

ISVU šifra	Naziv predmeta				Status predmeta	Semestar
298657	Inovativna korisnička sučelja				Obvezni	3
Tip predmeta	Oblici nastave (ukupan broj sati u semestru)				Samostalni rad (sati)	ECTS
Stručni	P	S	V	E-učenje	5	
	30	15	0			
Nastavnik	prof.dr.sc. Damir Vusić					
Suradnik	Miljenko Štummerger, asist.					
Cilj predmeta	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 usmjeren na razumijevanje korisničkog iskustva u naprednim multimedijским 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. Obraduje 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 vrednovanja odnosnog sučelja. Obraduje 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.					
Ishodi učenja	1. Klasificirati strukturu i elemente korisničkih sučelja interaktivnih multimedijских sustava. 2. Procijeniti postojeća korisnička sučelja interaktivnih multimedijских sustava s aspekta korisničkog iskustva . 3. Oblikovati jednostavnija sučelja interaktivnih multimedijских sustava. 4. Primijeniti inovativne elemente korisniku usmjerenog oblikovanja interaktivnih multimedijских sustava. 5. Procijeniti odnos poznatih i novih inovativnih metafora korisničkih sučelja. 6. Primijeniti karakteristične stilove interakcije na odgovarajuće interaktivne multimedijske sustave. 7. Utvrditi zahtjeve i ulogu naprednih interaktivnih multimedijских sustava te primijeniti 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