



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Human-computer interaction, PG_00045305						
Kierunek studiów	Inżynieria danych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2023 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2024/2025		
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)	Od odpowiedzialny za przedmiot	prof. dr hab. inż. Marcin Sikorski					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	prof. dr hab. inż. Marcin Sikorski					
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							
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_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		
[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			

Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> 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	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">Sposób oceniania (składowe)</th> <th style="width: 33%;">Próg zaliczeniowy</th> <th style="width: 33%;">Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>kolokwium pisemne</td> <td>60.0%</td> <td>50.0%</td> </tr> <tr> <td>ćwiczenia laboratoryjne</td> <td>60.0%</td> <td>50.0%</td> </tr> </tbody> </table>	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	kolokwium pisemne	60.0%	50.0%	ćwiczenia laboratoryjne	60.0%	50.0%		
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej										
kolokwium pisemne	60.0%	50.0%										
ćwiczenia laboratoryjne	60.0%	50.0%										
Zalecana lista lektur	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 50%;">Podstawowa lista lektur</td> <td style="width: 50%;">Literatura podstawowa: Sharp H., Rogers Y., Preece J.: Interaction Design. Beyond Human-Computer Interaction. Wiley, 2011. Sikorski M. (2011). User-System Interaction Design in IT Projects. Politechnika Gdańska, Gdańsk, 2011</td> </tr> <tr> <td>Uzupełniająca lista lektur</td> <td>Schneiderman B., et al. (2017). Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. Pearson</td> </tr> <tr> <td>Adresy eZasobów</td> <td>Adresy na platformie eNauczanie:</td> </tr> </tbody> </table>	Podstawowa lista lektur	Literatura podstawowa: Sharp H., Rogers Y., Preece J.: Interaction Design. Beyond Human-Computer Interaction. Wiley, 2011. Sikorski M. (2011). User-System Interaction Design in IT Projects. Politechnika Gdańska, Gdańsk, 2011	Uzupełniająca lista lektur	Schneiderman B., et al. (2017). Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. Pearson	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:					
Podstawowa lista lektur	Literatura podstawowa: Sharp H., Rogers Y., Preece J.: Interaction Design. Beyond Human-Computer Interaction. Wiley, 2011. Sikorski M. (2011). User-System Interaction Design in IT Projects. Politechnika Gdańska, Gdańsk, 2011											
Uzupełniająca lista lektur	Schneiderman B., et al. (2017). Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. Pearson											
Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:											
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											

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.