



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Użyteczność oprogramowania, PG_00064476						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	luty 2027 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
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 Politechniki Gdańskiej -> 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 mgr inż. Małgorzata Pykała					
Formy zajęć	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_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
[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	
Treści przedmiotu	Treści przedmiotu - wykład 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	• 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		

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>
Zajęcia praktyczne w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.