


## DETALJNI IZVEDBENI NASTAVNI PROGRAM

Studijski program: <b>Diplomski</b> <b>Vizualne komunikacije i grafički dizajn</b>	Akademska godina: 2021./2022.	 Akademija primijenjenih umjetnosti Sveučilišta u Rijeci
--	----------------------------------	--

### OSNOVNI PODACI O PREDMETU

Naziv predmeta	Interaktivni dizajn i održivost					
Nositelj kolegija	Izv. prof. dr. sc. Sanja Bojanić					
Asistent/ asistentica	Dr. sc. Marko-Luka Zubčić					
Status predmeta (obvezni ili izborni)	obvezni			izborni		
Broj ECTS-a: 3	Zimski semestar			Ljetni semestar		
	P	V	S	P	V	S
	1		2	1		2
Vrijeme konzultacija	Prije i poslije nastave, kao i po dogovoru					
Kabinet	Sveučilišni odjeli, VI kat, O-606					
Telefon	0914976634					
e-mail	<a href="mailto:sanja.bojanic@uniri.hr">sanja.bojanic@uniri.hr</a> <a href="mailto:mlzubcic@gmail.com">mlzubcic@gmail.com</a>					
Web stranica predmeta						

### OPIS PREDMETA

Ciljevi predmeta

Kolegij studente upoznaje:

1. sa suvremenim teorijama i praksama društveno-ekološke održivosti (prepoznavanje i upravljanje zajedničkim dobrima te rješavanje problema kolektivne akcije),
2. temeljnim alatima kolektivne i distribuirane inteligencije za potrebe rješavanja društvenih problema, te
3. temeljima oblikovanja interaktivnih alata za pomoć u razvoju društveno-ekološke održivosti. Pritom, kolegij je fokusiran na proces razvoja praktičnih znanja poduprtih suvremenim spoznajama iz društvenih znanosti koje istražuju društveno-ekološku održivost.

Korespondentnost i korelativnost programa

Očekivani ishodi učenja (razvijanje općih i specifičnih kompetencija – znanja / vještina)

Očekuje se da će studenti po položenom kolegiju moći:

1. **identificirati** temeljne principe upravljanja kolektivnim dobrima (Elinor Ostrom, *Understanding Institutional Diversity*, Princeton University Press, 2005), i temeljne alate kolektivne i distribuirane inteligencije (Cass Sunstein, *Infotopia: How Many Minds Produce Knowledge*, Oxford University Press, 2006)
2. **oblikovati** prijedlog nacrtu dizajna interaktivne digitalne aplikacije za potrebe pomoći pri rješavanju određenog problema iz domene društveno-ekološke održivosti
3. **analizirati, koristiti i opravdati elemente dizajna interakcije** (digitalne aplikacije)

za potrebe nacrtu dizajna interaktivne digitalne aplikacije, u terminima

- prilagođenosti potrebama prepoznatog problema (u kontekstu društveno-ekološke održivosti prema principima upravljanja kolektivnim dobrima),
- opravdanosti izbora alata kolektivne i distribuirane inteligencije u svrhu rješavanja prepoznatog problema,
- opravdanosti odluka pri oblikovanju informacijske arhitekture digitalnog proizvoda, te temeljnih aspekata korisničkog iskustva, specifično jednostavnosti, upotrebljivosti, motivacije i priuštivosti (*affordance*) (Don Norman, *The Design of Everyday Things*. Revised and expanded. Basic Books, 2013; Dag Svannaes, "The Philosophy of Interaction", in *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed.*; Gilles Colborne, *Simple and Usable*, New Riders, 2011; Hamari, Juho, Jonna Koivisto, and Harri Sarsa. 2014. "Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification", *47th Hawaii International Conference on System Sciences, IEEE*, 2014)

#### Sadržaj predmeta

Uvodni teorijski dijelovi kolegija fokusiraju se na:

1. upoznavanje s metodologijom prepoznavanja, analize i definiranja partikularnog problema povezanog s društveno-ekološkom održivosti (primarnim putem istraživanja Elinor Ostrom te njenih principa dizajna upravljanja zajedničkim dobrima),
2. s alatima kolektivne i distribuirane inteligencije i njihovom teorijskom pozadinom i epistemološkim opravdanjima,
3. s elementarnim principima dizajna informacijske arhitekture i korisničkog iskustva, pri čemu su u fokusu pitanja priuštivosti (*affordability*), jednostavnosti, upotrebljivosti, i motivacije.

Drugi dio kolegija je praktične prirode, fokusiran na zadatak **dizajna interaktivnog alata (digitalne aplikacije)** koji pomaže pri rješavanju prepoznatog problema kroz upotrebu kolektivne ili distribuirane inteligencije ili razvoju nove navike kod korisnika u smjeru razrješavanja ili osvježavanja prepoznatog problema. **Kolegij stoga služi upoznavanju s elementarnim metodološkim i teorijskim postavkama društvenih znanosti koje se bave društveno-ekološkom održivosti, kao i upoznavanju s procesom dizajna interaktivnih digitalnih aplikacija kao primjenom dizajnerskih vještina u kontekstu suvremenih tehnologija.**

Način izvođenja nastave i usvajanje znanja (označiti komandom bold ili x pored oblika nastave)

#### **FIZIČKA NASTAVA (koncentrirana nastava u kombinaciji s 40% nastave online) Model A i model B**

Predavanja Seminari i radionice Vježbe Samostalni zadaci Multimedija i Internet	Obrazovanje na daljinu Konzultacije Laboratorij Mentorski rad Terenska nastava Ostalo
---	--

#### **ONLINE NASTAVA**

<b>Predavanja</b> Seminari i radionice Vježbe <b>Samostalni zadaci</b> Multimedija i Internet	<b>Konzultacije</b> <b>Mentorski rad</b> Terenska nastava Ostalo, navesti (projektna nastava i sl)
---	---

\*Temeljem Preporuke UNIRI i Rasporedom sati označiti oblik nastave predmeta

Obveze studenata (opisati):

Uz redovito pohađanje nastave, studenti su obavezni tijekom kolegija razvijati završni rad (nacrt digitalne aplikacije) koji prezentiraju na završnom ispitu.

Praćenje i ocjenjivanje studenata

- Označiti masnim slovima (boldom) samo relevantne kategorije i umjesto nulnih vrijednosti unijeti odgovarajuće bodovne vrijednosti ECTS-a
- ukupan broj bodova u različitim kategorijama odgovara ukupnoj vrijednosti ECTS-a predmeta

Pohađanje nastave	0,25	Aktivnost u nastavi		Seminarski rad		Eksperimentalni rad	
Pismeni ispit		Usmeni ispit	1	Esej		Istraživanje	
Projekt		Kontinuirana provjera znanja	0,25	Referat		Praktični rad	1

Ocjenjivanje i vrednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu: (Kolokviji ili evaluacije studenata sukladno Pravilnikom o studiranju Akademije)

Ocjenjivanje se temelji na skupljanju mogućih 100% bodova

AKTIVNOST KOJA SE OCJENJUJE	UDIO U ECTS BODOVIMA	MAX BROJ BODOVA
Pohađanje nastave	0,25	10
Kontinuirana provjera znanja	0,25	10
Praktični rad	1	35
Usmeni ispit	1	35
<b>UKUPNO</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Kroz sve aktivnosti tijekom nastave treba skupiti odgovarajući broj ocjenskih bodova da bi se moglo pristupiti završnom ispitu.

- Tijekom nastave student ili studentica može ostvariti najmanje 50% i najviše 70% ocjenskih bodova
- Na završnom ispitu student ili studentica može ostvariti najviše 50% i najmanje 30% ocjenskih bodova

Ukupna ocjena uspjeha: Na temelju ukupnog zbroja ocjenskih bodova stečenih tijekom nastave i na završnom ispitu određuje se konačna ocjena prema sljedećoj raspodjeli:

OCJENA	PREDDIPLOMSKI I DIPLOMSKI STUDIJI
5 (A)	od 90% do 100% ocjenskih bodova
4 (B)	od 75% do 89,9% ocjenskih bodova
3 (C)	od 60% do 74,9%, ocjenskih bodova
2 (D)	50% do 59,9% ocjenskih bodova
1 (F)	0% do 49,9% ocjenskih bodova

Obvezna literatura

Elinor Ostrom, *Understanding Institutional Diversity*, Princeton University Press, 2005  
 Cass Sunstein, *Infotopia: How Many Minds Produce Knowledge*, Oxford University Press, 2006  
 Don Norman, *The Design of Everyday Things*. Revised and expanded. Basic Books, 2013

Dopunska literatura

Christina Bicchieri, *Norms in the Wild: How to Diagnose, Measure and Change Social Norms*, Oxford University Press, 2016

Gilles Colborne, *Simple and Usable*, New Riders, 2011  
 Juho Hamari, Jonna Koivisto, and Harri Sarsa, "Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification", *47th Hawaii International Conference on System Sciences, IEEE*, 2014  
 Helene Landemore, *Open Democracy*, Princeton University Press, 2020  
 Dag Svannaes, "The Philosophy of Interaction", in *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed.*

Način praćenja kvalitete i uspješnosti svakog predmeta

Evaluacija studenata sukladno standardima Sveučilišta u Rijeci.  
 Interni upitnik za studente i profesore. Upitnik za samoevaluaciju profesora. Periodične revizije programa. Grupne i individualne konzultacije kako bi se kontinuirano pratio rad nastavnika i studenata. Javno prezentiranje studentskih radova (prosudba javnosti).

**POPIS NASTAVNIH JEDINICA – TEMA; ZIMSKI/LJETNI SEMESTAR 2020./2021.**

Red.br.	Tema
1	Principi upravljanja zajedničkim dobrima kao metodologija analize problema
2	Instrumenti kolektivne inteligencije 1 – deliberativne platforme i lotokracija
3	Instrumenti kolektivne inteligencije 2 – informacijska tržišta i kvadratno glasanje
4	Razvoj normi u društvu – metoda oblikovanja nove navike
5	Elementi korisničkog iskustva (UX) – informacijska arhitektura, priuštivost ( <i>affordance</i> ), jednostavnost, upotrebljivost
6	Predstavlanje i kolektivno komentiranje rezultata inicijalnog istraživanja problema i prvih pretpostavki prilikom planova za dizajn (prva grupa)
7	Predstavlanje i kolektivno komentiranje rezultata inicijalnog istraživanja problema i prvih pretpostavki prilikom planova za dizajn (druga grupa)
8	Predstavlanje i kolektivno komentiranje prvih prijedloga za informacijsku arhitekturu (prva grupa)
9	Predstavlanje i kolektivno komentiranje prvih prijedloga za informacijsku arhitekturu (druga grupa)
10	Predstavlanje i kolektivno komentiranje revidiranih prijedloga za informacijsku arhitekturu (prva grupa)
11	Predstavlanje i kolektivno komentiranje revidiranih prijedloga za informacijsku arhitekturu (druga grupa)
12	Predstavlanje i kolektivno komentiranje prvih prijedloga finalnog oblikovanja (prva grupa)
13	Predstavlanje i kolektivno komentiranje prvih prijedloga finalnog oblikovanja (druga grupa)
14	Predstavlanje i kolektivno komentiranje revidiranih prijedloga finalnog oblikovanja (prva grupa)
15	Predstavlanje i kolektivno komentiranje revidiranih prijedloga finalnog oblikovanja (druga grupa)

KONSTRUKTIVNO POVEZIVANJE			
ISHODI UČENJA	SADRŽAJ	AKTIVNOSTI ZA NASTAVNIKE I STUDENTE (metode poučavanja i učenja)	METODE VREDNOVANJA
<b>identificirati</b> temeljne principe upravljanja kolektivnim dobrima	Nastavna jedinica 1	E-Predavanje, samostalni zadaci, mentorski rad	Redovitost i aktivno učešće u nastavi
<b>identificirati</b> temeljne alate kolektivne i distribuirane inteligencije	Nastavne jedinice 2 i 3	E-Predavanje, samostalni zadaci, mentorski rad	Redovitost i aktivno učešće u nastavi
<b>analizirati, koristiti i opravdati elemente dizajna interakcije</b> (digitalne aplikacije) za potrebe nacrtu dizajna interaktivne digitalne aplikacije,	Nastavna jedinica 5	E-Predavanje, samostalni zadaci, mentorski rad	Redovitost i aktivno učešće u nastavi
<b>Samostalno oblikovati</b> prijedlog nacrtu dizajna interaktivne digitalne aplikacije za potrebe pomoći pri rješavanju određenog problema iz domene društveno-ekološke održivosti	Nastavne jedinice 6-15	Samostalni zadaci, mentorski rad	Redovitost i aktivno učešće u nastavi, Završni rad