

<b>Студијски програм :Мрежне и рачунарске технологије</b>			
<b>Назив предмета: Кориснички интерфејси</b>			
<b>Наставник/наставници: Ђорђе Младеновић, Ненад Теофиловић</b>			
<b>Статус предмета: Обавезни предмет</b>			
<b>Број ЕСПБ: 6</b>			
<b>Услов:</b>			
<b>Циљ предмета</b>			
Циљ предмета је да студент овлада основним појмовима из области развоја и дизајна корисничких интерфејса. Студент треба да научи критеријуме употребљивости интерактивних система, принципе и теорије, као и начин тестирања интерактивних система.			
<b>Исход предмета</b>			
Студент ће бити оспособљени да користи и примењује стечена знања у дизајнирању различитих интерфејса, као и да врши евалуацију интерактивности система у складу са теоријама и принципима из области комуникације човека и рачунара (HCI).			
<b>Садржај предмета</b>			
<i>Теоријска настава</i>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Увод у област корисничких интерфејса.</li> <li>2. Основни појмови и дефиниције.</li> <li>3. Употребљивост интерактивних система.</li> <li>4. Управљање процесима дизајна интерфејса.</li> <li>5. Евалуација интерфејса.</li> <li>6. Интерактивност у виртуелном окружењу.</li> <li>7. Командни и природни језици у процесу дизајна интеракције.</li> <li>8. Квалитет услуга корисничког интерфејса.</li> <li>9. Функционалност и изглед интерфејса.</li> <li>10. Трендови у развоју UX/UI дизајна.</li> </ol>			
<i>Практична настава</i>			
Рад у програму за векторску графику (Inkascare или Adobe Ilustrator). Увод у програм. Радно окружење .Палете. Алати за цртање објеката. Алати за груписање објеката и цртање сложених објеката. Алати за манипулацију векторским садржајима. Лејери (слојеви). Рад са текстом. Плата боја и градијенти. Маске. Технике обраде.			
<b>Литература</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Дизајнирање корисничког интерфејса, Ben Shneiderman, Plaisant, CET, 2006</li> <li>2. Увод у мултимедију, др Витомир Радосављевић, АТУСС, 2022</li> <li>3. Adobe Creative Suite 5 Design Premium: дигитална учионица, Smith Jennifer:2011.</li> <li>4. Usability Engineering, Jakob Nielsen, Morgan Kaufmann, 1993</li> </ol>			
<b>Број часова активне наставе 6</b>	<b>Теоријска настава: 4</b>	<b>Практична настава:2</b>	
<b>Методe извођења наставe</b>			
Настава предавања се изводи аудиторно и свака тематска јединица се богато илуструје примерима из праксе. Практична настава се реализује у лабораторијама опремљене рачунарима. Сваки студент самостално реализује лабораторијске вежбе на засебном рачунару.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	поена 50	<b>Завршни испит</b>	поена
активност у току предавања		писмени испит	50
практична настава	30	усмени испт	
колоквијум-и	20	.....	
семинар-и			