

1.	Наслов на наставниот предмет	HCI потреби за мултимедиско пребарување и прикажување HCI used for multimedia search and vision		
2.	Код	СБП-И-04		
3.	Студиска програма	магистерски студии по Информатички науки и компјутерско инженерство модул Содржински базирано пребарување		
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	Факултет за информатички науки и компјутерско инженерство – ФИНКИ		
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	втор циклус		
6.	Академска година / семестар 2 / летен / изборен	7. Број на ЕКТС кредити	6	
8.	Наставник	доц. д-р Соња Гиевска		
9.	Предуслови за запишување на предметот	Нема		
10.	Цели на предметната програма (компетенции): Студентот ќе биде оспособен за дизајнирање и развој на соодветни интерфејси за приказ на неструктурираните податочни типови.			
11.	Содржина на предметната програма: Вовед и запознавање со интеракцијата помеѓу човекот и компјутерот. Дизајн и применета перцепција, опишување на модели. Системи за нотации и нивни компоненти, когнитивни димензии на нотационите рамки. Репрезентациони артефакти. Компјутерска визија во реално време и препознавање на облици. Теорија на Кларк за употреба на јазикот. Когнитивна анализа на работа (КАР), КАР класи и ограничувања. Теорија на активација и компјутерските артефакти од аспект на web технологии. Примена на социо-психолошки теории. Формализам и теорија на пресметките. Примена на HCI во игрите, e-commerce, e-learning и e-society апликациите.			
12.	Методи на учење: Предавања поддржани со презентации преку слајдови, 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, учење во електронско опкружување (форуми, консултации).			
13.	Вкупен расположив фонд на време	6 ECTS x 30 часа = 180 часа		
14.	Распределба на расположивото време	130 + 0 + 50 = 180 часа		
15.	Форми на наставните активности	15.1.	Предавања- теоретска настава	130 часови

		15.2.	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, тимска работа	0 часови
16.	Други форми на активности	16.1.	Проектни задачи	15 часови
		16.2.	Самостојни задачи	15 часови
		16.3.	Домашно учење	20 часови
17.	Начин на оценување			
	17.1.	Тестови		65 бодови
	17.2.	Семинарска работа/ проект (презентација: писмена и усна)		25 бодови
	17.3.	Активност и учество		10 бодови
18.	Критериуми за оценување (бодови/ оценка)		до 59 бода	5 (пет) (F)
			од 60 до 68 бода	6 (шест) (E)
			од 69 до 76 бода	7 (седум) (D)
			од 77 до 84 бода	8 (осум) (C)
			од 85 до 92 бода	9 (девет) (B)
			од 93 до 100 бода	10 (десет) (A)
19.	Услов за потпис и полагање на завршен испит	реализирани активности 15.1 и 15.2		
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.	William Sims Bainbridge	Berkshire Encyclopedia of Human-Computer Interaction (2 Volume Set)	Berkshire Publishing Group
2.	Branislav Kisacanin, Vladimir Pavlovic, Thomas S. Huang	Real-Time Vision for Human-Computer Interaction	Springer	2005
3.	Nicu Sebe, Michael S. Lew, Thomas S. Huang	Computer Vision in Human-Computer Interaction: ECCV 2004	Springer	2004

			Workshop on HCI		
22.2.	Дополнителна литература				
	Ред. Број	Автор	Наслов	Издавач	Година
	1.				
	2.				
	3.				