

ISVU šifra	Naziv predmeta	Status predmeta	Semestar		
206580	Inovativna korisnička sučelja	Obvezni	3		
Tip predmeta	Oblici nastave (ukupan broj sati u semestru)	Samostalni rad (sati)	ECTS		
Stručni	P S V E-učenje 30 15 0		5		
Nastavnik	prof.dr.sc. Damir Vusić				
Suradnik					
Cilj predmeta	<p>Primarni cilj ovog predmeta je stjecanje znanja i kompetencija vezanih uz inovativna korisnička sučelja. Upoznati studente s metodama oblikovanja, projektiranja, implementacije i evaluacije inovativnih korisničkih sučelja kod izrade različitih računalnih aplikacija. Predmet je usmjerjen na razumijevanje korisničkog iskustva u naprednim multimedijskim sustavima te stvaranje sposobnosti identificiranja problema koje korisnici imaju u interakciji s korisničkim sučeljima. Seminarska nastava bazirati će se na istraživačkim aktivnostima i primjeni stečenih znanja i kompetencija u stvaranju naprednih, inovativnih korisničkih okruženja za svakog korisnika. Kolegij razmatra interakciju čovjeka i računala s obje strane korisničkog sučelja. Obrađuje se ljudski faktor u interakciji i odgovarajući modeli kao i stilovi interakcije s pripadnim elementima sučelja s osvrtom na grafička korisnička sučelja. Uvodi se postupak razvoja interaktivnog sustava s naglaskom na korisniku usmjereno oblikovanje i vrednovanje odnosnog sučelja. Obrađuje se analiza zadataka kao i prediktivno modeliranje i vrednovanje. Studenti će upoznati osnovne postupke brze izvedbe prototipa interaktivnog sustava, primjene koncepta upotrebljivosti i inženjerstva upotrebljivosti te napose oblikovanje i vrednovanje Web sučelja. Dat će se i osvrt na mobilna sučelja.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klasificirati strukturu i elemente korisničkih sučelja interaktivnih multimedijskih sustava. 2. Procijeniti postojeća korisnička sučelja interaktivnih multimedijskih sustava s aspekta korisničkog iskustva . 3. Oblikovati jednostavnija sučelja interaktivnih multimedijskih sustava. 4. Primjeniti inovativne elemente korisniku usmjerrenom oblikovanja interaktivnih multimedijskih sustava. 5. Procijeniti odnos poznatih i novih inovativnih metafora korisničkih sučelja. 6. Primjeniti karakteristične stilove interakcije na odgovarajuće interaktivne multimedijiske sustave. 7. Utvrditi zahtjeve i ulogu naprednih interaktivnih multimedijskih sustava te primjeniti metode prediktivnog modeliranja i vrednovanja. 8. Implementirati kognitivni okvir interakcije čovjeka i računala te odnosne mentalne i konceptualne modele . 				
Uvjeti za upis predmeta (odslušan ili položen kolegij) te potrebna znanja i vještine					
Vrste izvođenja predmeta	Komentari				
Obveze studenata					
Sadržaj predmeta					
Nastavna cjelina		Oblici nastave (sati)			
		Predavanja	Seminari		
		Vježbe	E-učenje		
Obvezna literatura					
Dopunska literatura					

Način provjere ishoda učenja

Završni / Diplomski rad

Da