

<b>Студијски програм : МАС Развој компјутерских игара</b>			
<b>Назив предмета: ПРОЈЕКТОВАЊЕ КОРИСНИЧКОГ ДОЖИВАЉАЈА</b>			
<b>Наставник/наставници: Ана М. Капларевић-Малишић, Далибор Николић</b>			
<b>Предавач из привреде: Татјана Атанасијевић</b>			
<b>Статус предмета: Изборни</b>			
<b>Број ЕСПБ: 5</b>			
<b>Услов: Уписан одговарајући семестар</b>			
<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, најутицајнији 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>			
1. R. Hartson, P. S. Pyla, <i>The UX Book: Process and guidelines for ensuring a quality user experience</i> , Elsevier (2012)			
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)			
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)			
4. J. Gothelf, <i>Lean UX: Applying lean principles to improve user experience</i> , O'Reilly Media, Inc. (2013)			
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)			
<b>Број часова активне наставе</b>	<b>Теоријска настава: 30</b>	<b>Практична настава: 30</b>	
<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		