

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2016/2017 (semestr letni)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: **Użyteczność Systemów Informatycznych**

Kod modułu: 08-IN-S2-USI

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
USI_K_10	Potrafi pracować i współdziałać w grupie; dokonuje właściwego podziału pracy. Potrafi efektywnie się komunikować.	K_2_A_I_K01 K_2_A_I_K03 K_2_A_I_K06	1 1 1
USI_K_9	Student potrafi myśleć w sposób przedsiębiorczy.	K_2_A_I_K02 K_2_A_I_K05	1 1
USI_U_5	Potrafi przeprowadzić analizę wymagań klienta, potrafi przygotować i przedstawić prezentację dotyczącą założeń i realizacji zadania projektowego oraz poprowadzić dyskusję dotyczącą przedstawionej prezentacji.	K_2_A_I_U03 K_2_A_I_U04 K_2_A_I_U06 K_2_A_I_U16	1 1 1 2
USI_U_6	Potrafi zbudować (dostrzegając aspekty pozatechniczne, prawne i ekonomiczne), uruchomić oraz przetestować prostą aplikację, umie zaprojektować i przeprowadzić testy użyteczności. Potrafi wskazać (oraz zaproponować sposób usunięcia) podstawowych błędów użyteczności w istniejących systemach.	K_2_A_I_U10 K_2_A_I_U20	2 1
USI_U_7	Potrafi zaprojektować i praktycznie zastosować rozwiązania zapewniające kompromis pomiędzy użytecznością a bezpieczeństwem (danych/systemu).	K_2_A_I_U19 K_2_A_I_U21	2 1
USI_U_8	Potrafi właściwie wykorzystać różne narzędzia wspomagające prace projektowe oraz potrafi stworzyć prototyp różnego typu (desktop, mobilny) interfejsu użytkownika aplikacji.	K_2_A_I_U13 K_2_A_I_U14 K_2_A_I_U15 K_2_A_I_U21	1 2 3 1

USI_W_1	Student ma podstawową wiedzę w zakresie: nowoczesnych technik programowania, metodyk i technik analizy, projektowania, modelowania, wytwarzania i testowania oprogramowania.	K_2_A_I_W02 K_2_A_I_W06 K_2_A_I_W10	1 1 1
USI_W_2	Ma gruntowną wiedzę z zakresu interfejsów użytkownika, ich specyfikacji oraz zasad projektowania.	K_2_A_I_W12 K_2_A_I_W13	3 1
USI_W_3	Orientuje się w obecnym stanie i najnowszych trendach rozwojowych informatyki; potrafi się posługiwać technikami informacyjno-komunikacyjnymi. Posiada elementarną wiedzę z zakresu grafiki komputerowej.	K_2_A_I_W14 K_2_A_I_W15 K_2_A_I_W16	1 1 2
USI_W_4	Student ma wiedzę dotyczącą podstaw percepcji obrazu i kolorów.	K_2_A_I_W12	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć opisanych w tym module jest zaznajomienie studentów z zagadnieniami użyteczności systemów informatycznych. Przedmiot obejmuje analizę projektowania zorientowanego na człowieka – Human centered design. W ramach zajęć studenci zostaną zaznajomieni z najnowszymi trendami projektowymi, np. responsive web design, mobile first, service design oraz poznają metody testowania użyteczności systemów informatycznych. Studenci zdobędą umiejętność zaprojektowania prototypu interfejsu użytkownika aplikacji przy wykorzystaniu różnych metod i narzędzi, np. paper prototyping, balsamiq, Apure oraz będą mogli tę wiedzę zastosować w konkretnych projektach.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
USI_w_1	Zaliczenie	Opracowanie projektu z uwzględnieniem analizy wymagań klienta (użytkownika) oraz przygotowanie harmonogramu i podziału pracy.	USI_K_10, USI_K_9, USI_U_5, USI_U_6, USI_U_7, USI_U_8, USI_W_1, USI_W_2, USI_W_3, USI_W_4
USI_w_2	Prace kontrolne	Sprawozdania z bieżących zadań według ustaleń z prowadzącym zajęcia	USI_K_10, USI_K_9, USI_U_5, USI_U_7, USI_U_8, USI_W_1, USI_W_2, USI_W_3
USI_w_3	Test z zagadnień teoretycznych związanych z użytecznością interfejsów i systemów	Test w formie klasycznej lub quiz na platformie e-learningowej	USI_K_9, USI_U_5, USI_U_6, USI_U_7, USI_U_8, USI_W_1, USI_W_2, USI_W_3, USI_W_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
USI_FS_1	wykład	Przedstawienia zagadnień z wykorzystaniem pomocy audiowizualnych i multimedialnych.	15	Lektura uzupełniająca, praca z podręcznikiem, zapoznanie się z samouczkami i materiałami w sieci Internet. Samodzielne pogłębianie wiedzy.	15	USI_w_3
USI_FS_3	laboratorium	Student wykonuje zlecone przez prowadzącego zadania. W zależności od realizowanego tematu (tematyka, złożoność, stopień skomplikowania) zadania są realizowane indywidualnie lub w sekcjach. Konsultowanie pojawiających się na bieżąco problemów – pomoc w poszukiwaniu ich rozwiązania. Nadzór nad terminową realizacją zadań.	30	Realizacja zadań i projektów zleconych przez Prowadzącego na zajęciach (prace zgodnie z harmonogramem i ewentualnym podziałem prac). Samodzielne pogłębianie wiedzy.	30	USI_w_1, USI_w_2