

---

# PREDMETNI ZADATAK - INTERAKCIJA ČOVEK RAČUNAR

Osnovne postavke zadatka. 2017/2018 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 u timovima od 2 do 3 člana. Zadaci koji se rade timski imaju dodatnu funkcionalnost koja je jasno označena u okviru teksta zadatka. Timove su isti kao i na drugim predmetima, i ne mogu se menjati bez opravdanog razloga. 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 posebno opisuje u fajlu zadatak.pdf, a ostatak se definiše oznakom zadatak koja se zastoji od oznake dodatne funkcionalnosti koja se numeriče od jedan do dva, pa sa korisnikom koji je označen sa A, B, C, D, E, i F, dok je scenariji korišćenja označen sa U, V, W, X, Y, Z. tako da je primer oznake zadatka koju bi neki tim mogao da radi **2BX** što označava da se radi zadatak koji ima drugu dodatnu funkcionalnost, 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 **HCI2017PZOSWXXX-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 **zadnja nedelja vežbi koja počinje sa 04.06**. Zadaci se brane pred asistentom u terminu vežbi. Za odbranu je neophodno da bude prisutan čitav tim.

Tokom izrade zadatka neophodno je odraditi i dva dodatna pod-zadatka koja se boduju kao teorijski segment predispitnih obaveza. To su modelovanje interfejsa i evaluacija rešenja. Obaveza modelovanja interfejsa se ispunjava predajom dva modela interfejsa rešenja zadatka korišćenjem dijagrama toka interfejsa (DTI), kao i kratke diskusije. Prvi model je DTI koji je formiran *pre* izrade rešenja, a drugi je DTI koji je formiran nakon toga što je interfejs gotov i predstavlja izgled konačnog rešenja. Diskusija koja prati ova dva modela služi da potcrtta razlike između planiranog i odrađenog i da ih objasni i diskutuje. Valja napomenuti da visok broj bodova *ne zahteva* da su ova dva modela slična niti da su različita. Visok broj bodova se dobija tako što su oba modela detaljna i u oba slučaja omogućavaju da se prati dizajn rešenja gledajući samo u njih. Ovaj dokument se predaje u PDF formatu, kada i zadatak, a može biti izrađen bilo kojom metodom. **Ovo nosi 10 bodova.**

Obaveza evaluacije rešenja se ispunjava predajom dokumenta koji predstavlja detaljnu evaluaciju interfejsa rešenja nekog drugog tima. Koji tim evaluira rešenja kog drugog tima se određuje nasumično, i to će biti saopšteno pred kraj semestra. Evaluacija se obavlja kroz prizmu neke heuristike projektovanja interfejsa kao što je Šnajdermanovih Osam Zlatnih pravila i za svaku od stavki heuristike se posebno daje ocena, pozitivna ili negativna, koja se mora dokumentovati. Dokument mora sadržati i evaluaciju stabilnosti i funkcionalnosti rešenja, kao i savete o unapređenju. Visok broj bodova u ovoj stavci se ne dobija ni preko negativnih ni preko pozitivnih ocena, već preko ocena koje su dobro dokumentovane i argumentovane. Ovaj dokument se predaje u PDF formatu posle predaje zadatka, u roku koji će biti naknadno obznanjen. **Ovo nosi 10 bodova.**

### 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 **30** bodova a asistent ima diskreciono pravo da dodeli još 10 bonus bodova za *izuzetno* odrađen zadatak. 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 zadatak 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. 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, jedino ih asistent može razjasniti. Nikako se ne oslanjati na informacije koje nisu došle zvaničnim kanalima: preko e-mail obaveštenja, preko sajta, ili u komunikaciji sa profesorom ili asistentom.