
PREDMETNI ZADATAK - INTERAKCIJA ČOVEK RAČUNAR

Osnovne postavke zadatka. 2015/2016 školska godina.

1. UVOD

Predmetni zadatak iz predmeta Interakcija čovek računar ima za cilj da proveri praktično znanje studenta iz oblasti modelovanja interfejsa, dokumentacije i revizije interfejsa, i razvoja aplikacije koji koristi direktnu manipulaciju i drag&drop tehniku u skladu sa smernicama za dobar razvoj korisničkog interfejsa.

Ovaj tekst ima za cilj da studentima razjasni njihove obaveze vezane za predmetni zadatak. U drugom poglavlju će biti kratko opisani zadaci, u trećem način na koje će se ocenjivati studentski radovi, a u četvrtom će se razmatrati nedoumice.

2. ZADACI

Modelovati interfejs, napraviti jednostavnu aplikaciju koja koristi direktnu manipulaciju i drag&drop tehniku, i dokumentovati tu aplikaciju. Pod dokumentacijom aplikacije podrazumeva se isključivo dokumentacija namenjena korisniku, ne dokumentovanje programskog koda.

Zadaci se rade ili pojedinačno ili u timovima od 2 do 3 člana. Zadaci koji se rade timski imaju dodatnu funkcionalnost koja je jasno označena u okviru teksta zadatka. Timove formiraju studenti samostalno, i oni se moraju unapred registrovati kod vodećeg asistenta predmeta, i ne mogu se kasnije menjati bez opravdanja. Zadatak se ocenjuje na nivou tima.

Za svaki zadatak će posebno biti definisana funkcionalnost koju treba realizovati, dodatna funkcionalnost koju treba realizovati, profil primarnog korisnika čijim potrebama treba prilagoditi interfejs, kao i scenario korišćenja kome takođe treba prilagoditi interfejs. Tako da je zadatak koji radi jedan tim definisan sa četiri podatka - opisom funkcionalnosti koja se razvija, korisnikom za koga se funkcionalnost razvija, okruženjem u kome se interfejs koristi, i scenariom korišćenja za koji se interfejs adaptira. Funkcionalnost se numeriče od jedan do šest posle čega sledi tačka, zatim ide oznaka dodatne funkcionalnosti koja se numeriče od jedan do tri, korisnici su označeni sa A, B, C, D, E, i F a scenariji korišćenja za U, V, W, X, Y, Z. tako da je primer oznake zadatka koju bi neki tim ili pojedinac mogao da radi **3.2BX** što označava da se radi treći zadatak sa drugom dodatnom funkcionalnošću, prilagođen za korisnika označenog sa B, i slučaju korišćenja X. Detaljan opis zadate funkcionalnosti, korisnika, i slučajeva korišćenja se nalazi u posebnim fajlovima. Zadatak timu zadaje asistent.

Završen zadatak treba da sadrži:

- realizovanu aplikaciju u izvršivoj formi,
- izvorni kod realizovane aplikacije, i
- online dokumentaciju integrisanu u aplikaciju.

Online dokumentacija treba da postoji za svaki kontekst u kome može biti pozvana, i treba omogućiti da se ona kontekstno poziva.

Zadatak se predaje u ZIP arhivi čiji je naziv oblika **HCI2016PZORAXXX-YYYY**, gde je O oznaka zadatka, a XXX broj indeksa, a YYYY godina upisa. Raspodela zadataka će biti dostupna na GIM sajtu. Krajnji rok za predaju zadatka je **dvanaesta nedelja vežbi**. Zadaci se brane pred asistentima u posebno zakazanom terminu. Za odbranu je neophodno da bude prisutan čitav tim.

3. KRITERIJUM PO KOJEM ĆE SE BODOVATI RADOVI

U ovom poglavlju sledi opis na koji način će se bodovati određeni elementi predmetnog zadatka. Zadatak vredi **50** bodova. Valja napomenuti da se ovi bodovi odnose na potpuno **urađen i funkcionalan zadatak**. U slučaju da je zadatak samo parcijalno kompletan, ukupno osvojeni broj bodova se skalira bazirano na tome koliko je zadatka odrađeno. Detaljnije govoreći, svaka stavka iz osnovnih zadataka aplikacije u opisu funkcionalnosti zadatka (koji je u posebnom dokumentu) ako nije u potpunosti funkcionalna nosi penal od 25% na ukupni broj bodova. Nedostatak implementacije neke forme direktne manipulacije nosi penal od 30% na ukupan broj bodova. Finalni broj bodova se određuje prilikom obavezne odbrane zadatka, koja se vrši pred svim asistentima. Svrha odbrane je da vidi da li studenti mogu opravdati izbore koje su načinili prilikom odbrane interfejsa. Odbrani mora da prisustvuje čitav tim, bez izuzetka. Takođe, svi članovi tima moraju biti spremni da brane bilo koju sekciju programa.

I.	Dijalozi za unos, ažuriranje i pregledanje osnovnih skupova podataka	(9.0)
II.	Dijalog u kojem je podržana direktna manipulacija i drag&drop tehnika	(18.0)
III.	Sistem pomoći	(9.0)
IV.	Prilagođenost potrebama korisnika opisanog u profilu	(7.0)
V.	Prilagođenost scenarija korišćenja opisanog u profilu	(7.0)

4. NEDOUMICE

U slučaju bilo kakvih nedoumica, jedini autoriteti koji ih mogu razjasniti su asistenti. Nikako se ne oslanjati na informacije koje nisu došle zvaničnim kanalima: preko e-mail obaveštenja, preko sajta, ili u komunikaciji sa profesorom ili asistentima.