

Прилог бр.3		Предметна програма од прв, втор и трет циклус на студии			
1.	Наслов на наставниот предмет	Напредни интеракциски технологии			
2.	Код	2FI200612			
3.	Студиска програма	Информациски системи			
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	Факултет за информатика			
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	Втор циклус на студии			
6.	Академска година / семестар	Прва/I	7.	Број на ЕКТС кредити	4
8.	Наставник	Доц. Наташа Коцеска			
9.	Предуслови за запишување на предметот	нема			
10.	Цели на предметната програма (компетенции): Претставување на новите парадигми за интеракција компјутер-корисник. Обезбедување на практични вештини за дизајнирање, евалуација и имплементација на кориснички интерфејси со користење на напредни интеракциски технологии што вклучуваат мултимодално внесување и приказ на податоци, дизајнирање на софтвер што ќе користи гестикулација, говор, допир и компјутерска визија за интеракција корисник-компјутер.				
11.	Содржина на предметната програма: Нови парадигми за интеракција компјутер-корисник. Мултимодални уреди за комуникација со компјутер. Визуелен интерфејс, физиолошки аспекти; интерфејсни уреди; следење на насоката на гледање и препознавање на гестикулација. Аудио интерфејс, уреди за звучна комуникација, препознавање на говор. Интерфејс базиран на допир, човековиот тактилен систем, релација на системот за допир со системите за вид и слушање. Тактилни уреди за комуникација на лица со оштетен вид со компјутер. Интерфејси базирани на движење. Моделирање и дизајнирање на кориснички интерфејси, виртуелни и надградени околина со користење на нови интеракциски технологии.				
12.	Методи на учење: Предавања, лабораториски вежби, нумерички вежби, електронско учење, семинарска работа, тимска работа, консултации.				
13.	Вкупен расположив фонд на време	120			
14.	Распределба на расположивото време	2+1+1			
15.	Форми на наставните активности	15.1	Предавања- теоретска настава	2	
		15.2	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, тимска работа	1	
16.	Други форми на активности	16.1	Проектни задачи	/	
		16.2	Самостојни задачи	1	
		16.3	Домашно учење	/	

17.	Начин на оценување		
	17.1	Тестови	30 бодови
	17.2	Семинарска работа/ проект ( презентација: писмена и усна)	50 бодови
	17.3	Активност и учество	20 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	60% успех од сите предиспитни активности	
20.	Јазик на кој се изведува наставата	Македонски	
21.	Метод на следење на квалитетот на наставата	Самоевалуација	

22.	<b>Литература</b>					
	22.1.	<b>Задолжителна Литература</b>				
		Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
		1.	Andrew Sears, Julie A. Jacko	The Human–Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies, and Emerging Applications (2nd Edition)	Taylor & Francis Group, LLC	2008
		2.	Panayiotis Zaphiris, Chee Siang Ang	Human Computer Interaction: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications	IGI Global	2009
3.	A. Pirhonen, H. Isomäki, C. Roast, P. Saariluoma	Future Interaction Design	Springer	2005		

		<b>Дополнителна Литература</b>				
		Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
22.2.	1.	Masaaki Kurosu	Human Centered Design	Springer	2011	
	2.	M. Jones, G. Marsden,	Mobile Interaction Design	John Wiley and Sons	2006	
	3.					