

Wprowadzenie teoretyczne - czynnik ludzki, profilowanie i personalizacja - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Wprowadzenie teoretyczne - czynnik ludzki, profilowanie i personalizacja
Kod przedmiotu	08.9–LPKSGP-WTCL-S22
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. inż. Sławomir Nikiel, prof. UZ

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	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zapewnienie studentom wiedzy z obszaru interakcji człowiek-komputer HCI (Human- Computer Interaction), z uwzględnieniem najnowszych rozwiązań w dziedzinie percepcji, biometriki i behawioryzmu cyfrowego. Ukształtowanie podstawowych umiejętności w zakresie przygotowanie do pracy w zespole projektującym systemy multimodalne.

Wymagania wstępne

Podstawy obsługi komputera.

Zakres tematyczny

Wstęp- zakres przedmiotu, definicje czynników ludzkich (Human Factors). Interakcja człowiek-komputer, HCI (Human-Computer-Interaction). Teoria 3 mózgów (3brains theory), modele percepcyjne (Gestalt) i biomarkery. Modele emocjonalne (DANCE/OCEAN/16PF) a profilowanie użytkownika systemów informacyjnych. Dolina osobliwości (Uncanny Valley). Kocepcja Persony. Segmenty rynkowe wykorzystujące profilowanie i personalizacje użytkowników: e-business, technologie internetowe i mobilne, m-business, sieci społecznościowe.

Metody kształcenia

Ćwiczenia na których studenci otrzymują zadania, które mogą być wykonane w zadanym czasie. Zadania obejmują dyskusje nad problematyką HCI.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma pogłębioną wiedzę na temat wybranych systemów norm, reguł praktycznych uwarunkowań (prawnych, organizacyjnych, zawodowych, moralnych, etycznych) organizujących struktury i instytucje społeczne i rządzących nimi prawidłowościami w zakresie Human Factors	KKG_W17	dyskusja	Ćwiczenia
Student posiada umiejętność prezentowania własnych pomysłów, wątpliwości i sugestii związanych z wykorzystaniem informacji w praktyce	KKG_U19	- bieżąca kontrola na zajęciach - dyskusja	Ćwiczenia
Student potrafi współdziałać i pracować w grupie.	KKG1_K03	dyskusja	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Dostarczenie konspektu z wykonanych ćwiczeń.

Literatura podstawowa

- Sikorski M. , „Interakcja człowiek-komputer”, PJWSTK 2011
- Weinschenk S. „100 things every designer needs to know about people”, New Riders 2011

Literatura uzupełniająca

- Evans D. “Bottlenecks- Aligning UX Design with User Psychology”, Apress 2017

Uwagi

Prowadzący zajęcia korzysta także z materiałów własnych oraz źródeł internetowych.

Jest to przedmiot obowiązkowy w ramach specjalności *kreowanie gier w środowisku cyfrowym*.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 11-05-2022 18:16)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ