

OPĆE INFORMACIJE		
Nositelj predmeta	dr.sc. Sanja Obradović, prof. struč. stud.	
Naziv predmeta	Dizajn korisničkog sučelja	
Studijski program	Stručni diplomski studij Primijenjeno industrijsko računarstvo	
Status predmeta	Izborni	
Godina	Prva / II. semestar	
Bodovna vrijednost i način izvođenja nastave	ECTS koeficijent opterećenja studenata	5 ECTS
	Broj sati (P+V+S)	60 (30+30+0)

OPIS KOLEGIJA		
1.1. Ciljevi kolegija		
Student će nakon uspješno završenog kolegija moći kritički oblikovati, vrednovati i unaprijediti dizajn korisničkog sučelja u složenim informacijskim i industrijskim sustavima, polazeći od potreba korisnika i konteksta primjene. Kolegij je usmjeren na sustavni pristup dizajnu korisničkog sučelja, integraciju vizualnih, interakcijskih i funkcionalnih elemenata te argumentirano donošenje dizajnerskih odluka s ciljem poboljšanja upotrebljivosti i korisničkog iskustva. Studenti će razviti sposobnost planiranja, evaluacije i iterativnog unapređenja korisničkih sučelja, uz primjenu suvremenih principa dizajna i profesionalnih alata.		
1.2. Uvjeti za upis kolegija		
Nema preduvjeta za upis kolegija.		
1.3. Očekivani ishodi učenja za kolegij		
I1 – Analizirati i vrednovati zahtjeve korisnika i kontekst primjene u svrhu oblikovanja korisničkog sučelja. I2 – Projektirati strukturu i izgled korisničkog sučelja u skladu s principima upotrebljivosti i vizualne komunikacije. I3 – Razviti i argumentirati dizajnerska rješenja korisničkog sučelja za aplikacije ili informacijske sustave. I4 – Primijeniti i evaluirati metode testiranja korisničkog iskustva radi unapređenja dizajna korisničkog sučelja. I5 – Kritički vrednovati i unaprijediti postojeća korisnička sučelja na temelju analize korisničkog iskustva.		
1.4. Sadržaj kolegija		
Opis sadržaja i aktivnosti u okviru kolegija		Oznaka ishoda učenja
Uloga i značaj dizajna korisničkog sučelja u informacijskim i industrijskim sustavima. Osnovni pojmovi i kontekst primjene. Analiza korisnika, radnih zadataka i okruženja primjene. Definiranje zahtjeva i ograničenja dizajna korisničkog sučelja.		I1
Principi dizajna korisničkog sučelja i upotrebljivosti. Vizualna hijerarhija, tipografija, boje, konzistentnost i pristupačnost. Projektiranje strukture korisničkog sučelja. Organizacija informacija, navigacija i raspored elemenata sučelja.		I2
Razvoj i izrada prototipa korisničkog sučelja primjenom suvremenih dizajnerskih alata (primjerice alati za dizajn i prototipiranje korisničkog sučelja). Argumentacija dizajnerskih odluka i prilagodba rješenja različitim kontekstima primjene.		I3

Metode ispitivanja upotrebljivosti i korisničkog iskustva. Planiranje i provođenje evaluacije korisničkog sučelja.		14	
Analiza rezultata testiranja i iterativno unapređenje dizajna korisničkog sučelja.		15	
Projektni rad: izrada, evaluacija i unapređenje korisničkog sučelja za odabranu aplikaciju ili sustav.		11, 12, 13, 14, 15	

1.5. Vrste izvođenja nastave (staviti X)	☒ predavanja ☐ seminari i radionice ☒ vježbe ☒ obrazovanje na daljinu ☐ terenska nastava	☒ samostalni zadaci ☐ multimedija i mreža ☒ laboratorij ☐ mentorski rad ☐ ostalo _____					
1.6. Obveze studenata							
Ukoliko student nije ispunio sve obveze predviđene Pravilnikom o studiranju i kolegijem, dužan je ponovno pohađati nastavu i ispuniti uvjete za pristupanje ispitu. Jedan nastavni sat traje 45 minuta, a više sati čine nastavnu cjelinu. Izostanak s jedne nastavne cjeline broji se kao jedan izostanak. Uz redovito pohađanje nastave, studenti su obvezni samostalno, odgovorno i pravodobno izvršavati projektne i druge nastavne zadatke, donositi utemeljene tehničke i stručne odluke te argumentirano obrazložiti i obraniti izrađena rješenja, u skladu s definiranim ishodima učenja kolegija.							
1.7. Praćenje rada studenata (dodati X uz odgovarajući oblik praćenja)							
Pohađanje nastave	☒	Aktivnost u nastavi	☐	Seminarski rad	☐	Eksperimentalni rad	☐
Pismeni ispit	☐	Usmeni ispit	☒	Esej	☐	Istraživanje	☐
Projekt	☒	Kontinuirana provjera znanja	☒	Referat	☐	Praktični rad	☐
Portfolio	☐						
1.8. Ocjenjivanje i vrednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu							
Ocjenjivanje i vrednovanje rada studenata temelji se na ostvarivanju ishoda učenja kolegija (11–15) kroz projektne i druge nastavne aktivnosti tijekom semestra. Student/studentica mora ostvariti najmanje 50 % bodova za svaki pojedini ishod učenja kolegija kako bi uspješno položio/la kolegij. Ostvarivanje ishoda učenja prati se kontinuirano tijekom nastave kroz projektni rad, analizu rješenja i obranu projekta. Završna ocjena utvrđuje se na ispitnom roku i predstavlja zbroj bodova ostvarenih tijekom nastave. Studenti koji ne ostvare propisani broj bodova tijekom nastave pristupaju usmenom ispitu, pri čemu se provjeravaju ishodi učenja koje student nije ostvario u propisanom opsegu.							
Oznaka ishoda	Ishod učenja kolegija	Ishodi studija	Način provjere	Udio u ocjeni			
11	Analizirati i vrednovati zahtjeve korisnika i kontekst primjene u svrhu oblikovanja korisničkog sučelja.	IU3, IU4	Analiza korisničkih zahtjeva (pisani izvještaj / dio projekta)	20 %			

12	Projektirati strukturu i izgled korisničkog sučelja u skladu s principima upotrebljivosti i vizualne komunikacije.	IU5	Projektni zadatak – dizajn strukture sučelja	20 %
13	Razviti i argumentirati dizajnerska rješenja korisničkog sučelja za aplikacije ili informacijske sustave.	IU1, IU5	Projektni zadatak – izrada i obrazloženje rješenja	30 %
14	Primijeniti i evaluirati metode testiranja korisničkog iskustva radi unapređenja dizajna korisničkog sučelja.	IU4	Kontinuirana provjera znanja i evaluacija UX-a	15 %
15	Kritički vrednovati i unaprijediti postojeća korisnička sučelja na temelju analize korisničkog iskustva.	IU1, IU4	Usmena obrana projektnog rješenja	15 %

1.9. Obvezna literatura i broj primjeraka u odnosu na broj studenata koji trenutačno pohađaju nastavu na kolegiju

Naslov	Broj primjeraka	Broj studenata
<i>Tidwell, J.; Brewer, C.; Valencia, A.: Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. 3rd Edition, O'Reilly Media, 2019.</i>	5	20

1.10. Dopunska literatura

Cerejo, J.: The Anticipatory Design Playbook: A UX Guide to Design AI-Driven Experiences.

1st Edition, CRC Press / Taylor & Francis Group, 2025.

Norman, D. A.: The Design of Everyday Things. Revised and Expanded Edition, Basic Books, 2013.

1.11. Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih znanja, vještina i kompetencija

Kvaliteta izvođenja kolegija i ostvarivanje ishoda učenja kontinuirano se prati kroz komunikaciju nastavnika sa studentima, praćenje pohađanja nastave i izvršavanja nastavnih obveza te nadzor izvođenja nastave u skladu s internim pravilnicima ustanove.

Ostvarivanje ishoda učenja kolegija provjerava se kroz definirane oblike provjere znanja i vještina. Student mora ostvariti minimalno 50 % bodova za svaki pojedini ishod učenja kolegija.

Kvaliteta nastave i rada nastavnika prati se putem studentskih anketa, dok se analiza uspješnosti studiranja provodi najmanje jednom godišnje na razini kolegija.

Kao ključni pokazatelji kvalitete izvođenja kolegija definiraju se sljedeći pokazatelji uspješnosti (KPI):

- ≥ 75 % studenata uspješno ostvari minimalnu razinu svih ishoda učenja kolegija (što uključuje prolaznost kolegija), mjeri se jednom godišnje na temelju podataka iz ISVU sustava.
- Prosječna ocjena kolegija u studentskoj anketi iznosi najmanje 3,5 / 5, mjeri se nakon svakog semestra izvođenja kolegija.
- Prosječna završna ocjena studenata na kolegiju očekuje se u rasponu 3,0 – 4,0. Značajna odstupanja od navedenog raspona analiziraju se radi provjere ujednačenosti kriterija vrednovanja i osiguravanja objektivnosti ocjenjivanja.

Rezultati analize navedenih pokazatelja razmatraju se na razini studijskog programa i Povjerenstva za kvalitetu, te se prema potrebi provode prilagodbe nastavnih sadržaja, metoda poučavanja i načina provjere znanja.