Спецификација предмета

|  |  |
| --- | --- |
| **Студијски програм :** | **Мастер студије превођења** |
| **Назив предмета:**  | Превођење уз америчку деколонизацијукорисничког искуства 1 |
| **Наставник/наставници:** | Грета Гец |
| **Статус предмета:** | изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** |  |
| **Циљ предмета**Разумевање мултидисиплинарнoг појмa и значењa америчкoг корисничког искуства (UX) и његовe историје у примени дизајна кроз више контексте и интерфејс. |
| Исход предмета Студенти ће разумети и примењивати наведену методологију. |
| **Садржај предмета***Теоријска настава*Представљање напредних техника, појмова као и примера америчког корисничког искуства (UX) и његове историје у теорији дизајна.*Практична настава* Студенти ће користити методе дизајна како би направили презентације корисничког искуства, а потом започели израду портфолија. |
| **Литература** Ekman, U. (2013). Throughout: Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing. Cambridge: MIT Press.Ideo U. (nd). Design thinking; What is design thinking.Maze.co. (nd.). The ultimate guide to UX research. Rittel, H. W. J., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. Policy Sciences, 4(2), 155–169. doi: 10.1007/bf01405730Weiser, M. (1993). The world is not a computer. ACM Interactions.  |
| **Број часова активне наставе** | **Теоријска настава: 2** | **Практична настава: 2** |
| **Методе извођења наставе**Практичне вежбе. |
| **Оцена знања (максимални број поена 100)** |
| **Предиспитне обавезе** | поена | **Завршни испит**  | поена |
| активност у току предавања | **30** | писмени испит |  |
| практична настава | **30** | усмени испт | 40 |
| колоквијум-и |  |  |  |
| семинар-и |  |  |  |
| Начин провере знања могу бити различити наведено у табели су само неке опције: (писмени испити, усмени испт, презентација пројекта, семинари итд...... |
| \*максимална дужна 2 странице А4 формата |