



SYLABUS PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Interakcja Człowiek-Komputer

Kod przedmiotu: ICK

Kierunek / Profil: Informatyka / praktyczny

Tryb studiów: niestacjonarny

Rok / Semestr: 3 / 5

Charakter: obowiązkowy

Odpowiedzialny:

Wersja z dnia: 19.02.2026

1. Godziny zajęć i punkty ECTS

Wykłady	Ćwiczenia	Laboratoria	Z prowadzącym	Praca własna	Łącznie	ECTS
16 h	—	16 h	32 h	68 h	100 h	5

2. Forma zajęć

Forma zajęć	Sposób zaliczenia
Laboratorium	Zaliczenie z oceną
Wykład	Nieoceniany

3. Cel dydaktyczny

Celem przedmiotu jest zaznajomienie studentów z podstawowymi zagadnieniami projektowania interakcji człowieka z komputerem, tworzenia użytkowych interfejsów użytkownika oraz wykorzystania podejścia UCD (User-Centred Design) w projektowaniu, testowaniu i doskonaleniu użyteczności systemów informatycznych.

4. Treści programowe

1. #
2. Wykład
3. Laboratorium
4. 1
5. HCI – wprowadzenie, Charakterystyki użytkownika
6. Bad Design – Identyfikacja błędów w interfejsach użytkownika
7. 2
8. Interfejs GUI – wytyczne i zasady projektowania
9. Podział na grupy i wybór tematu dla projektu, , analiza konkurencji, rynek docelowy i uzasadnienie biznesowe
10. 3
11. Współpraca z klientem/użytkownikiem w projektach IT – określanie wymagań. Design Thinking (DT) w projektach IT.
12. Generowanie pomysłów, wartościowanie pomysłów
13. 4
14. Poznawanie potrzeb użytkowników – potrzeby i oczekiwania
15. Empatyzacja – wywiady na bazie kanw DT
16. 5
17. Interfejs WWW i mobilny – wymagania i zasady projektowania
18. Persony, analiza potrzeb użytkowników
19. 6
20. Wizja produktu i projekt koncepcyjny
21. Opracowanie historyjek użytkownika
22. 7
23. Historyjki użytkownika i ich mapowanie
24. Mapowanie historyjek użytkownika
25. 8
26. Projekt interakcji – user flow, priorytety dla funkcjonalności
27. User flow, BPMN
28. 9
29. Prototypy wstępne
30. Prototypowanie Lo-Fi – prototypowanie papierowe cz. 2
31. 10
32. Opracowanie prototypów cyfrowych
33. Prototypowanie Lo-Fi – prototypowanie papierowe cz. 2
34. 11
35. Testy użyteczności
36. Prototypowanie cyfrowe (Hi-Fi)
37. 12
38. Pozyskiwanie, analizowanie i prezentowanie danych z badań od użytkowników

39. Prototypowanie cyfrowe (Hi-Fi)
40. 13
41. Interfejsy multimodalne - wirtualni agenci, interfejsy głosowe
42. Scenariusze testowe
43. 14
44. Projektowanie interakcji z użytkownikiem dla usług cyfrowych
45. Testy użyteczności
46. 15
47. Projektowanie interakcji dla rozwiązań typu „smart”
48. Prezentacja wykonanych prototypów interfejsu użytkownika

5. Efekty kształcenia

Wiedza

- Student zna i rozumie zasady projektowania interakcji użytkownik-system w klasycznych i zwinnych projektach informatycznych

Umiejętności

- Student potrafi stosować właściwe formy organizacji współpracy z użytkownikami podczas realizacji przedsięwzięć informatycznych

Kompetencje społeczne

- Student jest gotów współdziałania i współpracy w zespołach projektowych

6. Kryteria oceny

- rozwiązywanie zadań
- Kryteria oceny
- Laboratorium/
- - ćwiczenia zawiązane z tematyką wykładu, opracowania obliczeniowe i koncepcyjne, ocena sporzązonego sprawozdania
- - kolokwium pisemne

7. Metody dydaktyczne

Wykład, laboratoria, praca własna studenta.

8. Literatura

Podstawowa:

- Sikorski M. (2017). Interakcja człowiek-komputer. Wyd. PJWSTK Warszawa.

Uzupełniająca:

- Badura C. (2019). UXUI. Design Zoptymalizowany. Wyd. Helion.