

Студијски програм: МАС ИТ			
Назив предмета: ИНТЕРАКЦИЈА ЧОВЕК-РАЧУНАР			
Наставник/наставници: Ђорђе М. Дамњановић			
Предавач из привреде: Татјана Атанасијевић			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Уписан одговарајући семестар			
Циљ предмета			
Предмет разматра концепте интеракције човека и рачунара током целог циклуса развоја интерактивног софтверског производа кроз дефинисање HCI захтева, моделовање процеса интеракције, дизајнирање корисничког интерфејса од прототипа до готовог производа, имплементацију и евалуацију развијеног производа, као и тестирање његове употребљивости.			
Исход предмета			
Студент на крају курса разуме значај људског фактора, когнитивних процеса и окружења и успешно их примењује при развоју, имплементацији и анализи перформанси интерактивног софтверског производа.			
Садржај предмета			
<i>Теоријска настава</i>			
Концепти интеракције и интерфејса. Проблеми интеракције између човека и рачунара. Разумевање корисника: когнитивни принципи и когнитивна ергономија.			
Анализа задатака, сврха анализе задатака, прикупљање информација и примена мреже анализе задатака током животног циклуса софтвера.			
Дизајнирање корисничких интерфејса. Врсте и примери корисничких интерфејса. Методологија развоја корисничког интерфејса. Важност доброг дизајна и познавање модела корисника. Проблематика дизајна.			
Појам прототипова и њихова израда. Организација графичког приказа интерфејса. Системи менија и прозора. Повратне информације и корисничка подршка. Софтвери за израду прототипова. Lean UX метода израде прототипова.			
Концепт употребљивости. Вредновање употребљивости корисничких интерфејса. Тестирање употребљивости. Евалуација корисничких интерфејса. Методе евалуације и анализа протокола. Софтвери за евалуацију и експериментални задаци.			
<i>Практична настава</i>			
Креирање мреже задатака. Упознавање и коришћење софтвера за креирање и евалуацију корисничких интерфејса. Испитивање употребљивости софтвера. Дефинисање прототипова на основу корисничких захтева и израда прототипова за корисничке интерфејсе. Решавање додељених задатака и проблема, како самостално, тако и под надзором наставника.			
Литература			
[1] Дебевц, М., Милошевић, Д., Увод у интеракцију човек-рачунар, Технички факултет Чачак, 2010.			
[2] Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N., Diakopou, N., Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction (6th Edition), Pearson, 2017.			
[3] Gothelf, J., Seiden, J., Lean UX, Applying Lean Principles to Improve User Experience, O'Reilly Media, 2013.			
[4] Gerard J. K., Human-Computer Interaction, Fundamentals and Practice, CRC Press, Taylor & Francis Group, 2015.			
[5] K. Andrews, Human-Computer Interaction, Course Notes, Graz University of Technology, 2019.			
Број часова активне наставе:		Теоријска настава: 30	Практична настава: 30
Методе извођења наставе			
Комбинација класичне наставе уз коришћење електронског курса и уз наведену литературу; израда домаћих задатака и пројекта коришћењем наведених алата.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	5	писмени испит	40
практична настава	55	усмени испит	
колоквијум-и		
семинар-и			