

1.	Наслов на наставниот предмет	Интелигентни кориснички интерфејси Intelligent User Interfaces
2.	Код	ИИС-И-03
3.	Студиска програма	Магистерски студии по информатички науки и компјутерско инженерство модул интелигентни информационални системи
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	Факултет за информатички науки и компјутерско инженерство
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	Втор циклус
6.	Академска година / семестар 1/ зимски изборен	7. Број на ЕКТС кредити 6,0
8.	Наставник	доц. д-р Соња Гивеска
9.	Предуслови за запишување на предметот	нема
10.	<p>Цели на предметната програма (компетенции):</p> <p>Целта на предметот е студентот да се стекне со знаење за новите методологии и технологии за дизајн и изведба на интелигентни кориснички интерфејси. Од посебен значај е научниот приод кон проблемите кои се засновани на релевантни теориски и експериментални истражувања, и следејќи ги трендовите во интелигентните технологии, когнитивни науки и парадигми во интерактивен дизајн.</p> <p>По завршувањето на курсот се очекува студентот да:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ги познава теориските и емпириските истражувања кои се основа на новите пристапи во дизајнот на интелигентните интерфејси. • ги познава техниките и методологиите за дизајн и изведба на интелигентни кориснички интерфејси • има способност и вештини да направи избор на соодветните методи за анализа, дизајн и имплементација на интелигентен кориснички интерфејс според проблемот и domeот од интерес • има способност да ги применува напредните технологии и новите парадигми за дизајн и изведба на интелигентни кориснички интерфејси во избрани сценарија, контексти и апликативни домени • има способност да дизајнира евалуациска процедура која соодветствува на контекстот и немената, со која ќе се валидира интелигентниот интерфејс во различни моменти од неговиот развој. 	
11.	<p>Содржина на предметната програма:</p> <p>Теми обработени во рамките на овој предмет :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Основи на дизајн на интелигентната интеракција во чиј центар е човекот. • Методологии за дизајн. Корисник-активност-контекст-технологија, дизајн заснован на сценарио, корисничко искуство како основа за дизајн. • Интерфејси за мобилни, сеприсутни и интелигентни средини. • Афективна интеракција. • Каптологија како модел за дизајн на интерфејси кои имаат моќ на убедување и влијание. • Моделирање на корисници и кориснички групи. • Моделирање на ситуации, активности и намери во различни контекстни опкружувања. • Визуелизација и мултимодална интеракција како основа. • Когнитивно моделирање - модел на внимание, таск анализа, дистрибутивна когнитивност. • Примена на агенти како пристап во дизајн на интелигентни кориснички интерфејси. • Апликативни домени и студии на случај. • Дизајн на процедура и сценарио за споредување на експериментални студии и евалуација на интелигентни интерфејси. 	
12.	Методи на учење:	

	Предавања поддржани со презентации преку слајдови, интерактивни предавања, вежби (користење на опрема и софтверски пакети), тимска работа, студија на случај, поканети гости предавачи, самостојна изработка и одбрана на проектна задача и семинарска работа, учење во електронско опкружување (форуми, консултации).				
13.	Вкупен расположив фонд на време		3+0+0+1		
14.	Распределба на расположивото време		6,0 ECTS x 30 ~asa = 180 ~asa		
15.	Форми на наставните активности	15.1.	Предавања-теоретска настава	30 часови	
		15.2.	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, тимска работа	10 часови	
16.	Други форми на активности	16.1.	Проектни задачи	50 часови	
		16.2.	Самостојни задачи	50 часови	
		16.3.	Домашно учење	40 часови	
Начин на оценување					
17.	17.1	Тестови		50 бодови	
	17.2	Семинарска работа/ проект (презентација: писмена и усна)		240 бодови	
	17.3	Активност и учество		10 бодови	
18.	Критериуми за оценување (бодови/ оценка)		до 179 бода	5 (пет) (F)	
			од 180 до 204 бода	6 (шест) (E)	
			од 205 до 222 бода	7 (седум) (D)	
			од 223 до 252 бода	8 (осум) (C)	
			од 253 до 276 бода	9 (девет) (B)	
			од 277 до 300 бода	10 (десет) (A)	
19.	Услов за потпис и полагање на завршен испит		Реализирани активности 15.1 до 15.2, и 16.1 до 16.3		
20.	Јазик на кој се изведува наставата		Македонски и англиски		
21.	Метод на следење на квалитетот на наставата		Механизми на интерна евалуација и анкети		
Литература					
22.	Задолжителна литература				
	Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
22.1	1.	J. Jacko & A. Sears (Eds.)	The Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications	Lawrence Erlbaum Associates	2009

	2.	D. Benyon, P. Turner, and S. Turner	Designing Interactive Systems. People, Activities, Contexts, Technologies, Third Edition	Addison Wesley	2005
	3.	Michael Wooldridge	An Introduction to Multiagent Systems (2nd Edition)	John Wiley & Sons Ltd	2009
	Дополнителна литература				
	Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
22.2 .	1.	Lista na izbrani avtori	Lista na izbrani trudovi od konferencii i spisanija od oblasta na inteligentni korisni`ki interfejsi		
	2.				
	3.				