

SVEUČILIŠTE U RIJECI
 FAKULTET INFORMATIKE I DIGITALNIH TEHNOLOGIJA
 Radmile Matejčić 2, Rijeka

Akademski godina 2023./2024.

OSNOVNI PODACI O PREDMETU		
Naziv predmeta	Dizajn korisničkog sučelja i iskustva	
Studijski program	Sveučilišni prijediplomski studij Informatika	
Status predmeta	obvezatan	
Semestar	5.	
Bodovna vrijednost i nastavno opterećenje	ECTS koeficijent opterećenosti studenata	5
	Broj sati (P+V+S)	30+30+0
Nositelj predmeta	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrlić	
E-mail	sanjac@inf.uniri.hr	
Ured	O-515	
Vrijeme konzultacija	<i>Petkom 11:00-12:00 uz prethodnu najavu emailom ili u drugom terminu uz prethodni dogovor</i>	
Asistent		
E-mail		
Ured		
Vrijeme konzultacija		
DETALJNI OPIS PREDMETA		
<i>Ciljevi predmeta</i>		
Cilj je predmeta upoznavanje studenata s osnovnim pojmovima, metodama i tehnikama dizajna korisničkog sučelja, korisničkog iskustva i interakcije.		
<i>Uvjeti za upis predmeta</i>		
Nema uvjeta za upis predmeta.		
<i>Očekivani ishodi učenja za predmet</i>		
Očekuje se da nakon izvršavanja svih programom predviđenih obveza studenti budu sposobni:		
<ol style="list-style-type: none"> 11. Analizirati zadatke/zahtjeve na kojima se zasniva dizajn korisničkog sučelja, korisničkog iskustva i interakcije 12. Kreirati personu i scenarije kretanja kroz aplikaciju 13. Izraditi jednostavni prototip korisničkog sučelja 14. Organizirati sadržaj u skladu sa zahtjevima uređaja 15. Primijeniti odgovarajuće elemente u sučelju za interakciju s korisnikom 		
<i>Sadržaj predmeta</i>		
Na predmetu se obrađuju sljedeći sadržaji:		
<ul style="list-style-type: none"> • Korisničko sučelje (UI). Korisničko iskustvo (UX). Dizajn interakcije (IxD). (I1) • Korisnik. Kognitivna načela, pažnja, percepcija, prepoznavanje, pamćenje. Mentalni modeli, mapiranje, metafore. Projektni uzorci (design patterns). (I1, I3, I5) 		

<ul style="list-style-type: none"> • Dizajn usmjeren na korisnika (User centered design (UCD)). Kvalitativno istraživanje korisnika. Modeliranje korisnika. Persone i ciljevi. Scenariji i zahtjevi. Od zahtjeva do dizajna. Prototip korisničkog sučelja. Validacija i testiranje uporabljivosti. (I2, I3, I5) • Različite platforme za interaktivne proizvode. Kontekst za dizajn interaktivnih sustava. (I4) • Vizualni dizajn sučelja. Načela vizualnog dizajna sučelja. Multimodalni dizajn sučelja. Dizajn informacija. Načela vizualnog dizajna informacija. (I3, I4, I5) 		
Način izvođenja nastave	<input checked="" type="checkbox"/> predavanja	<input checked="" type="checkbox"/> samostalni zadaci
	<input type="checkbox"/> seminari i radionice	<input type="checkbox"/> multimedija i mreža
	<input checked="" type="checkbox"/> vježbe	<input type="checkbox"/> laboratorij
	<input checked="" type="checkbox"/> obrazovanje na daljinu	<input type="checkbox"/> mentorski rad
	<input type="checkbox"/> terenska nastava	<input type="checkbox"/> ostalo
Komentari	Nastava se izvodi u mješovitom obliku, kombinirajući rad u učionici, individualni rad izvan učionice i e-učenje koristeći sustav za udaljeno učenje te će se u izvedbenom planu objaviti detaljan raspored nastave s online lekcijama i predavanjima u učionici.	
<i>Obavezna literatura (u trenutku prijave prijedloga studijskog programa)</i>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin & Chris Noessel. About Face – The Essentials of Interaction Design. Wiley Publishing, 2014. 2. Jenifer Tidwell. Designing Interfaces – Patterns for Effective Interaction Design. O'Reilly, 2011. 3. David Benyon. Designing Interactive Systems. Pearson, 2014. 4. Skripte, prezentacije i ostali materijali za učenje dostupni u e-kolegiju. 		
<i>Dopunska literatura (u trenutku prijave prijedloga studijskog programa)</i>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenny Preece, Yvonne Rogers & Helen Sharp. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, John Wiley and Sons, 2019. 2. Cennydd Bowles & James Box. Undercover User Experience Design. Peachpit, Pearson Education, 2011. 3. Jeff Johnson. Designing with the Mind in Mind. Elsevier, 2014. 4. Soren Lauesen. User Interface Design: A Software Engineering Perspective. Addison-Wesley, 2004. 5. Steve Krug. Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability. New Riders, Peachpit, Person Education, 2014. 		
<i>Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih znanja, vještina i kompetencija</i>		
Predviđa se periodičko provođenje evaluacije s ciljem osiguranja i kontinuiranog unapređenja kvalitete nastave i studijskog programa (u okviru aktivnosti Odbora za upravljanje i unapređenje kvalitete Fakulteta informatike i digitalnih tehnologija). U zadnjem tjednu nastave provodit će se anonimna evaluacija kvalitete održane nastave od strane studenata. Provest će se i analiza uspješnosti studenata na predmetu (postotak studenata koji su položili predmet i prosjek njihovih ocjena).		
Jezik izvođenja nastave	Hrvatski jezik	
Mogućnost izvođenja na stranom jeziku	Ne	

OBVEZE, PRAĆENJE RADA I VREDNOVANJE STUDENATA

Konstruktivno povezivanje

VRSTA AKTIVNOSTI	ECTS	ECTS - PRAKTIČNI RAD	ISHODI UČENJA	SPECIFIČNA AKTIVNOST	METODA PROCJENJIVANJA	BODOVI MAX.
Pohađanje nastave i aktivnosti u nastavi	2	1	I1-I7	Aktivnost u nastavi; Korištenje Merlin sustava za učenje	Evidencija aktivnosti (u učionici ili u sustavu za učenje)	-
Kolokvij	0,5		I1, I2, I4	Kolokvij	0-15 bodova, ovisno o stupnju točnosti i potpunosti.	15
Prvi praktični zadatak	0,3	0,3	I2	Analiza korisnika i postojećih rješenja	0-8 bodova, ovisno o kvaliteti izrađenog rješenja	8
Drugi praktični zadatak	0,5	0,5	I2, I4	Prikaz arhitekture, sadržaja i korištenja sustava (user flow)	0-15 bodova, ovisno o kvaliteti izrađenog rješenja	15
Treći praktični zadatak	0,9	0,9	I4, I5	Organizacija ekrana i dizajn	0-32 bodova ovisno o kvaliteti izrađenog rješenja	32
Završni ispit	0,8	0,8	I3	Izrada prototipa i provedba testiranja	0-30 bodova ovisno o kvaliteti izrađenog rješenja	30
UKUPNO	5	3,5				100

Obveze i vrednovanje studenata – puna nastavna satnica**1. Pohađanje nastave i aktivnosti u nastavi**

Nastava se odvija prema mješovitom modelu u kombinaciji klasične nastave u učionici i *online* nastave uz pomoć sustava za e-učenje prema rasporedu koji je prikazan je tablicom u nastavku. Studenti su dužni koristiti sustav za e-učenje Merlin (<https://moodle.srce.hr/>) gdje će se objavljivati informacije o predmetu, materijali za učenje, zadaci za vježbu, zadaci za domaće zadaće te obavijesti vezane za izvođenje nastave (putem foruma Obavijesti).

Studenti koji studiraju u punoj nastavnoj satnici dužni su redovito pohađati nastavu, aktivno sudjelovati tijekom nastave te izvršavati aktivnosti predmeta u okviru sustava Merlin koje će nastavnici najavljivati putem foruma.

2. Kolokvij

Tijekom semestra pisat će se jedna kontrolna zadaća (kolokvij) koja nosi 15 bodova, Bodovni prag na kolokviju iznosi 50%.

Studentima koji su zbog opravdanih razloga (pravdano liječničkom ispričnicom) izostali s pisanja kolokvija, na kraju semestra omogućit će se termin nadoknade. Valjanu ispričnicu treba dostaviti najkasnije 7 dana od datuma pisanja kolokvija kako bi student ostvario mogućnost pisanja kolokvija u terminu nadoknade. Studenti koji to ne učine, neće biti u mogućnosti naknadno pisati kolokvij.

Studenti će moći pisati i popravni kolokvij. U terminu popravnog kolokvija bit će moguće ispraviti bodove ostvarene na kolokviju (za studente koji nisu prešli prag ili će pokušati ostvariti više bodove ili su neopravdano izostali s kolokvija). Bodovi ostvareni na popravnom kolokviju brišu bodove ostvarene na redovitom kolokviju (neovisno o tome koji su bodovi viši).

3. Projektni zadaci

Tijekom semestra studenti će rješavati tri praktična zadatka koji vode ka finalnom projektu. Rješavanje ovih zadataka je obavezno za studente, a bodovni prag na svakom je 50%.

Svaki se zadatak može nadoknaditi ili jednom popravljati ako je bio bodovan ispod definiranog praga. Popravak je potrebno napraviti u roku tjedan dana od dobivene povratne informacije o ostvarenim bodovima prilikom prve predaje. Kontinuirani rad na ovim zadacima preduvjet je za uspješnu izradu završnog ispita.

4. Završni ispit

Završni ispit je projekt, odnosno prototip za kojeg je provedeno testiranje. Student rješenje prezentira i brani pred nastavnikom. Tijekom obrane student treba pokazati da je usvojio i teorijska znanja koja su mu bila potrebna za izradu projekta. Bodovat će se kvaliteta, ispravnost i potpunost rješenja.

Izradom projekta studenti mogu sakupiti maksimalno 30 bodova.

Završni ispit nosi udio od maksimalno 30 ocjenskih bodova, a smatra se položenim samo ako na njemu student postigne minimalno 50%-tni uspjeh (ispitni prag je 50% uspješno riješenih zadataka).

Obveze i vrednovanje studenata – prilagođena nastavna satnica

1. Pohađanje nastave i aktivnosti u nastavi

Nastava se odvija prema mješovitom modelu u kombinaciji klasične nastave u učionici i *online* nastave uz pomoć sustava za e-učenje prema rasporedu koji je prikazan je tablicom u nastavku. Studenti su dužni koristiti sustav za e-učenje Merlin (<https://moodle.srce.hr/>) gdje će se objavljivati informacije o predmetu, materijali za učenje, zadaci za vježbu, zadaci za domaće zadaće te obavijesti vezane za izvođenje nastave (putem foruma Obavijesti).

Studenti koji studiraju u sklopu prilagođene nastavne satnice mogu izostati s najviše 50% sati nastave (predavanja i vježbi), a dužni su aktivno sudjelovati tijekom nastave (u učionici ili *online*) te izvršavati aktivnosti predmeta u okviru sustava Merlin koje će nastavnici najavljivati putem foruma.

2. Obveze i aktivnosti vrednovanja

Obveze i vrednovanje studenata koji studiraju u sklopu prilagođene nastavne satnice, jednake su onima studenata koji studiraju u sklopu pune nastavne satnice.

Ocjenjivanje

Kontinuiranim radom tijekom semestra na prethodno opisani način studenti mogu ostvariti najviše 70 ocjenskih bodova, a da bi mogli pristupiti ispitu predmeta moraju ostvariti 50% i više bodova (minimalno 35).

Ispit nosi udio od maksimalno 30 ocjenskih bodova, a smatra se položenim samo ako na njemu student postigne minimalno 50%-ni uspjeh (ispitni prag je 50% uspješno riješenih zadataka).

Ako je ispit prolazan, skupljeni bodovi će se pribrojati prethodnima i prema ukupnom rezultatu formirat će se pripadajuća ocjena. U suprotnom, student ima pravo pristupa ispitu još 2 puta (ukupno do 3 puta tijekom akademske godine).

Konačna ocjena ostvarenosti ishoda učenja na predmetu

Konačna ocjena ostvarenosti ishoda učenja na predmetu je zbroj ocjenskih bodova postignutih u kontinuiranom praćenju i vrednovanju i ocjenskih bodova postignutih na ispitu, a donosi se na sljedeći način:

A – 90% - 100%	(ekvivalent: izvrstan 5, slovna ocjena A)
B – 75% - 89,9%	(ekvivalent: vrlo dobar 4, slovna ocjena B)
C – 60% - 74,9%	(ekvivalent: dobar 3, slovna ocjena C)
D – 50% - 59,9%	(ekvivalent: dovoljan 2, slovna ocjena D)
F – 0% - 49,9%	(ekvivalent: nedovoljan 1, slovna ocjena F)

Ispitni termini

09.02.2024.

23.02.2024.
22.03.2024.
02.09.2024.

SATNICA IZVOĐENJA NASTAVE – zimski (V.) semestar akademske godine 2023./2024.

Nastava će se na predmetu odvijati u zimskom semestru prema sljedećem rasporedu:

predavanja: petkom, 8.15 – 9.45 u S-32.

vježbe: četvrtkom, u 8.15 – 9.45 u O-366.

Tj.	Datum	Vrijeme	Prostor*	Tema	Nastava	Izvođač
1.	05.10.23.	8.15	366	Uvod u kolegij	P1	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrić
1.	06.10.23.	8.15	S32	Osnovni pojmovi	P2	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrić
2.	12.10.23.	8.15	366	Uvod u dizajn korisničkog sučelja	V1	
2.	13.10.23.	8.15	S32	Dizajn usmjeren na cilj. Dizajn usmjeren na korisnika. Analiza korisnika i zadataka.	P3	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrić
3.	19.10.23.	8.15	366	Analiza korisnika	V2	
3.	20.10.23.		online	Arhitektura informacija. Sadržaj.	P4	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrić
4.	26.10.23.	8.15	366	Analiza zadataka	V3	
4.	27.10.23.	8.15	S32	Kognitivni principi. Presentacija informacija.	P5	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrić
5.	02.11.23.	8.15	366	Prvi praktični zadatak - prezentacije	V4	
5.	03.11.23.	8.15	S32	Prvi praktični zadatak - prezentacije	P6	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrić
6.	9.11.23.	8.15	366	Alati za dizajn korisničkog sučelja i iskustva. Figma	V5	
6.	10.11.23.		Online	Scenarij kretanja korisnika kroz sustav. User flow	P7	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrić
7.	16.11.23	8.15	366	Arhitektura i prezentacija informacija	V6	
7.	17.11.23		online	Organizacija ekrana. Wireframe i mockup.	P8	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrić
8.	23.11.23.	8.15	366	Scenarij kretanja korisnika kroz sustav. User flow	V7	
8.	24.11.23..		online	Prototip	P9	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrić
9.	30.11.23.	8.15	366	Organizacija ekrana	V8	
9.	01.12.23.		online	Drugi praktični zadatak	P10	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrić
10.	07.12.23.	8.15	366	Izrada wireframea (1. dio)	V9	
10.	08.12.23.		online	Testiranje prototipa	P11	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrić
11.	14.12.23.	8.15	366	Izrada wireframea (2. dio)	V10	

11.	15.12.23.	8.15	S32	Gostujuće predavanje UI/UX dizajnera	P12	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrić
12.	21.12.23.	8.15	366	Izrada mockupa (1. dio)	V11	
12.	22.12.23.		online	Izrada mockupa (2. dio)	V12	
13.	11.01.24.	8.15	366	Izrada funkcionalnog prototipa (1. dio)	V13	
13.	12.01.24.		online	Treći praktični zadatak	P13	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrić
14.	18.01.24.	8.15	366	Izrada funkcionalnog prototipa (2. dio)	V14	
14.	19.01.24.	8.15	S32	Kolokvij	P14	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrić
15.	25.01.24.	8.15	366	Izrada završnog projekta	V15	
15.	26.01.24.	8.15	S32	Popravni kolokvij	P15	Izv. prof. dr. sc. Sanja Čandrić

*Napomena: upisati broj prostorije ili *online*

P – predavanja

V – vježbe