

WYDZIAŁ PODSTAWOWYCH PROBLEMÓW TECHNIKI						
KARTA PRZEDMIOTU						
Nazwa w języku polskim	:	Interakcja Człowiek-Komputer				
Nazwa w języku angielskim	:	Humane-Machine Interaction				
Kierunek studiów	:	Informatyka				
Specjalność (jeśli dotyczy)	:					
Stopień studiów i forma	:	magisterskie, stacjonarne				
Rodzaj przedmiotu	:	wybieralny				
Kod przedmiotu	:	E2_W24				
Grupa kursów	:	TAK				
		Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)		30	30			
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)		90	90			
Forma zaliczenia		zaliczenie				
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy		X				
Liczba punktów ECTS		3	3			
w tym liczba odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P)			3			
w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego kontaktu (BK)		3	3			
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI						
Wstęp do Programowania Ergonomia Systemów Informatycznych						
CELE PRZEDMIOTU						
C1 Zapoznanie słuchaczy z zaawansowanymi zagadnieniami ergonomii systemów informatycznych						
C2 Zdobycie umiejętności tworzenia niestandardowych, użytecznych interfejsów						
PRZEDMIOTOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA						
Z zakresu wiedzy studenta:						
W1 Wiedza z zakresu projektowania GUI dla systemów mobilnych						
W2 Wiedza z zakresu projektowania GUI dla potrzeb e-bankingu						
Z zakresu umiejętności studenta:						
U1 Umie zaprojektować użyteczne GUI prostego programu dla smart - phona						
U2 Umie zaprojektować użyteczne GUI prostego programu dla systemu e-bankingu						
Z zakresu kompetencji społecznych studenta:						
K1 Umie zrozumieć potrzeby użytkownika niestandardowych systemów informatycznych						

TREŚCI PROGRAMOWE		
Forma zajęć - wykłady		
Wy1	Wprowadzenie do ergonomii systemów informatycznych	7h
Wy2	Projektowanie interfejsów dla urządzeń mobilnych	5h
Wy3	Projektowanie interfejsów użytkownika dla potrzeb e-bankingu	5h
Wy4	Zawansowane metody testowania interfejsu	5h
Wy5	Tworzenie menu systemu oraz schematów nawigacji	5h
Wy6	Urządzenia GUI	3h
Forma zajęć - ćwiczenia		
Ćw1	Interfejsy dla systemów mobilnych	15h
Ćw2	GUI w e-bankowości	15h
STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Wykład multimedialny 2. Tworzenie projektów programistycznych 3. Praca własna studentów 		
OCENA OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA		
Oceny	Numer efektu kształcenia	Sposób oceny efektu kształcenia
F1	W1-W2, K1-K1	Kolokwium
F2	U1-U2, K1-K1	Prezentacja
P=50%*F1+50%*F2		
LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Wilbert O. Galitz: The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques 		
OPIEKUN PRZEDMIOTU		
dr hab. inż. Marek Klonowski		

MACIERZ POWIĄZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU
Interakcja Człowiek-Komputer
Z EFEKTAMI KSZTAŁCENIA NA KIERUNKU INFORMATYKA

Przedmiotowy efekt kształcenia	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów kształcenia zdefiniowanych dla kierunku studiów i specjalności (o ile dotyczy)	Cele przedmiotu**	Treści programowe**	Numer narzędzia dydaktycznego**
W1	K2_W01 K2_W03_B K2_W06 K2_W07 K2_W08 K2_W11	C1	Wy1-Wy6	1 3
W2	K2_W01 K2_W03_B K2_W06 K2_W07 K2_W08	C1	Wy1-Wy6	1 3
U1	K2_U01_A K2_U02 K2_U07 K2_U15 K2_U18_B K2_U21_B	C2	Ćw1-Ćw2	2 3
U2	K2_U01_A K2_U03_A K2_U07 K2_U16 K2_U18_B K2_U21_B	C2	Ćw1-Ćw2	2 3
K1	K2_K01_B K2_K02 K2_K05 K2_K08 K2_K10 K2_K13 K2_K17	C1 C2	Wy1-Wy6 Ćw1-Ćw2	1 2 3