



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Użyteczność oprogramowania, PG_00064476						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	luty 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2024/2025		
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć			Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć specjalnościowych 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	1	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			egzamin		
Jednostka prowadząca	Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Inżynierii Oprogramowania						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. inż. Agnieszka Landowska				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr hab. inż. Agnieszka Landowska dr inż. Michał Wróbel				
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	0.0	15.0	0.0	30
	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	30		6.0	39.0		75
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie się z problem i metodami zapewniania jakości i użyteczności produktów informatycznych						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[K7_W11] zna i rozumie w pogłębionym stopniu ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości oraz ekonomiczne, prawne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działań związanych z nadaną kwalifikacją, w tym zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	Student rozumie jak systemy wspierają swoich użytkowników i klientów.	[SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym
	[K7_W10] zna i rozumie w pogłębionym stopniu podstawowe procesy zachodzące w cyklu życia urządzeń, obiektów i systemów technicznych oraz metody wspomagania procesów i funkcji, specyficzne dla kierunku studiów	Student potrafi zaproponować zestaw niefunkcjonalnych wymagań dla systemów wspierających działanie przedsiębiorstwa lub organizacji.	[SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym
	[K7_U08] potrafi przy identyfikacji i formułowaniu specyfikacji zadań inżynierskich oraz ich rozwiązywaniu: – wykorzystać metody analityczne, symulacyjne i eksperymentalne, – dostrzegać ich aspekty systemowe i pozatechniczne, – dokonać wstępnej oceny ekonomicznej proponowanych rozwiązań i podejmowanych działań inżynierskich	Potrafi zaplanować i przeprowadzić eksperymentalną ocenę użyteczności oprogramowania.	[SU1] Ocena realizacji zadania
[K7_K02] jest gotów do krytycznej oceny odbieranych treści, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	Potrafi zaproponować modyfikację projektowanych i istniejących aplikacji w oparciu o analizę użyteczności.	[SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce	
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pojęcie jakości, cechy jakości, podejścia do jakości, pojęcie użyteczności i user experience 2. Dobór atrybutów jakości użytkowej za pomocą metody: drzewa jakości, GQM 3. Metody i techniki pomiarów użyteczności 4. Prototypowanie 5. Badanie doświadczenia użytkownika (UX) 6. Narzędzia pomocne w badaniu użyteczności i user experience 7. Zagadnienie dostępności i dopasowania aplikacji do użytkowników o specjalnych potrzebach (accessibility). 		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Nie ma wymagań		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa ocena końcowej
	Projekt	50.0%	50.0%
	Egzamin	50.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> • Sikorski Marcin, Interakcja człowiek-komputer, PJWSTK, 2010. 	
	Uzupełniająca lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> • Bill Albert, Tom Tullis. Measuring the user experience: collecting, analyzing, and presenting usability metrics. Newnes. 2013. • Martin Paul, Bateson Patrick, Measuring behaviour. An introductory Guide. Cambridge University Press, 2007. • Jayaswal, Patton, „Oprogramowanie godne zaufania”, Helion, 2010. • Bereza-Jarociński B.: Inżynieria oprogramowania: jak zapewnić jakość tworzonej aplikacji, Gliwice, Wydawnictwo Helion, 2009. • Begier B.: Doskonalenie jakości oprogramowania przez włączenie użytkowników w proces jego wytwarzania, Poznań, Wydawnictwo Politechniki Poznańskiej, 2007. • Tidwell J.: Designing interfaces, Projektowanie interfejsów: sprawdzone wzorce projektowe, Gliwice, Wydawnictwo Helion, 2012. • 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	<p>Zadanie 1. Badanie użyteczności aplikacji podobnych lub skierowanych do tej samej grupy odbiorców</p> <ul style="list-style-type: none"> • określenie użytkownika aplikacji i jego charakterystyki, • znalezienie paru aplikacji o podobnej funkcjonalności lub przynajmniej skierowanej do tej samej grupy odbiorców • zaplanowanie i przeprowadzenie testów użyteczności dla ww. aplikacji, • raport testów użyteczności i wnioski dla docelowego produktu <p>Zadanie 2. Opracowanie prototypu narzędzia i jego prezentacja prowadzącemu i grupie studenckiej.</p>
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.