



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Laboratorium użyteczności oprogramowania, PG_00048282						
Kierunek studiów	Informatyka						
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	1		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS		1.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Inżynierii Oprogramowania						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Michał Wróbel				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr inż. Michał Wróbel				
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	15.0	0.0	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	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z praktyczną stroną metod badania użyteczności oprogramowania.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[K7_U09] potrafi dokonać krytycznej analizy sposobu funkcjonowania istniejących rozwiązań technicznych i ocenić te rozwiązania, a także wykorzystać zdobyte w środowisku zajmującym się zawodowo działalnością inżynierską doświadczenie związane z utrzymaniem zaawansowanych urządzeń, obiektów i systemów technicznych typowych dla kierunku studiów	Posługuje się metodami oceny oprogramowania.	[SU1] Ocena realizacji zadania
	[K7_U06] potrafi analizować działanie elementów, układów i systemów związanych z kierunkiem studiów oraz mierzyć ich parametry i badać charakterystyki techniczne, interpretować uzyskane wyniki i wyciągać wnioski	Potrafi zaprojektować i przeprowadzić testy użyteczności oprogramowania, a następnie przeprowadzić analizę wyników.	[SU5] Ocena umiejętności zaprezentowania wyników realizacji zadania
	[K7_U42] potrafi rozwiązywać problemy inżynierskie i badawcze w zakresie projektowania, oceny i utrzymania systemów i aplikacji informacyjnych z wykorzystaniem metod eksperymentalnych i technik zarządzania	Potrafi zaproponować modyfikację projektowanych i istniejących aplikacji w oparciu o analizę użyteczności.	[SU2] Ocena umiejętności analizy informacji
	[K7_W43] zna i rozumie w pogłębionym stopniu formalne, techniczne i społeczne aspekty działania złożonych systemów informatycznych w społeczeństwie informacyjnym i w globalnej infrastrukturze informacyjnej	Rozumie znaczenie i zna metody projektowania systemów informatycznych spełniających warunki użyteczności i dostępności.	[SW2] Ocena wiedzy zawartej w prezentacji
[K7_K03] jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego, inicjowania działania na rzecz interesu publicznego, myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	Potrafi ocenić dostępność oprogramowania dla osób z różnymi ograniczeniami w korzystaniu z komputerów i aplikacji.	[SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi	
Treści przedmiotu	Laboratorium składa się z 6 stanowisk, na których studenci wykonują zadania: 1. Desktop UX - badanie użyteczności aplikacji desktopowych 2. Mobile UX - badanie użyteczności aplikacji mobilnych 3. Eye-tracking - rozszerzone badania użyteczności z wykorzystaniem eye-tracking 4. FaceReader - rozszerzone badania użyteczności z wykorzystaniem rozpoznawania emocji 5. OS & Web Accessibility Wzrok - badania dostępności systemu operacyjnego i aplikacji internetowych dla osób z niepełnosprawnością wzrokową 6. OS & Web Accessibility Ręce - badania dostępności systemu operacyjnego i stron internetowych dla osób z niepełnosprawnością motoryczną		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Teoretyczna wiedza związana z badaniem użyteczności oprogramowania.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Stanowisko nr 1	50.0%	16.0%
	Stanowisko nr 6	50.0%	17.0%
	Stanowisko nr 5	50.0%	16.0%
	Stanowisko nr 2	50.0%	17.0%
	Stanowisko nr 3	50.0%	17.0%
	Stanowisko nr 4	50.0%	17.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	• Sikorski Marcin, Interakcja człowiek-komputer, PJWSTK, 2010.	
	Uzupełniająca lista lektur	• Cooper A.: Wariaci rządzą domem wariatów: dlaczego produkty wysokich technologii doprowadzają nas do szaleństwa i co zrobić, żeby tego uniknąć, Warszawa, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 2001.	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Przeprowadzić test użyteczności aplikacji desktopowej		

