју рачунарских кооперативних окружења. Студенти изучавају напредне технике за процену корисничких потреба, развијајући способност употребе тих техника за дизајнирање и имплементацију рачунарских система. Студенти, такође, користе истраживачке технике ради проширења свог знања о савременим теоријама за интеракцију корисника и рачунара, анализирају социјална и етичка питања и примењују напредне концепте током вођења дискусија и писања извештаја о истраживањима.		
<b>Исход предмета</b> На крају курса, успешан студент ће бити способан да: <ul style="list-style-type: none"> <li>• објасни и примени напредне концепте интеракције корисника и рачунара,</li> <li>• анализира и примењује технике комуникације из поља психологије и социологије,</li> <li>• сакупи, анализира и организује истраживања у широком опсегу напредних тема,</li> <li>• примени идеје из области интеракције корисника и рачунара приликом писменог решавања задатака и током презентације семинарских радова,</li> <li>• примени напредне теме из области интеракције корисника и рачунара у решавању специфичних проблема.</li> </ul>		
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава</i> Интерактивни дизајн. Компјутерски подржани послови сарадње. Нови медији. Динамичке визуелизације. Комуникација посредством рачунара. Свест о утицају окружења, дизајнирање на основу пажње корисника, напредне графичке презентације и интерфејси. Дизајн еколошког интерфејса. Разумевање као могућност адаптације, когнитивна биометрика, физички и реални интерфејси. Методе процене и употребљивости. Колаборативне дељене површине. Екстерне презентације. Интерактивни системи за учење. Педагогија дизајна. <i>Практична настава.</i> --		
<b>Препоручена литература</b> Hartson R. and Pyla P. (2012). <i>The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience</i> ; Morgan Kaufmann. Goodman E., Kuniavsky M., Moad A. (2012). <i>Observing the User Experience, Second Edition, A Practitioner's Guide to User Research</i> , Morgan Kaufmann. Benyon, D., Turner, P., & Turner, S. (2013). <i>Designing of Interactive Systems: People, Activities, Contexts, Technologies</i> , New York: Addison Wesley Sharp, H. Rogers, Y. & Preece, J. (2011). <i>Interaction design: Beyond human-computer interaction</i> . Wiley.		
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава:
<b>Методe извођења наставе</b> На предавањима се за презентовање садржаних тема користе класичне методе наставе уз коришћење пројектора. Студенти самостално обрађују поједине истраживачке теме, презентују и дискутују резултате са осталим студентима и предметним наставником.		
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b> Семинарски рад 60, Усмени испит 40		