

WYDZIAŁ INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA	
KARTA PRZEDMIOTU	
Nazwa przedmiotu w języku polskim Interakcja Człowiek-Komputer	
Nazwa przedmiotu w języku angielskim Human-Computer Interaction	
Kierunek studiów (jeśli dotyczy): Inżynieria Systemów	
Specjalność (jeśli dotyczy):	
Poziom i forma studiów:	I / II stopień / jednolite studia magisterskie*, stacjonarna / niestacjonarna*
Rodzaj przedmiotu:	obowiązkowy / wybieralny / ogólnouczelniany *
Kod przedmiotu	INZ001835
Grupa kursów	TAK / NIE*

	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)	15		30		
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)	30		60		
Forma zaliczenia	Egzamin / zaliczenie na ocenę*	Egzamin / zaliczenie na ocenę*	Egzamin / zaliczenie na ocenę*	Egzamin / zaliczenie na ocenę*	Egzamin / zaliczenie na ocenę*
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy (X)					
Liczba punktów ECTS	1		2		
w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P)			2		
w tym liczba punktów ECTS odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego kontaktu (BK)	0,8		1,6		

*niepotrzebne skreślić

WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH

1. Ukończenie kursów w zakresie podstaw programowania.
2. Ukończenie kursów w zakresie projektowania systemów informatycznych.

CELE PRZEDMIOTU

- C1 Zapoznanie z wiedzą w zakresie praktyki Interakcji Człowiek-Komputer.
- C2 Zapoznanie studentów z metodami projektowania interfejsu użytkownika.
- C3 Zapoznanie i umiejętność stosowania metod zapewnienia użyteczności i doświadczenia użytkownika (ang. User Experience).

PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ

Z zakresu wiedzy:

PEK_W01 posiada wiedzę podstawową z zakresu interakcji człowiek-komputer

PEK_W02 student ma wiedzę z zakresu metod i narzędzi projektowania systemów interakcyjnych

PEK_W03 student ma wiedzę w zakresie metod badania UX, użyteczności i dostępności systemów interakcyjnych

Z zakresu umiejętności:

PEK_U01 student posiada umiejętność zaplanowania i monitorowania procesu wytwarzania interfejsu użytkownika

PEK_U02 student potrafi zaprojektować interfejs użytkownika

PEK_U03 student umie zaplanować proces oceny użyteczności i dostępności, przeprowadzić go i opracować wnioski odnośnie zmian w badanym systemie

Z zakresu kompetencji społecznych:

PEK_K01 student potrafi współpracować w grupie projektowej, w której zostały wyróżnione role członków odpowiedzialnych za UX projektowanego systemu.

PEK_K02 student ma świadomość wpływu systemu informatycznego na środowisko pracy i życia użytkowników oraz rozumie istotność użyteczności, UX i dostępności systemu informatycznego w tym kontekście

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć - wykład		Liczba godzin
Wy1	Przedmiot badań dziedziny „Interakcja Człowiek-Komputer”	1
Wy2	Filozofia, psychologia, etyka i estetyka UX	2
Wy3	Projektowanie interfejsu użytkownika	2
Wy4	Wybrane metody zapewnienia użyteczności	2
Wy5	Metody zapewnienia użyteczności przeznaczone do prototypowania oraz testowania i oceny	2
Wy6	Projektowanie interfejsów graficznych	2
Wy7	Standardy projektowania interfejsów mobilnych	2
Wy8	Przyszłe kierunki rozwoju i najnowsze trendy w dziedzinie ICK	2
	Suma godzin	15

Forma zajęć - ćwiczenia		Liczba godzin
Ćw1		
Ćw2		
Ćw3		
Ćw4		
..		
	Suma godzin	

Forma zajęć - laboratorium	Liczba godzin
----------------------------	---------------

La1	Zajęcia organizacyjne oraz wprowadzenie do tematyki kursu	2
La2	Przykłady dobrych i złych praktyk projektowania interfejsów użytkownika	2
La3	Projektowanie strony głównej	2
La4	Projektowanie elementów nawigacyjnych	2
La5	Projektowanie formularzy (np. logowania)	2
La5	Projektowanie interfejsu użytkownika z wykorzystaniem przewodników stylów (guidelines)	2
La6	Projektowanie interfejsu użytkownika z wykorzystaniem przewodników stylów (guidelines) dla systemów mobilnych	2
La7	Projektowanie graficzne interfejsu użytkownika	2
La8	Projektowanie ikonografii	2
La9	Edytowanie treści i formatowanie tekstów na stronie i tworzenie architektury informacji	2
La10	Badania z udziałem użytkowników wybranego systemu	2
La11	Opracowanie projektu papierowego prostego interfejsu użytkownika	2
La12	Przetestowanie opracowanego prototypu papierowego	2
La13	Opracowanie klikalnego prototypu interfejsu użytkownika	2
La14	Przetestowanie opracowanego klikalnego prototypu interfejsu użytkownika	2
La15	Podsumowanie zajęć oraz retrospekcja z realizowanego zadania projektowego	3
	Suma godzin	30

Forma zajęć - projekt		Liczba godzin
Pr1		
Pr2		
Pr3		
Pr4		
...		
	Suma godzin	

Forma zajęć - seminarium		Liczba godzin
Se1		
Se2		
Se3		
...		
	Suma godzin	

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	
N1. Wykład z wykorzystaniem prezentacji slajdów	
N2. Konsultacje	
N3. Zapoznanie się studenta z literaturą podstawową i rozszerzoną	
N4. Ćwiczenia laboratoryjne w laboratorium komputerowym	
N5. Praca studenta własna i w grupie - przygotowanie do zajęć laboratoryjnych	
N6. Przygotowanie sprawozdań z wykonywanych zadań laboratoryjnych w formie cyfrowej	
N7. Testy wyboru przeprowadzone z wykorzystaniem e-portalu	

OCENA OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Oceny (F – formująca (w trakcie semestru), P – podsumowująca (na koniec semestru))	Numer efektu uczenia się	Sposób oceny osiągnięcia efektu uczenia się
F- laboratorium	PEK_U01- PEK_U03, PEK_K01	Realizacja ćwiczeń laboratoryjnych i opracowanie sprawozdań z ich przeprowadzenia
P- wykład	PEK_W01- PEK_W03 PEK_K02	Kolokwium

LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA

LITERATURA PODSTAWOWA:

- [1] Marcin Sikorski, Interakcja Człowiek-Komputer. Wydawnictwo PJWSTK 2010.
- [2] Chapman N., Chapman J., Digital media. Third edition. Ontario: John Wiley & Sons Ltd., 2009.
- [3] International Standard ISO 9241 (1,2,10-17, 210) Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs).
- [4] Galitz W.O. Essential Guide to User Interface Design. Wiley Comp. Pub. 2007.
- [5] Nielsen J. Projektowanie funkcjonalnych serwisów internetowych. Helion, 2003.
- [6] Turner, Phil. *A psychology of user experience: Involvement, affect and aesthetics*. Springer, 2017.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

- [1] Mark Pearrow, Funkcjonalność stron internetowych. Gliwice: HELION 2002.
- [2] Lull, Dave, Discussions in User Experience. Apress, Berkeley, CA, 2017.
- [3] Federici S, Borsci S., Usability evaluation: models, methods, and applications. In: JH Stone, M Blouin, editors. International Encyclopedia of Rehabilitation, 2010
- [4] Lazar, Jonathan, Jinjuan Heidi Feng, and Harry Hochheiser. Research methods in human-computer interaction. Morgan Kaufmann, 2017.

OPIEKUN PRZEDMIOTU (IMIE, NAZWISKO, ADRES E-MAIL)

Janusz Sobecki, janusz.sobecki@pwr.edu.pl