

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informatyka</b>
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Projektowanie zorientowane na użytkownika

**Kod modułu:** 08-IO1S-13-PZNU

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
PZNU_K_6	demonstruje odpowiedzialność za wspólnie realizowane zadania w ramach zespołu	K_K04 K_K05	1 1
PZNU_U_3	wyodrębnia informacje z literatury, zasobów internetowych oraz innych źródeł	K_U01 K_U06	1 1
PZNU_U_4	potrafi zbudować aplikację o wybranym zastosowaniu i podczas jej projektowania oraz analizowania dostrzegać aspekty pozatechniczne	K_U10 K_U18	1 1
PZNU_U_5	wykonuje prace w wieloosobowym zespole	K_U02	1
PZNU_W_1	przywołuje wiedzę z zakresu interfejsów użytkownika, ich specyfikacji oraz zasad projektowania	K_W14	2
PZNU_W_2	ma podstawową wiedzę z zakresu grafiki komputerowej oraz metod jej tworzenia i przetwarzania	K_W15	1

<b>3. Opis modułu</b>	
<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>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PZNU_w_1	kolokwium	Przewidziane są kolokwia dot. metod przeprowadzania testów oraz projektowania interfejsów użytkownika.	PZNU_U_3, PZNU_W_1, PZNU_W_2
PZNU_w_2	burza mózgów	Zaproponowanie rozwiązania bądź rozwiązanie danego problemu przez wszystkich studentów w grupie w ramach burzy mózgów.	PZNU_K_6, PZNU_U_4, PZNU_U_5
PZNU_w_3	egzamin	Egzamin w formie testu wiedzy.	PZNU_U_3, PZNU_W_1, PZNU_W_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PZNU_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.	10	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu i udostępnionymi materiałami, obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych.	20	PZNU_w_3
PZNU_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 każdego zajęcia ćwiczeniowych.	30	PZNU_w_1, PZNU_w_2