



Студијски програм: Основне академске студије информатике			
Назив предмета: ИНТЕРАКЦИЈА ЧОВЕК-РАЧУНАР			
Статус предмета: Обавезни на модулу Софтверско инжењерство			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Уписан одговарајући семестар			
Циљ предмета Савладавање основа коришћења различитих технолошких аспеката за остваривање ефикасне и напредне комуникације човек-рачунар.			
Исход предмета Студент је упознат са савременим технолошким решењима, могућностима и апликацијама у комуникацији човек рачунар. Студент разуме савремене трендове и технолошка решења којима се унапређује комуникација човек-рачунар, оспособљен је за самосталан развој апликација које обухватају неке од доступних технологија за интеракцију човек рачунар.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Увод у интеракцију човек-рачунар. Пријатељски оријентисана радна окружења; принципи доброг дизајна; прилагођавање софтвера човеку; тестирање корисности. Вредновање хомоцентричног софтвера. Вредновање са корисницима и без корисника. Развој софтвера усмереног ка човеку. Различити приступи и карактеристике процеса. Функционалност и корисност. Спецификовање и презентација интеракције. Пројектовање графичког интерфејса. Избор стила и техника интеракције; руковање грешкама човека; 3Д-интеракција и виртуална реалност. Програмирање GUI-а. Анализа. Релевантне класе. Управљање догађајима и кориснички интерфејс; креатор GUI и програмска средина корисничког интерфејса. Интеракција човек-рачунар и мултимедијски системи. Категоризација информација. Дизајн мултимедијских система са аспекта инетеракције човек-рачунар. Препознавање говора и процесирање природних језика. Обрада информација на мобилним рачунарима. Сарадња и комуникација с обзиром на комуникацију човек-рачунар. Подршка комуникацији између група. Асинхрона и синхрона комуникација између група. Online комуникације и интелигентни агенти. <i>Практична настава</i> Развој и креирање апликација са доступним технолошким решењима – ГУИ. Самосталан рад студената на развоју и креирању апликација за интеракцију човек рачунар.			
Литература 1. J. Shnajderman, C. Plaisant, <i>Дизајнирање корисничког интерфејса</i> , СЕТ, Београд, 2005. 2. П. Могин, И. Луковић, М. Говедарица, <i>Принципи пројектовања база података</i> , Факултет техничких наука, Нови Сад, 2000.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава:	2	Практична настава: 1+1
Методe извођења наставе Проблемски-оријентисана настава, практична настава, самостални рад студената, консултације. Комбинација класичне наставе са е-учењем и уз одговарајућу литературу. Практична настава се обавља у виду лабораторијских вежби у рачунарским учионицама, на којима студенти самостално развијају и креирају апликације за интеракцију човек рачунар.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	70 поена	Завршни испит	30 поена
активност у току предавања	10	усмени испит	30
практична настава	30		
колоквијум-и	30		