

Студијски програми: ОАС Рачунарске науке			
Назив предмета: Интеракција корисника и рачунара			
Наставник/наставници: Александра Клашња Милићевић			
Статус предмета: изборни			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: нема			
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. Карактеристике човекових чула и меморије. Пажња, стицање знања и вештине. 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. Сакупљање, интерпретација и анализа захтева. 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 Preece J., Sharp H., and Rogers Y. (2023). <i>Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. 6th Ed.</i> , Wiley Jounghyun Kim G. (2015). <i>Human-Computer Interaction: Fundamentals and Practice</i> . Auerbach Publications Tidwell J., Brewer Ch., Valencia A. (2020) <i>Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design</i> , O'Reilly Media			
Број часова активне наставе: 4		Теоријска настава: 2	Практична настава: 2
Методе 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 практичне задатке, пројекат и завршни испит.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе		Завршни испит	поена
практични задаци		усмени испит	40
пројекат			