

Opšti uslovi

Polaganje ispita za sve studente se sastoji od sledećih celina:

- Redovno pohađanje **nastave** i aktivnost na času (**10 poena**). Zaposleni studenti će ove poene moći da steknu radeći dodatni, praktičan zadatak u okviru semestralnog projekta.
- **Kolokvijum 1**: teorijski test kao provera razumevanja gradiva obrađenog na predavanjima. Test nosi maksimalno **15 poena**.
- **Kolokvijum 2**: teorijski test kao provera razumevanja gradiva obrađenog na predavanjima. Test nosi maksimalno **15 poena**.
- **Završni ispit**: dizajn, implementacija i evaluacija interaktivnog prototipa korisničkog interfejsa na zadatu temu. Projekat nosi maksimalno **60 poena**. Može se raditi u grupi ili individualno. Brani se usmeno (svi članovi grupe u slučaju grupnog projekta ili student u slučaju individualnog projekta).

Semestralni projekat

Studenti mogu raditi na projektu individualno ili u grupi, po izboru.

Studenti dizajniraju **interaktivni prototip** korisničkog interfejsa aplikacije na zadatu temu, i **testiraju** prototip sa korisnikom (testiranje, tj. evaluacija je obavezna samo za grupni projekat).

Tema i zahtevi projekta će biti opisani u odvojenom dokumentu (Tema za semestralni projekat 2022.pdf).

Projekat realizuje isključivo interaktivni *high-fidelity* prototip korisničkog interfejsa (bez implementacije pozadinske logike).

Tehnologije

Za izradu prototipa studenti mogu koristiti sledeće tehnologije:

- AngularJS (Web tehnologija implementacije korisničkog interfejsa),
- Tehnologijom za implementaciju tekstualnog konverzacijskog interfejsa (Rasa AI),
- Interaktivni alat ili tehnologija implementacije po izboru studenata.

Individualni projekat

Sadržaj i isporuka

Studenti predaju predmetnom nastavniku:

- programski **kod** prototipa ukoliko je prototip kreiran upotrebom programskog jezika, ili **interaktivni prototip** aplikacije u slučaju da je prototip kreiran korišćenjem alata za kreiranje prototipa,
- **kopije** izgleda ekrana prototipa u pdf dokumentu (jedan ekran po strani),

Kriterijum

Kvalitet **realizacije** *high-fidelity* prototipa procenjen u odnosu na heuristike upotrebljivosti obrađene u okviru kursa (tražene heuristike su naznačene na kraju lekcije o heurističkoj evaluaciji).

Projekat u grupi

Grupa broji maksimalno **tri** člana.

Sadržaj i isporuka

Studenti predaju predmetnim nastavnicima:

- programski **kod** prototipa ukoliko je prototip kreiran upotrebom programskog jezika, ili **interaktivni prototip** aplikacije u slučaju da je prototip kreiran korišćenjem alata za kreiranje prototipa,
- **kopije** izgleda ekrana prototipa u pdf dokumentu (jedan ekran po strani),
- **izveštaj** o heurističkoj evaluaciji od strane jednog korisnika koji nije član tima (Prilog 1).

Napomena: Svi članovi grupe moraju podjednako učestvovati u izradi projekta na šta će predmetni nastavnici posebno obratiti pažnju prilikom vrednovanja rezultata članova grupe ponaosob.

Kriterijumi

- Kvalitet **realizacije** *high-fidelity* prototipa procenjen u odnosu na heuristike upotrebljivosti obrađene u okviru kursa (tražene heuristike su naznačene na kraju lekcije o heurističkoj evaluaciji).
- Kvalitet **evaluacije** *high-fidelity* prototipa procenjen u odnosu na zadovoljenje heuristika upotrebljivosti obrađenih u okviru kursa (tražene heuristike su naznačene na kraju lekcije o heurističkoj evaluaciji).

Prilog 1

Izveštaj o heurističkoj evaluaciji (maksimalno dve strane, jedna kolona)

Heuristike upotrebljivosti i heuristička evaluacija će biti detaljno obrađene u toku kursa.

Izveštaj sadrži sledeće elemente:

1. Procedura - jedna strana
 - a. Uvod (opis i cilj evaluacije)
 - b. Predstavljanje prototipa i opis cilja evaluacije krajnjem korisniku
 - i. Primer: *"Dizajnirali smo prototip aplikacije koja ima za ciljeve da ... U skladu sa ciljevima prototip sadrži funkcije koje bi trebalo da omoguće korisniku da uradi ... Kako bi ustanovili da li bi naš prototip bio lak za korišćenje potrebna nam je Vaša pomoć ... Molimo Vas da izvršite nekoliko zadataka na našem prototipu i potom procenite naš interfejs u odnosu na smernice upotrebljivosti koje se nalaze ispred Vas ... Testiramo prototip a ne Vas tako da svaki put kada Vam zatreba pomoć recite nam ..."*
 - c. Spisak zadataka koji su korisnici izvršavali na prototipu
 - i. Primer: *"Zamislite da želite da se registrujete u sistemu. Kako biste to uradili korišćenjem prototipa ?"*,
 - ii. Definirati zadatke tako da pokriju glavne funkcije i dodeliti maksimalno pet zadataka korisniku.
2. Zaključak sa rezultatima - jedna strana. Kritički opisati i sumirati rezultate testiranja u odnosu na heuristike upotrebljivosti:
 - Šta je negativno ocenjeno od strane korisnika u odnosu na konkretnu heuristiku,
 - Šta je pozitivno ocenjeno od strane korisnika u odnosu na konkretnu heuristiku,
 - Eventualne sugestije za unapređenje.

U obzir dolazi i tabelarni prikaz rezultata (kolone: heuristika sa opisom-negativno-pozitivno-zaključak)

Napomene: Studenti moraju samostalno izraditi projekat. Korišćenje gotovih rešenja drugih studenata nije dozvoljeno. U slučaju da ne prihvate ponuđenu ocenu, studenti koji rade projekat u grupi rade *novi individualni projekat na istu temu*. Novi projekat mora biti različit od prethodnih minimum 70%.