

# 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"><li>• zapoznanie studentów z zasadami budowy efektywnej komunikacji człowiek-komputer</li><li>• nabycie umiejętności projektowania, oceny i doskonalenia właściwości ergonomicznych interfejsu użytkownika</li><li>• nabycie praktycznej umiejętności prowadzenia testów użyteczności i organizowania współpracy z użytkownikami podczas realizacji projektu informatycznego</li></ul>						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K6_W07] analizuje w zaawansowany sposób procesy biznesowe w kontekście technicznym, prawnym, ekonomicznym, finansowym i społecznym		Student zna metody organizowania współpracy między dostawcą a klientem (użytkownikami) w projekcie IT.		[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej		
	[K6_U07] wykorzystuje technologie informatyczne w celu usprawnienia pozyskiwania, analizy i przetwarzania danych w zastosowaniach biznesowych		Student wykorzystuje technologie informatyczne do projektowania interakcji człowiek-komputer, usprawniając pozyskiwanie, analizę i przetwarzanie danych w kontekście użytkownika w aplikacjach biznesowych		[SU2] Ocena umiejętności analizy informacji [SU3] Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy uzyskanej w ramach przedmiotu		
	[K6_W06] klasyfikuje pozyskiwane informacje, oceniając ich przydatność do rozwiązania sformułowanych problemów		Student klasyfikuje pozyskiwane informacje dotyczące zasad projektowania interakcji i metod budowy interfejsu użytkownika, oceniając ich przydatność do rozwiązania problemów związanych z projektowaniem efektywnych interakcji w systemach interfejsu człowiek-komputer		[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej		

Treści przedmiotu	1. Ergonomia, użyteczność i User Experience. 2. Charakterystyki użytkownika. 3. Interfejs GUI wytyczne i zasady projektowania, metody realizacji. 4. Interfejs WWW wytyczne i zasady projektowania, metody realizacji. 5. Podejście UCD zarządzanie jakością, metodyka User-Centred Design. 6. Podejście UCD - metody określania wymagań, analiza kontekstu użytkownika. 7. Podejście UCD - budowa prototypów, ocena i testy użyteczności. 8. Podejście UCD - pozyskiwanie danych od użytkowników badania ankietowe. 9. Podejście UCD - raporty i opracowania z badań użyteczności. 10. Metody współpracy z klientem w metodykach zwinnych. 11. Interfejsy multimodalne i naturalne. 12. Budowa interakcji ekonomicznych. Zaufanie on-line w e-biznesie i e-usługach. 13. 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
	ćwiczenia laboratoryjne	60.0%	50.0%
	kolokwium pisemne	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.