

NAZIV PREDMETA		Metodologija dizajna interakcija				
Kod	PMIH40	Godina studija	DS-1 DS-2 PDS-3			
Nositelj/i predmeta	prof.dr. sc. Andrina Granić	Bodovna vrijednost (ECTS)	5,0			
Suradnici	doc.dr. sc. Nikola Marangunić	Način izvođenja nastave (broj sati u semestru)	P	S	V	T
			30 ,30	,	30 ,30	,
Status predmeta	izborni	Postotak primjene e-učenja	25			
OPIS PREDMETA						
Ciljevi predmeta	Stjecanje temeljnih znanja o multidisciplinarnom području dizajna interakcija koje se bavi dizajniranjem interaktivnih proizvoda u cilju podržavanja i olakšavanja ljudske komunikacije i interakcije u svakodnevnom životu i radu. Usvajanje teorijskog znanja i praktičnog iskustva o HCI metodama dizajniranja za razvoj korisniku usmjerenog interaktivnog sustava, a sve u cilju kreiranja kvalitetnog korisničkog iskustva. Predmet u fokus procesa dizajniranja stavlja ljude a ne tehnologiju.					
Uvjeti za upis predmeta i ulazne kompetencije potrebne za predmet	Ne postoje formalni preduvjeti, ali bi bilo poželjno da su studenti odslušali kolegij Interakcija čovjeka i računala I: osnove i principi.					
Očekivani ishodi učenja na razini predmeta (4-10 ishoda učenja)	<ul style="list-style-type: none"> - Prepoznati, imenovati i objasniti osnovne koncepte i terminologiju koja se koristi u području dizajna interakcija. - Odabrati, argumentirati odabir i primijeniti prikladne metode dizajniranja za razvoj korisniku usmjerenog interaktivnog sustava u različitim fazama dizajniranja: prikupljanje informacija, planiranje, izrada prototipa i vrednovanje. - Kritički analizirati prednosti i nedostatke korištenja metoda dizajna iz HCI područja kod razvoja interaktivnih sustava. - Usporediti i procijeniti pristupe vrednovanju sustava. - Prosuditi o ulozi koju HCI metode imaju u razvoju sustava. - Studija slučaja: preispitati i kritički prosuditi razloge za razvoj interaktivnog sustava/proizvoda; promatrati i identificirati kontekst korištenja te prikupiti relevantne informacije s obzirom na postavljene ciljeve; izraditi „persone“ i scenarije te prototipove niske vjerodostojnosti; primijeniti prikladne metode dizajniranja za razvoj korisniku usmjerenog interaktivnog sustava/proizvoda; razviti interaktivne prototipove visokog stupnja vjerodostojnosti; odabrati i koristiti prikladan pristup vrednovanju. 					
Sadržaj predmeta detaljno razrađen prema satnici nastave	<p>Predavanja:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dizajn interakcija: definicija područja i osnovnih pojmova (2) 2. Povijesni pregled razvoja dizajna interakcija (2) 3. Koncepti upotrebljivosti, korisničkog iskustva i kvalitete korištenja (2) 4. Dizajniranje za korisničko iskustvo (2) 5. Istraživačke metode: vizualizacija informacija, sučelja i interakcija (2) 6. Pozvano predavanje (2) 7. Proces dizajna interakcija: korisniku-usmjeren dizajn, izrada prototipa, vrednovanje, razvoj/izvedba (4) 8. Metode „persona“ i scenarija (2) 9. Metode izrade skica i prototipova niske i visoke vjerodostojnosti (2) 10. Dizajniranje sudjelovanjem (2) 11. Metode vrednovanja interakcije (4) 					

	<p>12. Budućnost dizajna interakcija (4) Vježbe: 1. Uvod u vježbe iz kolegija - općenito o strukturi vježbi; znanju i vještinama koja će se steći; temama koje će se obraditi; načinu rada; individualnim i grupnim zadacima; ocjenjivanju. (2) 2. Uvod u dizajn interakcija - dizajn digitalnih artefakata; nove tehnologije; nova sučelja; 1. individualni zadatak za studente (analiza 3 primjera dizajniranih interakcija). (2) 3. Presentacije 1. individualnog zadatka studenata - analiza i rasprava. (2) 4. Pristupačnost (eng. accessibility) - dizajn za sve i univerzalna pristupačnost; pristupačnost i upotrebljivost; kategorije poteškoća i primjeri pristupačnog dizajna interakcija; 2. individualni zadatak za studente (analiza interaktivnih sučelja dizajniranih po kategorijama poteškoća). (2) 5. Presentacije 2. individualnog zadatka studenata - analiza i rasprava. (2) 6. Razumijevanje korisnika - emocionalni aspekti; emocionalna sučelja; persuzivne tehnologije; antropomorfizam; virtualni likovi i agenti; virtualni suradnici pri učenju. (2) 7. Dizajniranje za iskustvo korisnika - 5 nivoa dizajna; potrebe korisnika; izrada „persona“. (2) 8. Uvod u grupni projekt - dizajniranje, vrednovanje i implementacija sučelja interaktivnog predmeta; analiza trenutnog stanja. (2) 9. Odabir koncepta interaktivnog predmeta - rad u grupama. (2) 10. Izrada prototipa sučelja interaktivnog predmeta - rad u grupama. (2) 11. Provedba vrednovanja sučelja interaktivnih predmeta - rad u grupama. (2) 12. Presentacije provedenih vrednovanja po grupama - analiza i rasprava. (2) 13. Definiranje potrebnih promjena na sučeljima interaktivnih predmeta - rad u grupama. (2) 14. Implementacija potrebnih promjena na sučeljima interaktivnih predmeta - rad u grupama. (2) 15. Grupni projekti - završne presentacije projekata studenata po grupama. (2)</p>					
Vrste izvođenja nastave:	<input checked="" type="checkbox"/> predavanja <input checked="" type="checkbox"/> seminari i radionice <input checked="" type="checkbox"/> vježbe <input type="checkbox"/> on line u cijelosti <input type="checkbox"/> mješovito e-učenje <input type="checkbox"/> terenska nastava		<input checked="" type="checkbox"/> samostalni zadaci <input type="checkbox"/> multimedija <input checked="" type="checkbox"/> laboratorij <input checked="" type="checkbox"/> mentorski rad <input type="checkbox"/> domaće zadaće			
Obveze studenata	Redovito pohađanje i aktivno sudjelovanje u svim oblicima nastave. Samostalno rješavanje individualnih zadataka i studija slučaja. Izrada projektnog zadatka i polaganje usmenog ispita.					
Praćenje rada studenata (<i>upisati udio u ECTS bodovima za svaku aktivnost tako da ukupni broj ECTS bodova odgovara bodovnoj vrijednosti predmeta</i>):	Naziv	Ects	Naziv	Ects	Naziv	Ects
	Pohađanje nastave	1	Istraživanje		Eksperimentalni rad	
	Usmeni ispit	1	Referat		Domaće zadaće	
	Seminarski rad		Esej			
	Kolokvij		Praktični rad	2		
	Pismeni ispit	1	Projekt			
Ocjenjivanje i vrjednovanje rada studenata tijekom	Kvaliteta izvedbe dodijeljenih zadataka (50%). Usmeni ispit (50%).					

nastave i na završnom ispitu			
Obvezna literatura (dostupna u knjižnici i putem ostalih medija)	Naslov	Broj primjeraka u knjižnici	Dostupnost putem ostalih medija
	J. Preece, Y. Rogers, H. Sharp: Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, John Wiley & Sons, 4th Edition, 2015.	2	da
	D. Saffer: Designing for Interaction, Second Edition: Creating Innovative Applications and Devices, New Riders, 2010.	0	da
Dopunska literatura	1. D. Norman: Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things, Basic Books, 2005. 2. B. Shneiderman: Human Needs and the New Computing Technologies, MIT Press, 2003. Svi nastavni materijali dostupni on-line, uključujući i dodatnu znanstvenu literaturu		
Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje utvrđenih ishoda učenja	Razgovor sa studentima, anonimna studentska anketa, uspješnost studenata na kolegiju, samoanaliza.		
Ostalo (prema mišljenju predlagatelja)			