

1.	Наставен предмет	КОРИСНИЧКИ ИНТЕРФЕЈСИ		
2.	Шифра	ETF082L05		
3.	Студиска програма	ИНФО, ИКИ		
4.	Семестар (изборност)	летен (задолжителен), летен (изборен)		
5.	Цели на предметот	Целта на курсот е студентите да ја разберат потребата од дизајнирање ефикасна комуникација меѓу компјутерот и корисниците. Курсот ја потенцира важноста на кориснички ориентирано дизајн и неговата примена во развојот на корисничките интерфејси.		
6.	Оспособен за (компетенции)	дизајнирање и имплементација на ефикасни кориснички интерфејси		
7.	Услов за запишување на предметот	објектно-ориентирано програмирање		
8.	Основна литература (до 3 наслови)	1. Dix A., Finley J., Abowd G., Beale P., Human Computer Interaction, Prentice Hall, 1998 2. Shneiderman B., Designing the User Interface, Addison Wesley, 1998		
9.	Број на кредити	5		
10.	Вкупен расположив фонд на време	5 ЕКТС x 30 часа = 150 часа		
11.	Распределба на расположивото време			
	11.1.	П -	Предавања-теоретска настава	30 часа
	11.2.	ЛВ -	Лабораториски вежби	30 часа
	11.3.	АВ -	Аудиторни вежби, консултации	15 часа
	11.4.	СУ -	Самостојно учење	56 часа
	11.5.	ПЗ -	Проверка на знаење (2x0.5+2x1.5)	4 часа
	11.6.	СЗ -	Семинарски работи, самостојни задачи	15 часа
12.	Оценување			
	12.1.	Посетеност на настава до 10 бода		0 бода
	12.2.	Парцијални испити		200 бода
	12.3.	Тестови		20 бода
	12.4.	Семинарски работи и самостојни задачи		60 бода
	12.5.	Лабораториски вежби		20 бода
	Забелешка:		Бодови:	Оценки:
			од 181 до 205	6 (шест)
			од 206 до 230	7 (седум)
			од 231 до 255	8 (осум)
			од 256 до 280	9 (девет)
			од 281 до 300	10 (десет)
13.	Услов за потпис и формален испит	реализирани активности од 11.1 до 11.6		

ПЛАНИРАЊЕ АКТИВНОСТИ ЗА НАСТАВНИОТ ПРЕДМЕТ КОРИСНИЧКИ ИНТЕРФЕЈСИ

недела	Предавања - теоретска настава		Аудиторни и лабораториски вежби	
	часа	тема	часа	тема
I.	2	Вовед. Поим за кориснички интерфејси. Терминологија. Основи на интеракција човек-компјутер, елементи на системот за интеракција, видови интеракција.	1	Илустрација на различните начини на комуникација на корисникот со компјутерот.
			2	Идентификација на кориснички интерфејси и видови интеракција.
II.	2	Човекот како дел од корисничките интерфејси. Влезно-излезни канали на човековиот интеракциски модел. Перцептивни канали. Аудио канали. Тактилни канали. Когнитивни карактеристики што влијаат на комуникацијата.	1	Илустрација на влијанието на различните човекови влезно-излезни канали на ефикасноста на корисничките интерфејси.
			2	Користење на човековите влезно-излезни канали за комуникација.
III.	2	Компјутерот како дел од корисничкиот интерфејс. Влезни уреди (уреди за внесување на текст, уреди за позиционирање, аудио влезни уреди). Излезни уреди (монитори, печатари, уреди за генерирање звук).	1	Опис и задавање на првата проектна задача
			2	Идентификација на неопходните влезно-излезни уреди за дизајнирање на кориснички интерфејси во различни области на примена.
IV.	2	Интеракција. Модели на интеракција. Ергономија. Интеракциски стилови (командни јазици, прозорски ориентирана интеракција, интеракција со користење на говорни јазици, интеракција бизарана на дијалог) .	1	Програмски алатки за изработка на кориснички интерфејси.
			2	Програмирање на едноставен текстуално базиран кориснички интерфејс.
V.	2	Прозорски управувани системи. Елементи на прозорски управувани системи - прозорци, икони, покажувачи, менија, алатки. Приказ на информација, внесување податоци, локализација интернационализација. Интерактивност.	1	Програмски алатки за изработка на кориснички интерфејси.
			2	Програмирање на интерфакција базирана на дијалог за текстуално базиран кориснички интерфејс.
VI.	2	Употребливост на корисничките интерфејси. Парадигми за интеракција. Принципи што поддржуваат употребливост.	1	Програмирање на прозорски управуван интерфејс.
			2	Креирање и контрола на елементи на прозорски управуван интерфејс - прозорци, икони, покажувачи.
VII.	2	Процес на дизајнирање кориснички интерфејси. Животен циклус на софтверска апликација. Употреба на правила при дизајнирање. Интерактивно дизајнирање и изработка на прототипови. Моделирање на корисничките барања. Анализа на задачите.	1	Програмирање на елементи на прозорски управуван интерфејс.
			2	Креирање и контрола на елементи на прозорски управуван интерфејс - менија, ленти со алатки.
VIII.	2	Прв парцијален испит	1	Опис и задавање на втората проектна задача
			2	Јавна одбрана на првата проектна задача
IX.	2	Дизајнирање и имплементација на интеракција базирана на дијалог. Графичка нотација за моделирање на интеракцијата. Текстуална нотација за опишување на интеракцијата.	1	Нотации за опишување на моделите за интеракција.
			2	Моделирање на едноставен графички кориснички интерфејс со користење на алатки.
X.	2	Моделирање на интерактивен систем. Претставување на интерактивни модели. Моделирање на настани.	1	Нотации за претставување на интерактивните модели.
			2	Моделирање на интерактивноста во графички кориснички интерфејс со користење на алатки.
XI.	2	Алатки за имплементација на кориснички интерфејси. Елементи на графички кориснички интерфејси. Програмирање на апликацијата. Користење на библиотеки со алатки.	1	Користење на библиотеки со алатки за имплементација.
			2	Имплементација на графички кориснички интерфејс.
XII.	2	Дизајнирање на помош и документација. Барања за помош на корисникот. Модели за нудење помош. Адаптивни системи за помош.	1	Програмирање на настани во корисничките интерфејси.
			2	Имплементација на настанко-водени интерфејси.
XIII.	2	Евалуација на кориснички интерфејси. Цели на евалуацијата. Евалуациски техники. Когнитивни прошетки низ системите, хеуристичка евалуација, експертска анализа, контролирани експерименти.	1	Програмска имплементација на помош и документација.
			2	Изработка на помош и документација за претходно изработениот графички кориснички интерфејс.
XIV.	2	Мултимодална интеракција, тродимензионална интеракција. Виртуелна реалност.	1	Евалуациски техники.
			2	Примена на техниките за евалуација за евалуација на претходно изработениот графички кориснички интерфејс.
XV.	2	Јавна одбрана на втората проектна задача	1	Програмска имплементација на мултимодална интеракција.
			2	Програмирање на мултимодална интеракција.
Збир	30		45	