

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informatyka</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Projektowanie zorientowane na użytkownika

**Kod modułu:** 08-IO1S-13-6SI05

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
08-IO1S-13-6SI05-K_6	demonstruje odpowiedzialność za wspólnie realizowane zadania w ramach zespołu	K_1_A_I_K01 K_1_A_I_K03 K_1_A_I_K04	1 1 1
08-IO1S-13-6SI05-U_3	wyodrębnia informacje z literatury, zasobów internetowych oraz innych źródeł	K_1_A_I_U01 K_1_A_I_U06	1 1
08-IO1S-13-6SI05-U_4	potrafi zbudować aplikację o wybranym zastosowaniu i podczas jej projektowania oraz analizowania dostrzegać aspekty pozatechniczne	K_1_A_I_U10 K_1_A_I_U19	1 1
08-IO1S-13-6SI05-U_5	wykonuje prace w wieloosobowym zespole	K_1_A_I_U02	1
08-IO1S-13-6SI05-W_1	przywołuje wiedzę z zakresu interfejsów użytkownika, ich specyfikacji oraz zasad projektowania	K_1_A_I_W14	2
08-IO1S-13-6SI05-W_2	ma podstawową wiedzę z zakresu grafiki komputerowej oraz metod jej tworzenia i przetwarzania	K_1_A_I_W15	1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć w tym module jest zapoznanie studentów z tematyką użyteczności oprogramowania, zasad projektowania interfejsów użytkownika oraz metodami testowania oprogramowania pod kątem spełnienia oczekiwań przyszłych i obecnych użytkowników. Tematem zajęć są również metody ustalania z użytkownikami wymagań dotyczących funkcjonalności. Studenci korzystają z wiedzy i umiejętności zdobytych w poprzednich modułach, rozwijając umiejętności stosowania poznanych metod w praktyce.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia wymaga modułu „Podstawy inżynierii oprogramowania”.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
08-IO1S-13-6SI05_w_1	kolokwium	Przewidziane są dwa kolokwia: pierwsze z metod przeprowadzania testów funkcjonalnych, drugie z projektowania interfejsów użytkownika.	08-IO1S-13-6SI05-U_3, 08-IO1S-13-6SI05-W_1, 08-IO1S-13-6SI05-W_2
08-IO1S-13-6SI05_w_2	burza mózgów	Zaproponowanie rozwiązania bądź rozwiązanie danego problemu przez wszystkich studentów w grupie w ramach burzy mózgów.	08-IO1S-13-6SI05-K_6, 08-IO1S-13-6SI05-U_4, 08-IO1S-13-6SI05-U_5
08-IO1S-13-6SI05_w_3	egzamin	Egzamin w formie testu wiedzy dostępnego na platformie e-learningowej. Egzamin składa się z pytań zamkniętych jedno- i wielokrotnego wyboru.	08-IO1S-13-6SI05-U_3, 08-IO1S-13-6SI05-W_1, 08-IO1S-13-6SI05-W_2

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	
08-IO1S-13-6SI05_fs1	wykład	Wykład wprowadzający do tematyki projektowania aplikacji zorientowanego na użytkownika ilustrowany jest pokazem slajdów oraz prezentacją metod pracy na żywo z wykorzystaniem komputera przeprowadzaną przez wykładowcę.	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu i udostępnionymi materiałami, obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych.	60	08-IO1S-13-6SI05_w_1
08-IO1S-13-6SI05_fs2	laboratorium	Prowadzący prowadzi i instruuje studentów pracujących samodzielnie. W przypadku bardziej złożonych zagadnień prowadzący podpowiada optymalne rozwiązania. Poza pracą samodzielną studenci rozwiązują problemy inżynierskie w ramach „burzy mózgów”.	30	Student zobowiązany jest być przygotowanym z wiedzy teoretycznej na podstawie wykładów i udostępnionych materiałów do każdych zajęć ćwiczeniowych.	60	08-IO1S-13-6SI05_w_1, 08-IO1S-13-6SI05_w_3