

1.	Наслов на наставниот предмет	Дизајн на интеракцијата човек-компјутер Human-computer interaction design
2.	Код	F18L3S010
3.	Студиска програма	Студии за примена на е-технологии, Софтверско инженерство и информациски системи, Компјутерски науки, Компјутерско инженерство, Компјутерска едукација, Интернет, мрежи и безбедност
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	Факултет за информатички науки и компјутерско инженерство
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	прв циклус
6.	Академска година / семестар 3 / летен /	7. Број на ЕКТС кредити 6
8.	Наставник	проф. д-р Сузана Лошковска, вонр. проф. д-р Соња Гиевска, вонр. проф. д-р Невена Ацковска, доц. д-р Иван Китановски
9.	Предуслови за запишување на предметот	Алгоритми и податочни структури
10.	Цели на предметната програма (компетенции): Целта на предметот е да ги запознае студентите со основните принципи за дизајнирање на компјутерски системи што вклучуваат интеракција човек-компјутер. За таа цел студентите ќе бидат запознаени со процесот на дизајнирање на интерактивни системи, фазите за дизајнирање (собирање и анализа на барања, креирање на прототипови, имплементација и тестирање на употребливост). По завршување на курсот се очекува студентот да демонстрира познавање на процесот и чекорите за дизајнирање на системи што вклучуваат интеракција човек-компјутер и да може да самостојно или во тим да реализира едноставен проект за дизајнирање на интерактивни системи.	
11.	Содржина на предметната програма: (1) Вовед, терминологија, историја. (1) Човекот во интеракција човек-компјутер, физички карактеристики, когнитивни аспекти. (1) Употребливост, принципи, стандарди, пристапност, корисничко искуство. (1) Процес на дизајнирање на интеракција човек компјутер, пристапи и карактеристики на процесот на дизајнирање. (2) Собирање на барања, техники на интервјуирање, набљудување, дефинирање на персони и сценарија. (1) Репрезентација на дизајнот, скици, storyboards, прототипови, прототипови со мала верност, прототипови со голема верност. (1) Анализа на задачи. (3) Принципи за дизајнирање на интеракција, елементи на визуелен интерфејс, справување со грешки, помош и документација. (2) Евалуација на кориснички интерфејс, начини и техники за евалуација, мерки за евалуација, евристика за употребливост и принципи за тестирање на употребливост	

12.	Методи на учење: Предавања со користење на презентации, интерактивни предавања, вежби (користење на опрема и софтверски пакети), тимска работа, пример случаи, поканети гости предавачи, самостојна изработка и одбрана на проектна задача и семинарска работа.			
13.	Вкупен расположив фонд на време	6 ЕКТС x 30 часа = 180 часа		
14.	Распределба на расположливото време	30 + 45 + 15 + 15 + 75 = 180 часа		
15.	Форми на наставните активности	15.1.	Предавања- теоретска настава	30 часови
		15.2.	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, тимска работа	45 часови
16.	Други форми на активности	16.1.	Проектни задачи	15 часови
		16.2.	Самостојни задачи	15 часови
		16.3.	Домашно учење	75 часови
17.	Начин на оценување			
	17.1.	Тестови	10 бодови	
	17.2.	Семинарска работа/ проект (презентација: писмена и усна)	10 бодови	
	17.3.	Активности и учење	10 бодови	
	17.4.	Завршен испит	70 бодови	
18.	Критериуми за оценување (бодови/оценка)	до 50 бода		5 (пет) (F)
		од 51 до 60 бода		6 (шест) (E)
		од 61 до 70 бода		7 (седум) (D)
		од 71 до 80 бода		8 (осум) (C)
		од 81 до 90 бода		9 (девет) (B)
		од 91 до 100 бода		10 (десет) (A)
19.	Услов за потпис и полагање на завршен испит	Реализирани активности 15.2 и 16.1		
20.	Јазик на кој се изведува наставата	Македонски и англиски		
21.	Метод на следење на квалитетот на наставата	механизам на интерна евалуација и анкети		
22.	Литература			
	22.1.	Задолжителна литература		

	Ред.бр.	Автор	Наслов	Издавач	Година
	1	David Benyon	Designing Interactive Systems: A Comprehensive Guide to HCI, UX & Interaction Design	Trans-Atlantic Publications, Inc.; Comprehensive edition	2013
	2	Jenny Preece, Helen Sharp, Yvonne Rogers	Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction	Wiley; 4 edition	2015
	3	Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen	Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, Global Edition	Pearson Education Limited; 6th edition edition	2017
22.2.	Дополнителна литература				
	Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година