

**Karta przedmiotu**

Nazwa i kod przedmiotu	Design of Human-Computer Interaction, PG_00177455						
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	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			angielski		
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 hab. Michał Kuciapski				
	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przegląd metod i urządzeń wspomagających interakcję człowiek-komputer,</li> <li>• wprowadzenie do metodologii projektowania interakcji człowiek-komputer,</li> <li>• projektowanie adaptowalnych prototypów aplikacji,</li> <li>• przygotowanie użytecznych interfejsów interakcji człowiek-komputer dla aplikacji internetowych i mobilnych,</li> <li>• opanowanie podstaw analizy i oceny interfejsów użytkownika.</li> </ul>						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[liEMU2_U11] Student potrafi współdziałać i pracować w zespołach, a także kierować ich pracami lub podejmować wiodącą w nich rolę.	pośredniczy pomiędzy inwestorem a wykonawcą nowej aplikacji	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[liEMU2_K03] Student jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy i odpowiedzialny oraz do inicjowania, koordynowania i uczestnictwa w projektach na rzecz środowiska społecznego oraz interesu publicznego, a także inspirowania innych w zakresie stosowania narzędzi ekonometrycznych, informatycznych lub statystycznych.	jest wrażliwy na społeczny aspekt rozwoju metod i urządzeń dla interakcji człowiek-komputer	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[liEMU2_W04] Student w pogłębionym stopniu zna i rozumie złożony charakter roli oraz zachowania człowieka w organizacji lub projektach, zarówno jako jednostki, jak i w wymiarze grupowym oraz organizacyjnym.	wyjaśnia charakterystyki docelowego użytkownika na dobór metod i urządzeń dla interakcji z komputerem, potrafi przedstawić podstawy psychologii interakcji człowieka z komputerem, dokonuje oceny interfejsu - analizy koncepcji interfejsu oraz specyfikacji wymagań dla interfejsu	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[liEMU2_U09] Student potrafi samodzielnie planować oraz realizować proces uczenia się i doskonalenia umiejętności zawodowych z zakresu ekonometrii, informatyki lub statystyki przez całe życie oraz ukierunkowywać innych w tym zakresie.	nadzoruje zespół programistów implementujących interfejsy, pośredniczy pomiędzy inwestorem a wykonawcą nowej aplikacji	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[liEMU2_W09] Student w pogłębionym stopniu zna i rozumie ogólne zasady tworzenia oraz rozwoju tradycyjnych i nowoczesnych form przedsiębiorczości.	rozumie interdyscyplinarny charakter wiedzy o projektowaniu interakcji człowiek-komputer, rozumie różnice pomiędzy podejściem do tworzenia interfejsu użytkownika a podejściem do tworzenia zasadniczej części oprogramowania	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[liEMU2_U12] Student potrafi przystosowywać, projektować lub tworzyć oraz eksploatować systemy informatyczne, wspierające funkcjonowanie podmiotów gospodarczych.	syntetycznie werbalizuje pomysły na sposób interakcji z tworzonym oprogramowaniem, tworzy prezentacje demonstrujące działanie interfejsu	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport

## Treści przedmiotu

### Wykład:

1. Podstawy i zasady interakcji człowiek-komputer
  - 1.1. Fundamenty
  - 1.2. Historia
  - 1.3. Zasady i teorie
1. Zrozumienie użytkowników i ich zadań
  - 2.1. Projektowanie systemów skoncentrowanych na zadaniach
  - 2.2. Wysokopoziomowe modele ludzkich zachowań
1. Projektowanie z użytkownikiem
  - 3.1. Prototypowanie
  - 3.2. Projektowanie zorientowane na użytkownika i prototypowanie
1. Projektowanie i budowanie interfejsów wizualnych
  - 4.1. Psychologia rzeczy codziennych
  - 4.2. Nie tylko projektowanie ekranu
  - 4.3. Graficzny projekt ekranu
  - 4.4. Projektowanie interfejsów
  - 4.5. Fizyczne interfejsy użytkownika
1. Zasady projektowania
  - 5.1. Zasady projektowania i heurystyka użyteczności
1. Jakość interfejsu użytkownika
  - 6.1. Jakość usług
  - 6.2. Ocena interfejsów z użytkownikami: metody jakościowe
  - 6.3. Ocena interfejsów z użytkownikami: kontrolowane eksperymenty
1. HCI w praktyce
  - 7.1. Aplikacje webowe
  - 7.2. Aplikacje desktopowe
  - 7.3. Aplikacje mobilne
1. Przyszłość HCI

### Ćwiczenia:

1. Projektowanie prototypów

	<p>1.1. Szkicownik</p> <p>1.2. Projektowanie interfejsu użytkownika zorientowanego na użytkownika</p> <p>1.3. Mapowanie formantów</p> <p>1.4. Mapa ekranów</p> <p>1. Analiza doświadczeń użytkowników 2. Eksport prototypu:</p> <p>3.1. Eksportowanie programu sketchflow jako rozwiązania interaktywnego</p> <p>3.2. Otrzymywanie informacji zwrotnych od użytkownika</p>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Punkty za projekt zespołowy	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>1. Shneiderman B., Plaisant C., Cohen M., Jacobs S., Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, 5/E , 2020</p> <p>2. Budiu R., Nielsen J., Mobile Usability, New Riders 2023</p>	
	Uzupełniająca lista lektur	<p>1. Kuciapski M. (2017), A model of mobile technologies acceptance for knowledge transfer by employees, Journal of Knowledge Management, Vol. 21, Issue 5, ISSN: 1367-3270, pp 1053-1076. doi.org/10.1108/JKM-03-2016-0136</p>	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Zaprojektuj interaktywny prototyp interfejsu użytkownika aplikacji mobilnej wspierające procesy biznesowe organizacji.		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.