



Karta przedmiotu

| | | | | | | | |
|---|---|---|--|--------------|--|------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu | Human-computer interaction, PG_00045305 | | | | | | |
| Kierunek studiów | Inżynieria danych | | | | | | |
| Data rozpoczęcia studiów | październik 2024 r. | Rok akademicki realizacji przedmiotu | | | 2025/2026 | | |
| 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 | | | | | |
| 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 | | |
| | | | | | | | |
| Treści przedmiotu | <ol style="list-style-type: none">Ergonomia, użyteczność i User Experience.Charakterystyki użytkownika.Interfejs GUI wytyczne i zasady projektowania, metody realizacji.Interfejs WWW wytyczne i zasady projektowania, metody realizacji.Podejście UCD zarządzanie jakością, metodyka User-Centred Design.Podejście UCD - metody określania wymagań, analiza kontekstu użytkownika.Podejście UCD - budowa prototypów, ocena i testy użyteczności.Podejście UCD - pozyskiwanie danych od użytkowników badania ankietowe.Podejście UCD - raporty i opracowania z badań użyteczności.Metody współpracy z klientem w metodykach zwinnych.Interfejsy multimodalne i naturalne.Budowa interakcji ekonomicznych. Zaufanie on-line w e-biznesie i e-usługach.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: 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.