



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	ERGONOMIA PRACY UMYSŁOWEJ, PG_00037185						
Kierunek studiów	Analityka gospodarcza						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2020 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2022/2023		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	niestacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	3	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	5	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Zarządzania i Ekonomii -> Katedra Informatyki w Zarządzaniu						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	prof. dr hab. inż. Marcin Sikorski					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	mgr inż. Kamil Brodnicki prof. dr hab. inż. Marcin Sikorski					
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	8.0	0.0	8.0	0.0	0.0	16
W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0							
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów	Udział w konsultacjach		Praca własna studenta		RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	16	6.0		53.0		75
Cel przedmiotu	Poznanie metod i technik ergonomii informacyjnej, które są potrzebne nie tylko organizatorom produkcji i kadrze kierowniczej, ale i projektantom rozwiązań technicznych, organizacyjnych oraz informatycznych.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K6_W08] Zna wybrane koncepcje dotyczące działalności gospodarczej człowieka.	Student posiada wiedzę na temat ergonomii stanowisk pracy.		[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej			
	[K6_U10] Posiada umiejętność tworzenia, samodzielnie i zespołowo opracowań i analiz z wykorzystaniem uzyskanej wiedzy z zakresu metod ilościowych i programów komputerowych.	Student posiada umiejętność oceny i projektowania stanowisk pracy zgodnie z zasadami ergonomii.		[SU1] Ocena realizacji zadania			
	[K6_K01] Rozumie potrzebę ciągłego uczenia się, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych.	Student uzyskuje dodatkową wiedzę poprzez zapoznanie z zasadami projektowania nowoczesnych i ciągle zmieniających się rozwiązań wspomagających pracę umysłową i analityczną.		[SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce			
Treści przedmiotu	1. Ergonomia informacyjna wprowadzenie 2. Przetwarzanie informacji i niezawodność człowieka. Model Rasmussena. 3. Modele podejmowania decyzji w wybranych zastosowaniach. 4. Analiza procesów pracy modele i narzędzia 5. Wspomaganie komputerowe pracy umysłowej. 6. Wymagania ergonomiczne dla oprogramowania i systemów interaktywnych. 7. Ergonomia, użyteczność i User Experience dla rozwiązań IT. 8. Pozyskiwanie wymagań i współpraca z klientem/użytkownikiem podczas projektowania rozwiązań IT. 9. Design Thinking i inne metody realizacji projektów kreatywnych w branży IT. 10. Ergonomia pracy we współczesnym biurze. Stres i obciążenia informacyjne. 11. Zachowanie równowagi praca życie prywatne. 12. Elektroniczny monitoring zachowań pracowników.						
Wymagania wstępne i dodatkowe							

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	kolokwium pisemne	60.0%	50.0%
	ćwiczenia laboratoryjne	60.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> Sikorski M. (2010). Interakcja człowiek-komputer. Wyd. PJWSTK Warszawa Miłosz M. (2014). Ergonomia systemów informatycznych. Politechnika Lubelska. 	
	Uzupełniająca lista lektur	--	
	Adresy eZasobów	Podstawowe https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=25347 - ekurs	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> Na czym polega metoda wspomaganie decyzji AHP? Omów główne rodzaje prototypów interfejsu użytkownika i ich znaczenie dla zapewnienia ergonomii produktu IT. Omów główne wymagania ergonomiczne dla stanowisk pracy z monitorami ekranowymi i laptopami. 		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		