



## Акредитација студијског програма

МАСТЕР АКАДЕМСКЕ СТУДИЈЕ (МАС)

Информациони системи и технологије

## Стандард 05. - Курикулум

Табела 5.2 Спецификација предмета

Студијски програм	Информациони системи и технологије				
Назив предмета	01.M20048 Напредна интеракција човек-рачунар				
Наставник (ци)	Миновић В. Мирослав, Редовни професор				
Статус предмета	ИМ				
Број ЕСПБ	6				
Услов	Нема.				
Предмети предуслови	Нема				
Циљ предмета	Оспособљавање полазника да у складу са општеприхваћеним методама пројектовања програмских система дефинишу корисничке захтеве у домену интеракције корисника и система, изврше анализу, пројектују, имплементирају и евалуирају елементе корисничког интерфејса.				
Исход предмета	Студенти могу да примене стечена теоријска и практична знања у домену интеракције корисника и система за анализу, пројектовање, имплементацију и евалуацију елемената корисничког интерфејса.				
Садржај предмета	<p>Теоријска настава</p> <p>П-01: Основе интеракције човек-рачунар. Човек. Рачунар. Интеракција. П-02: Парадигме и принципи. П-03: Процес пројектовања. Модели корисника у процесу пројектовања. П-04: Моделирање корисничких захтева. Социо-технички модели. П-05: Методологија софт система. Партиципативно пројектовање. П-06: Когнитивни модели. Лингвистички модели. П-07: Физички модели и модели уређаја. П-08: Анализа задатака. Дигитална нотација и пројектовање. П-09: Модели система. Подршка имплементацији. П-10: Технике евалуације. П-11: Подручја примене. Grupver. CSCW. П-12: Мултимодална комуникација. Говор. Природни кориснички интерфејси. П-13: Препознавање рукописа. Рачунарска визија. П-14: Свеобухватно рачунарство. Виртуелна реалност. Хипертекст. П-15: Мултимедији. WWW. Анимација. Дигитални видео. Учење подржано рачунаром. Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</p> <p>V-01: Примери интеракције човека и рачунара. V-02: Уређаји за интеракцију човека са рачунаром. V-03: Принципи корисничког интерфејса. Примери WIMP парадигме. V-04: Методологија пројектовања корисничког интерфејса. V-05: Примери и задаци. V-06: Архитектуре когнитивних система. V-07: Пројектовање хелп система. V-08: Примери декомпозиције (HTA). V-09: Примери анализе засноване на знању (ТАКД). V-10: Примери анализе засновани на entity-relationship моделу (АТОМ). V-11: Примери пројектовања дијалога. V-12: Примери мултимодалне комуникације. V-13: Примери природних корисничких интерфејса. V-14: Примери виртуелне реалности. V-15: Примери пројектовања WWW апликације са фокусом на корисничком интерфејсу.</p>				
Литература					
Р.бр.	Аутор-и	Наслов	Издавач	Година	
1,	Jenifer Tidwell, Charles Brewer, Aynne Valencia	Designing Interfaces, 3rd Edition	O'Reilly Media, Inc., ISBN: 9781492051961	2020	
2,	Dix, Finlay, Abowd, Beale	Human-Computer Interaction, Third Edition	Prentice Hall	2004	
3,	Jakob Nielsen, Morgan Kaufmann	Usability Engineering		1993	
4,	Shneiderman, Plaisant	Designing the User Interface	Addison Welsey	2010	
Број часова активне наставе	Теоријска настава	Практична настава			Остали часови
		Вежбе	ДОН	СИР	
	2	2	0	0	0
Методe извођења наставе	Предавања, вежбе, практичан рад.				
	Предавања се изводе по моделу екс катедра, наставник користи обавезно припремљену презентацију коју путем пројектора приказује у учионици. Наставник по потреби користи таблу и маркер за поједине наставне јединице. Вежбе се изводе у обичној учионици, при чему наставник путем пројектора приказује припремљене презентације као и конкретне алате. Наставник користи таблу и маркер за поједине задатке. Наставник инструира студенте да подесе потребне алате на сопственим рачунарима и по моделу мешовитог приступа учењу студенти раде на сопственим рачунарима у учионици и код куће. Практичан рад се одвија по моделу дефинисања пројектног задатка, формирања пројектних тимова и потом њихове израде од стране студената, кроз редовне консултације.				
Оцене знања (максимални број поена 100)					
Предиспитне обавезе	Обавезна	Поена	Завршни испит		Обавезна Поена
Пројектни/семинарски рад	Да	60.00	Писмени испит		Да 40.00