

<b>Dalyko kodas</b>	<b>Kreditai</b>
INF3005	6

**Dalyko pavadinimas lietuvių kalba**

**KOMPIUTERIO VARTOTOJO SĄSAJA**

**Dalyko pavadinimas anglų kalba**

**HUMAN COMPUTER INTERACTION**

**Trumpa dalyko anotacija lietuvių kalba (iki 500 simbolių)**

Kurse supažindinama su teoriniais ir praktiniais žmogaus ir kompiuterio sąveikos pagrindais, vartojamumo principais, conceptualiais sąveikos modeliais, žmogiškaisiais faktoriais, sąsajos įtaka vartotojui. Studentai mokomi pažinti vartotojo poreikius, nustatyti ir aprašyti reikalavimus, projektuoti vartotojo sąsają, kurti jos prototipus, įvertinti sukurtą produktą.

**Dalyko anotacija anglų kalba (iki 500 simbolių)**

The course presents theoretical and practical fundamentals of human computer interaction and user interface design, usability and user-oriented design principles, conceptual interaction models, impact of human factors. Students learn to understand user needs, determine and specify the requirements, make user interface design, build their prototypes, evaluate the final product.

**Būtinasis pasirengimas dalyko studijoms**

Programinės įrangos inžinerijos pagrindai

**Dalyko tikslas**

Supažindinti su kompiuterio vartotojo sąsajos teoriniais pagrindais bei išmokyti praktiškai kurti programinių produktų vartotojo sąsajos prototipus bei juos įvertinti.

**Dalyko turinys**

<b>Nr.</b>	<b>Turinys (temos)</b>
1.	Įvadas į žmogaus-kompiuterio sąveikos teoriją.
2.	Vartojamumo principai.
3.	Žmogiškieji faktoriai, įtakoiantys vartotojo sąsajos kūrimą. Sensorinė ir motorinė sistemos, informacijos apdorojimas, atmintis.
4.	Vartotojo sąsajos koncepciniai modeliai.
5.	Kompiuterio-vartotojo sąsajos kūrimas: tikslai, reikalavimai, standartai ir rekomendacijos.
6.	Sąsajos projektavimas – prototipai, turinio diagrama. Programinė įranga prototipų kūrimui.
7.	Vartotojų įtraukimas į sąsajos kūrimo procesą, vartotojų elgsenos modeliavimas.
8.	Personaliniams kompiuteriui skirtų aplikacijų vartotojo sąsajos projektavimo rekomendacijos.
9.	Interneto aplikacijų vartotojo sąsajos projektavimo rekomendacijos.
10.	Mobilių aplikacijų vartotojo sąsajos projektavimo rekomendacijos.
11.	Kalbos technologijų ir dirbtinio intelekto panaudojimas vartotojo sąsajoje.

**Studentų darbo krūvio paskirstymas valandomis (kontaktinio ir savarankiško darbo val.)**

<b>Paskaitos (P)</b>	<b>30 val.</b>
<b>Seminarai (S)</b>	<b>15 val.</b>
<b>Darbas grupėse</b>	<b>20 val.</b>
<b>Laboratoriniai darbai (L)</b>	<b>30 val.</b>
<b>Savarankiškas darbas</b>	<b>65 val.</b>
<b>Iš viso</b>	<b>160 val.</b>

**Kaupiamojo balo sandara ir jo dedamųjų svoris**

Egzaminas raštu (50%), koliokvumas raštu (17%), laboratoriniai darbai (33%)

**Rekomenduojama literatūra**

<b>Nr.</b>	<b>Leidimo metai</b>	<b>Leidinio autoriai ir pavadinimas</b>	<b>Leidykla</b>	<b>Egzempliorių skaičius</b>		
				<i>Universiteto bibliotekoje</i>	<i>Metodiniuose kabinetuose</i>	<i>Kitose bibliotekose</i>
<b>Pagrindinė literatūra</b>						
1.	2011	Interaction design beyond Human – Computer Interaction.	John Willey & Sons			<a href="http://www.id-book.com/home.php">http://www.id-book.com/home.php</a>
2.	2004	A. Dix, J. Finlay, G.D. Abowd, R. Beale. Human Computer Interaction	Prentice Hall	1	1	<a href="http://www.hcibook.com/e3/">http://www.hcibook.com/e3/</a>
3.	2005	D.Stone, C.Jarrett, M. Woodroffe, S. Minocha. User	Elsvier		1	

		inferface design and evaluation,				
<b><i>Papildoma literatūra</i></b>						
1.	2010	D. Benyon, Designing interactive systems	Pearson	.pdf free on internet		
2.	2006	M. Jones, G.Marsden. Mobile interaction design	John Wiley & Sons			
3.		<a href="http://www.zainbooks.com/books/computer-sciences/human-computer-interaction.html#top">http://www.zainbooks.com/books/computer-sciences/human-computer-interaction.html#top</a>		<a href="http://www.zainbooks.com/books/computer-sciences/human-computer-interaction.html#top">http://www.zainbooks.com/books/computer-sciences/human-computer-interaction.html#top</a>		

**Dalyko programos rengėjas/-ai**

Dr. Aušra Saudargienė, lekt. Rita Marčiulyrienė