



Karta przedmiotu

| | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|------------------------------------|------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu | Human-computer interaction, PG_00045305 | | | | | | |
| Kierunek studiów | Inżynieria danych | | | | | | |
| Data rozpoczęcia studiów | październik 2021 r. | | | Rok akademicki realizacji przedmiotu | 2022/2023 | | |
| Poziom kształcenia | I stopnia - inżynierskie | | 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 | stacjonarne | | Sposób realizacji | na uczelni | | | |
| Rok studiów | 2 | | Język wykładowy | polski | | | |
| Semestr studiów | 4 | | Liczba punktów ECTS | 4.0 | | | |
| 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 | | prof. dr hab. inż. Marcin Sikorski dr inż. Magdalena Ciesielska | | | | |
| Formy zajęć i metody nauczania | Forma zajęć | Wykład | Ćwiczenia | Laboratorium | Projekt | Seminarium | RAZEM |
| | Liczba godzin zajęć | 30.0 | 0.0 | 30.0 | 0.0 | 0.0 | 60 |
| | W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0 | | | | | | |
| Human-Computer Interaction ID 2022/2023 - Moodle ID: 24306 https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=24306 | | | | | | | |
| 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 | 60 | 8.0 | 32.0 | 100 | | |
| Cel przedmiotu | <ul style="list-style-type: none">zapoznanie studentów z zasadami budowy efektywnej komunikacji człowiek-komputernabycie umiejętności projektowania, oceny i doskonalenia właściwości ergonomicznych interfejsu użytkownikanabycie praktycznej umiejętności prowadzenia testów użyteczności i organizowania współpracy z użytkownikami podczas realizacji projektu informatycznego | | | | | | |
| Efekty uczenia się przedmiotu | Efekt kierunkowy | | Efekt z przedmiotu | | Sposób weryfikacji i oceny efektu | | |
| | [K6_U02] projektuje, analizuje poprawność i tworzy specyfikację funkcjonalną systemów informatycznych, dobierając odpowiednie środki, tworzy modele jakości, przygotowuje i ocenia ich dokumentację projektową | | Umie pracować w zespole oraz organizować współpracę dostawca-klient (użytkownicy) w projekcie IT | | [SU1] Ocena realizacji zadania | | |
| | [K6_W11] ma wiedzę dotyczącą roli człowieka w strukturach społecznych oraz wpływu podejmowanych przez niego decyzji na sytuację ekonomiczną podmiotów gospodarczych | | Student ma poszerzoną wiedzę na temat zasad projektowania interakcji i metod budowy interfejsu użytkownika | | [SW1] Ocena wiedzy faktograficznej | | |
| [K6_K03] umie współpracować lub pracować w zespole projektowym i przyjmować funkcje kierownicze lub wykonawcze. | | Umie pracować w zespole oraz organizować współpracę dostawca-klient (użytkownicy) w projekcie IT | | [SK1] Ocena umiejętności pracy w grupie | | | |

| | | | |
|---|--|--|-------------------------|
| Treści przedmiotu | 1. Ergonomia, użyteczność i User Experience. 2. Charakterystyki użytkownika. 3. Interfejs GUI wytyczne i zasady projektowania, metody realizacji. 4. Interfejs WWW wytyczne i zasady projektowania, metody realizacji. 5. Podejście UCD zarządzanie jakością, metodyka User-Centred Design. 6. Podejście UCD - metody określania wymagań, analiza kontekstu użytkownika. 7. Podejście UCD - budowa prototypów, ocena i testy użyteczności. 8. Podejście UCD - pozyskiwanie danych od użytkowników badania ankietowe. 9. Podejście UCD - raporty i opracowania z badań użyteczności. 10. Metody współpracy z klientem w metodykach zwinnych. 11. Interfejsy multimodalne i naturalne. 12. Budowa interakcji ekonomicznych. Zaufanie on-line w e-biznesie i e-usługach. 13. Kreatywność i innowacje w projektowaniu interakcji on-line klient-usługodawca. | | |
| 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 | Literatura podstawowa: Sikorski M. Interaction Design in Agile IT Projects. Wyd. PG, 2021 Sharp H., Rogers Y., Preece J.: Interaction Design. Beyond Human-Computer Interaction. Wiley, 2019. | |
| | Uzupełniająca lista lektur | Schneiderman B., et al. (2017). Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. Pearson | |
| | Adresy eZasobów | Podstawowe https://www.researchgate.net/publication/357434574_INTERACTION_DESIGN_IN_AGILE_IT_PROJECTS - Sikorski M. Interaction Design in Agile IT Projects. Wyd. PG, 2021 | |
| Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania | Przykładowe zagadnienia: - techniki realizacji dialogu użytkownik-system - zastosowanie prototypowania w budowie interfejsu użytkownika - metody współpracy z użytkownikami podczas realizacji projektu informatycznego | | |
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu | Nie dotyczy | | |