



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Przemysłowe interfejsy użytkownika - projekt, PG_00049216							
Kierunek studiów	Automatyka, cybernetyka i robotyka							
Data rozpoczęcia studiów	luty 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2024/2025			
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć			Grupa zajęć fakultatywnych 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	3	Liczba punktów ECTS			1.0			
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie			
Jednostka prowadząca	Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Systemów Decyzyjnych i Robotyki							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	mgr inż. Marek Grzegorek						
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	mgr inż. Marek Grzegorek						
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM	
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	15.0	0.0	15	
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	15		2.0		8.0	25	
Cel przedmiotu	Zaznajomienie studenta z wybranymi urządzeniami we/wy Zwrócenie uwagi na różnorodność interfejsów Przedstawienie podstawowego schematu projektowania interfejsów Wskazanie kierunków dalszego rozwoju interfejsów							
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu			Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K7_U03] potrafi zaprojektować, zgodnie z zadaną specyfikacją, oraz wykonać typowe dla kierunku studiów złożone urządzenie, obiekt, system lub zrealizować proces, używając odpowiednio dobranych metod, technik, narzędzi i materiałów, korzystając ze standardów i norm inżynierskich, stosując właściwe dla kierunków studiów technologie i wykorzystując doświadczenie zdobyte w środowisku zajmującym się zawodowo działalnością inżynierską		Student potrafi zaprojektować i zaimplementować interfejs użytkownika, wykorzystując odpowiednie urządzenia interakcji do danego zastosowania			[SU1] Ocena realizacji zadania [SU2] Ocena umiejętności analizy informacji		
[K7_U02] potrafi wykonywać zadania związane z kierunkiem studiów oraz formułować i rozwiązywać problemy z wykorzystaniem nowej wiedzy z fizyki i innych dziedzin nauki		Student potrafi ocenić interfejs użytkownika pod kątem przejrzystości, łatwości obsługi i zgodności z danym zastosowaniem.			[SU1] Ocena realizacji zadania [SU2] Ocena umiejętności analizy informacji			

Treści przedmiotu	Wprowadzenie: zasady zaliczenia, co to jest interfejs, historia Urządzenia interakcji 1 Urządzenia interakcji 2 Style interakcji człowieka z komputerem, interfejs tekstowy Interfejs graficzny, kategorie kontrolek Przedstawienie kontrolek, funkcje Menu, okna, ikony i kafelki Manipulacja bezpośrednia Formularze Sygnały akustyczne i język naturalny Systemy multimedialne Rzeczywistość wirtualna Rzeczywistość rozszerzona Projektowanie interfejsu 1 Projektowanie interfejsu 2		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	egzamin	50.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	"Podstawy interfejsów użytkownika", Witold Malina, Mariusz Szwoch, PWNT Gdańsk 2015 https://pl.wikipedia.org/wiki/Interfejs_%28urz%C4%85dzenie%29 https://pl.wikipedia.org/wiki/Interfejs_u%C5%BCytkownika	
	Uzupełniająca lista lektur	https://en.wikipedia.org/wiki/User_interface_design	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Co to jest interfejs? Jakie typy interfejsów wyróżniamy? Z czego składa się interfejs? Jakie są zasady projektowania interfejsów użytkownika?		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		