

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Interakcja człowiek-komputer, PG_00177516						
Kierunek studiów	Informatyka i ekonometria (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych 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 polski		
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS		4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Monika Woźniak				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	30.0	0.0	0.0	45
	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	45		3.0		52.0	100
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów z obszarami i metodami projektowania interakcji człowiek-komputer						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[liEMU2_U12] Student potrafi przystosowywać, projektować lub tworzyć oraz eksploatować systemy informatyczne, wspierające funkcjonowanie podmiotów gospodarczych.	Student potrafi projektować interfejsy użytkownika systemów informatycznych z uwzględnieniem zasad interakcji człowiek–komputer w celu wsparcia funkcjonowania podmiotów gospodarczych.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[liEMU2_U02] Student potrafi przystosować konwencjonalne lub opracować innowacyjne narzędzia statystyczne, ekonometryczne lub informatyczne oraz stosować je do analizy zjawisk ekonomicznych i społecznych.	Student potrafi projektować interfejsy użytkownika systemów informatycznych z uwzględnieniem zasad interakcji człowiek–komputer, dostosowując je do specyfiki użytkowników oraz potrzeb podmiotów gospodarczych.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[liEMU2_W08] Student w pogłębionym stopniu zna i rozumie metody, uwarunkowania, kierunki rozwoju oraz dylematy związane z zastosowaniem zaawansowanych narzędzi ekonometrycznych, informatycznych lub statystycznych, w kontekście dynamicznych zmian otoczenia.	Student w pogłębionym stopniu zna i rozumie metody, uwarunkowania, kierunki rozwoju oraz dylematy związane z projektowaniem interfejsu użytkownika systemów informatycznych w kontekście dynamicznych zmian otoczenia.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
Treści przedmiotu	Wykład • Historia i rozwój interakcji człowiek-komputer • Podstawy, zasady, rodzaje interakcji człowiek komputer • Zasady, modele projektowania interakcji człowiek komputer • Techniki i narzędzia tworzenia interfejsów użytkownika • Kryteria i metody oceny interfejsu człowiek-komputer • Instrumentarium interakcji człowiek-komputer • Wpływu nowych technologii na pracę i życie ludzi oraz kierunki rozwoju IoT, AI, Smart City Ćwiczenia • Przegląd i ocena produktów wybranej branży • Opracowanie narzędzi pomiarowych • Stworzenie zbioru najlepszych praktyk • Projekt i prezentacja interfejsu dla wybranej branży		
Wymagania wstępne i dodatkowe	brak		
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	test	51.0%	30.0%
	przygotowanie i prezentacja zagadnień HCI	51.0%	35.0%
	przygotowanie i prezentacja projektu	51.0%	35.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Sikorski M., Interakcja człowiek-komputer, Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych, 2. 2010	
		Dix A., Finlay J., Abowd G., Beale R., Human-Computer Interaction, Prentice Hall, 2004	
		Nielsen J., Projektowanie funkcjonalnych stron internetowych, Wyd. Helion, 2003	
	Uzupełniająca lista lektur	Wysocki M., Kapuściński T., Marnik J., Oszust M., Rozpoznawanie gestów wykonywanych rękami w systemie wizyjnym, Oficyna Wydawnicza Politechniki Rzeszowskiej, 2011	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.