

Human-Computer Interaction - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Human-Computer Interaction
Kod przedmiotu	14.2-WP-SocD-H-CI-S22
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Socjologia
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Justyna Nyćkowiak

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi koncepcjami interakcji człowiek-komputer i myślenia projektowego skoncentrowanego na użytkowniku.

Wymagania wstępne

Zakres tematyczny

- Wprowadzenie do interakcji człowiek-komputer
- Projektowanie interakcji
- Wprowadzenie do interaktywnego projektowania systemu
- Skuteczne produkty interaktywne
- Gromadzenie danych i analiza wymagań ze szczególnym uwzględnieniem aspektów HCI
- Testowanie użyteczności i ocena analityczna

Metody kształcenia

Dyskusje, analiza przypadków, projekt, e-learning, blended learning

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student posiada pogłębioną wiedzę na temat procesów związanych z analizowaniem użyteczności produktów cyfrowych jest refleksyjny i krytyczny w ich interpretacji	K_W03	studium przypadku	Ćwiczenia
Student jest gotów wskazywać nowe pola działania i wykorzystywać nabytą wiedzę zarówno w realizacji projektów profit jak i non-profit w działaniach z zakresu analizy użyteczności produktów cyfrowych	K_K04	studium przypadku	Ćwiczenia
Student potrafi samodzielnie przygotować odpowiednie prace pisemne lub wystąpienia publiczne dotyczące zarówno zagadnień teoretycznych jak i empirycznych z ich argumentacją (w języku polskim i obcym)	K_U05	studium przypadku	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

FORMA ZALICZENIA ĆWICZEŃ	UWAGI
Zaliczenie na ocenę	Tak

Warunki zaliczenia	Zaliczenie na podstawie pracy o charakterze analizy przypadku
--------------------	---

Literatura podstawowa

1. Lazar, J., Feng, J. H., & Hochheiser, H. (2017). Research methods in human-computer interaction. Morgan Kaufmann.
2. Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2003). Human-computer interaction. Pearson Education.
3. Green, W., Dunn, G., & Hoonhout, J. (2009). Social Interaction Experiences in Reality-Based Interaction. Challenges in the Evaluation of Usability and User Experience in Reality Based Interaction, 11.

Literatura uzupełniająca

1. Christou, G., Ritter, F. E., & Jacob, R. J. (2009). Knowledge-based usability evaluation for reality-based interaction. In Challenges in the evaluation of usability and user experience in reality-based interaction (workshop proceedings). At CHI 2009 Conference on Human Factors in Computing Systems, Boston, MA (pp. 36-39).
2. Heldal, I., & Spante, M. (2009). Assessing collaboration in virtual environments. Challenges in the Evaluation of Usability and User Experience in Reality Based Interaction, 32.
3. Leanne, M., & Robert, J. (2009). Using brain measurement to evaluate reality based interactions. Challenges in the Evaluation of Usability and User Experience in Reality Based Interaction, 5, 19-20.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Tomasz Kołodziej (ostatnia modyfikacja: 13-04-2022 01:18)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ