

1.	Наслов на наставниот предмет	<b>Интерактивни апликации</b> (анг. Interactive applications)
2.	Код	CSEW304
3.	Студиска програма	ФИНКИ, ИКИ, ИНФО, ИТ, АСИ
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	ФИНКИ
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	Прв
6.	Академска година / семестар <b>2 / 3 семестар</b>	7. Број на ЕКТС кредити <b>6</b>
8.	Наставник	Проф. Д-р Сузана Лошковска, вон. Проф. Д-р Дејан Ѓорѓевиќ, Доц. Д-р Невена Ацковска, Доц. Д-р Анастас Мишев, Доц. Д-р Ивица Димитровски, Доц. Д-р Ѓорѓи Маџаров
9.	Предуслови за запишување на предметот	Објектно-ориентирано програмирање
10.	Цели на предметната програма (компетенции): Запознавање со основните елементи на и развој на кориснички интерфејси. Разбирање на основните типови на корисничка интеракција. По завршување на курсот се очекува студентот да демонстрира познавање на основните видови корисничка интеракција и принципите за нивно дизајнирање, и да може самостојно да развива	

	интерактивни апликации со користење на програмски алатки следејќи ги научените принципи.			
11.	Содржина на предметната програма: Основни принципи за градење на кориснички интерфејси, Типови на кориснички интерфејси. Визуелни кориснички интерфејси. Веб базирани интерфејси. Дизајнирање на прозорци, менија и команди. Планирање на распоред на екран, навигација, тек. Компоненти на кориснички екрани, пораки, текст. Бои, икони и звуци. Уреди за корисничка интеракција. Интернационализација и локализација.			
12.	Методи на учење: Предавања со користење на презентации, интерактивни предавања, вежби (користење на опрема и софтверски пакети), тимска работа, пример случаи, поканети гости предавачи, самостојна изработка и одбрана на проектна задача и семинарска работа.			
13.	Вкупен расположив фонд на време	6 ЕКТС x 30 часа = 180 часа		
14.	Распределба на расположивото време	30 + 15 + 30+40+30+35 = 180 часа		
15.	Форми на наставните активности	15.1.	Предавања- 6 ЕКТС x 30 часа = 180 часа	30 часови
		15.2.	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, тимска работа	45 часови
16.	Други форми на активности	16.1.	Проектни задачи	40 часови

		16.2.	Самостојни задачи	30 часови
		16.3.	Домашно учење	35 часови
	Начин на оценување			
17.	17.1.	Тестови		80 бодови
	17.2.	Семинарска работа/ проект ( презентација: писмена и усна)		15 бодови
	17.3.	Активност и учество		5 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	Реализирани активности 15, 16		
20.	Јазик на кој се изведува наставата	Македонски и англиски		
21.	Метод на следење на квалитетот на наставата	механизам на интерна евалуација и анкети		

22.	Литература					
	22.1.	Задолжителна литература				
		Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
		1.	Jenifer Tidwell	Designing Interfaces,	(2 <sup>nd</sup> edition), O'Reilly Media.	2010
		2.	Bill Scott, Theresa Neil	Designing Web: Interfaces Principles and Patterns for Rich Interactions	O'Reilly Media	2009
	3.	Dix, Finley, Abowd,	Human Computer Interaction	Prentice Hall	2004	
	22.2.	Дополнителна литература				
		Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
		1.	Rogers, I., Sharp, Y., Preece, J.	Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction	John Willey and Sons Ltd.	2011
		2.				
3.						

