

<b>Студијски програм : МАС ИТ</b>			
<b>Назив предмета: ПРОЈЕКТОВАЊЕ КОРИСНИЧКОГ ДОЖИВАЉАЈА</b>			
<b>Наставник/наставници:</b> <a href="#">Ана М. Капларевић-Малишић</a>			
<b>Предавач из привреде:</b> <a href="#">Татјана Атанасијевић</a>			
<b>Статус предмета:</b> Изборни			
<b>Број ЕСПБ:</b> 6			
<b>Услов:</b> Уписан одговарајући семестар			
<b>Циљ предмета</b>			
Предмет разматра концепте интеракције човека и рачунара и пројектовање корисничког доживљаја, као и методе процене и технике које се могу користити током читавог животног циклуса компјутерских интерактивних система. Објашњава принцип и процесе за документовање и имплементацију различитих фаза развоја, укључујући анализу захтјева, анализу потреба корисника, архитектуру информација, израду прототипова, моделирање и продукцију.			
<b>Исход предмета</b>			
Студент на крају курса разуме значај људског фактора, когнитивних процеса, анализе контекста, потреба и захтева корисника, њихово претварање у спецификације и прототипове и успешно их примењује при развоју, имплементацији и анализи перформанси корисничког интерфејса.			
<b>Садржај предмета</b>			
<i>Теоријска настава</i>			
Концепти пројектовања корисничког доживљаја у животном циклусу производа. Стандарди, принципи, најугицајнији фактори. Концепти интеракције и интерфејса. Разумевање и концептуализација дизајна интеракција. Когнитивни аспекти, социјална интеракција, емоционална интеракција. Интерфејси - командни, графички, мултимедија, виртуална стварност, веб, мобилни, потрошачка електроника и апарати, говор, додир, покрет, гестови, хаптички, проширена стварност. Методологија и активности дизајна корисничког искуства. Информациона архитектура. Пројектовање интеракција. Инжењеринг употребљивости. Визуелни дизајн корисничког интерфејса. Инжењеринг прототипског пројектовања. Методологија и процес пројектовања корисничког искуства у агилном развоју софтвера. Фаза емпатије / истраживање употребљивости - утврђивање захтева и валидација проблема. Фаза дефинисања / информационе архитектуре - истраживање решења. Фаза итеративног пројектовања (Идеја-Прототип-Тест) / пројектовање интеракција, израда прототипа и визуелног дизајна - спецификација решења. Фаза програмирања и пуштања у продукцију / инжењеринг корисничког интерфејса - валидација решења. Фаза вредновања / анализа употребљивости - скалабилност решења.			
<i>Практична настава</i>			
- Групна анализа и дискусија појединих тема, изабраних чланака и семинарских радова. - Решавање додељених задатака и проблема, како самостално, тако и под надзором наставника.			
<b>Литература</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. R. Hartson, P. S. Pyla, <i>The UX Book: Process and guidelines for ensuring a quality user experience</i>, Elsevier (2012)</li> <li>2. B. Shneiderman, C. Plaisant, M. Cohen, S. Jacobs, N. Elmqvist, N. Diakopoulos, <i>Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction</i>, Pearson (2016)</li> <li>3. B. Shneiderman, C. Plaisant, M. Cohen, S. Jacobs, N. Elmqvist, N. Diakopoulos, <i>Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction</i>, Pearson (2016)</li> <li>4. J. Gothelf, <i>Lean UX: Applying lean principles to improve user experience</i>, O'Reilly Media, Inc. (2013)</li> <li>5. R. Unger, C. Chandler, <i>A Project Guide to UX Design: For user experience designers in the field or in the making</i>, New Riders (2012)</li> </ol>			
<b>Број часова</b>	<b>активне наставе</b>	<b>Теоријска настава:</b> 30	<b>Практична настава:</b> 30
<b>Методе извођења наставе</b>			
Проблемски-оријентисана настава, практична настава, самостални рад студената, консултације.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	70 поена	<b>Завршни испит</b>	30 поена
активност у току предавања	10	усмени испит	30
практична настава			
пројекти	30		
колоквијум-и			
семинар-и	30		