



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Laboratorium użyteczności oprogramowania, PG_00048282						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	luty 2027 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2027/2028		
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	2	Liczba punktów ECTS			1.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydziały Politechniki Gdańskiej -> 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	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	<p>Efekt kierunkowy</p> <p>[K7_U12] potrafi w pogłębionym stopniu analizować działanie elementów, układów i systemów związanych z kierunkiem studiów oraz mierzyć ich parametry i badać charakterystyki techniczne, a także planować i przeprowadzać eksperymenty związane z kierunkiem studiów, w tym symulacje komputerowe, interpretować uzyskane wyniki i wyciągać wnioski</p>	<p>Efekt z przedmiotu</p> <p>Zna i rozumie metody oceny użyteczności oprogramowania oraz potrafi zaprojektować i przeprowadzić testy użyteczności.</p>	<p>Sposób weryfikacji i oceny efektu</p> <p>[SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi [SU1] Ocena realizacji zadania</p>
	<p>[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</p>	<p>Potrafi przeprowadzić ocenę użyteczności oprogramowania w celu poprawy jej wartości biznesowej.</p>	<p>[SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym</p>
	<p>[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</p>	<p>Potrafi ocenić dostępność oprogramowania dla osób z różnymi ograniczeniami w korzystaniu z komputerów i aplikacji.</p>	<p>[SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi</p>
	<p>[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</p>	<p>Posługuje się metodami oceny oprogramowania.</p>	<p>[SU1] Ocena realizacji zadania</p>
<p>Treści przedmiotu</p>	<p>Treści przedmiotu - laboratoria</p> <p>Laboratorium składa się z 6 stanowisk, na których studenci wykonują zadania:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 		
<p>Wymagania wstępne i dodatkowe</p>	<p>Teoretyczna wiedza związana z badaniem użyteczności oprogramowania.</p>		
<p>Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się</p>	<p>Sposób oceniania (składowe)</p>	<p>Próg zaliczeniowy</p>	<p>Składowa oceny końcowej</p>
	<p>Stanowisko nr 4</p>	<p>50.0%</p>	<p>17.0%</p>
	<p>Stanowisko nr 2</p>	<p>50.0%</p>	<p>17.0%</p>
	<p>Stanowisko nr 5</p>	<p>50.0%</p>	<p>16.0%</p>
	<p>Stanowisko nr 6</p>	<p>50.0%</p>	<p>17.0%</p>
	<p>Stanowisko nr 1</p>	<p>50.0%</p>	<p>16.0%</p>
<p>Stanowisko nr 3</p>	<p>50.0%</p>	<p>17.0%</p>	
<p>Zalecana lista lektur</p>	<p>Podstawowa lista lektur</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sikorski Marcin, Interakcja człowiek-komputer, PJWSTK, 2010. 	
	<p>Uzupełniająca lista lektur</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
	<p>Adresy eZasobów</p>		
<p>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</p>	<p>Przeprowadzić test użyteczności aplikacji desktopowej</p>		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.