

Табела 5.2. Спецификација предмета

Студијски програм: Интернет технологије			
Назив предмета: Програмирање корисничког интерфејса			
Наставник/наставници: Којић Ненад			
Статус предмета: Изборни			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Одслушан предмет Web дизајн 1 и Web дизајн 2			
Циљ предмета Упознавање студената са основним појмовима дизајна савременог корисничког интерфејса, архитектуром и принципима рада web корисничких интерфејса, анализом њихове употребе, техникама имплементације предложеног дизајна, као и принципима евалуације постојећих решења.			
Исход предмета Студенти ће моћи самостално да реализују ефектан дизајн корисничког интерфејса апликације на основу познавања људских способности, психологије потрошача и водећих принципа дизајна. Биће у могућности да примене научене принципе користећи различите моделе реализације и да изврше квалитетну евалуацију имплементираних решења.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Упознавање са принципима развоја корисничког интерфејса на основу дизајна (могућности човека, анализе задатака, принципима графичког дизајна). 2. Визуелни елементи дизајна корисничког интерфејса. Основе UX дизајна: идеја и мапирање сајта, креирање дигиталних прототипова. 3. Анализа употребе интерфејса. 4. Web дизајн - стратегија и информациона архитектура: UX истраживања, планирања, постављања циљева, разумевања корисника, структурирања садржаја, развој интерактивних секвенци. 5. Имплементације (улазни и излазни модели, MVC, алати за прототипове, итеративна реализација) 6. Евалуације решења са конкретним имплементацијама у актуелним софтверским алатима (<i>Figma, Adobe XD</i>). 7. Теорија боја, основи психологије боја, анализа корисничких искустава. 8. Типови грешака, њихова превенција и отклањање. 9. Web дизајн: израда наменских <i>Wireframes</i> и <i>Prototypes</i>. 10. Web дизајн: израда <i>Mockup</i>. <i>Практична настава</i> Практична настава прати програм предавања кроз задатке и практичне реализације у апликацији Figma, и Adobe XD.			
Литература <ol style="list-style-type: none"> 1. В. Shneiderman, С. Plaisant, Dizajniranje korisničkog interfejsa, CET, 2005. 2. В. Scott, Designing Web Interfaces: Principles and Patterns for Rich Interactions, O'Reilly Media, 2009. 3. Е. N McKay, UI is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication, Morgan Kaufmann, 2013. 			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 4		Практична настава: 2
Методе извођења наставе Доминира комбинована метода која у практичној настави подразумева како фронтални рад уз коришћење савремене опреме (пројектор, лаптоп, електронска табла) тако и интерактивни групни рад уз подстицање студентске активности.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања		писмени испит	50
практична настава	30	усмени испит	
колоквијум-и	20	
семинар-и			