

Студијски програм: Софтверско инжењерство			
Назив предмета: Програмирање корисничких интерфејса			
Наставник: Иван Д. Јокић			
Статус предмета: изборни			
Број ЕСПБ: 7			
Услов: Упис			
Циљ предмета Циљ предмета је да студентима пружи примењена знања из области интеракције човек – рачунар. Анализом постојећих решења и резултата истраживања из ове овласти студенти ће стећи знања потребна за пројектовање и развој употребљивог корисничког интерфејса.			
Исход предмета Студенти ће научити да идентификују предности различитих платформи у оквиру којих долази до интеракције између корисника и рачунара (веб, десктоп и мобилне). Разумеће процес дизајна корисничког интерфејса и различите методе које се користе како би крајњи производ био што употребљивији за крајњег корисника. Такође, биће детаљно упознати са различитим елементима који се користе приликом развоја корисничког интерфејса, као и са захтевима у погледу квалитета готовог производа.			
Садржај предмета Теоријска настава Интеракција човек - рачунар, развој и проблеми. Развој интеракције оријентисан ка кориснику и уз његово активно учешће. Сакупљање, интерпретација и анализа захтева. Алати за развој интерфејса. Развој прототипова корисничког интерфејса. Методе евалуације употребљивости корисничког интерфејса. Пројектовање и простори: <i>GUI, web, mobile, embedded, ubiquitous</i> . Интерактивни уређаји. Репрезентација и визуализација. Емпиријска мерења употребљивости. Увод у дизајн дигиталних производа, Управљање процесом дизајна, Евалуација дизајна интерфејса, Виртуално окружење, Избор приказа садржаја, Команде и природни језици, Уређаји за интеракцију, Сарадња и друштвени медији, Квалитет услуге, Балансирање између функционалности и трендова, Корисничка документација, Потрага за информацијама, Визуализација информација. Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад На рачунарским вежбама, студенти ће самостално дизајнирати кориснички интерфејс за изабрану платформу (десктоп, веб, мобилни уређај) и тако се кроз непосредан рад упознати са специјализованим софтверским развојним окружењем.			
Литература Основна Jovanović, M., Savanović, N. (2023). Dizajn i programiranje korisničkog interfejsa, Univerzitet Singidunum, Beograd. Mijić, D. (2019). Uvod u veb programiranje – HTML, CSS i JavaScript, Akademska Misao/Univ. u Istočnom Sarajevu Додатна Jovanović, M., Savanović, N. (2023). Dizajn i programiranje korisničkog interfejsa (1. izd., стр. 339). Univerzitet Singidunum. McGrenere, J., & Ho, W. (2022). Human-Computer Interaction and User Experience for Designers. Springer. Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., & Elmqvist, N. (2020). Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction (6th ed.). Pearson.			
Број часова активне наставе		Теоријска настава: 2x15=30	
Практична настава: 2x15=30			
Методе извођења наставе Предавања: Поред презентовања теоријских основа и савремених трендова у дизајну корисничких интерфејса, студентима ће на практичним примерима (путем изабраних мобилних односно десктоп уређаја) бити приказане предност и и мане различитих платформи.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе		поена	Завршни испит
Поена			
активност у току предавања		10	писмени испит
Поена		50	
практична настава		10	усмени испит
Поена			
колоквијум-и		20	
Поена			
семинар-и		10	
Поена			

