

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Interakcja człowiek-komputer, PG_00178732						
Kierunek studiów	Informatyka i ekonometria (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
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	niestacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			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	8.0	0.0	16.0	0.0	0.0	24
	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	24		1.0		75.0	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_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
	[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
Treści przedmiotu	<p>Wykład</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>Ćwiczenia</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	przygotowanie i prezentacja zagadnień HCI	51.0%	35.0%
	przygotowanie i prezentacja projektu	51.0%	35.0%
	test	51.0%	30.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Sikorski M., Interakcja człowiek-komputer, Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych, 2. 2010</p> <p>Dix A., Finlay J., Abowd G., Beale R., Human-Computer Interaction, Prentice Hall, 2004</p> <p>Nielsen J., Projektowanie funkcjonalnych stron internetowych, Wyd. Helion, 2003</p>	
	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.