**Nazwa przedmiotu:**

Właściwości użytkowe systemów informatycznych

**Koordynator przedmiotu:**

dr inż. Artur Gąsiorkiewicz

**Status przedmiotu:**

Obowiązkowy

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Zarządzanie

**Grupa przedmiotów:**

Specjalność: Zarządzanie w gospodarce cyfrowej

**Kod przedmiotu:**

-

**Semestr nominalny:**

6 / rok ak. 2018/2019

**Liczba punktów ECTS:**

2

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

2 ECTS
10h zajęcia ćwiczeniowe + 10h zajęcia laboratoryjne + 2h konsultacje + 13h studia literaturowe + 25h praca samodzielna nad zadaniami laboratoryjnymi = 60h

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

0,7 ECTS
10h zajęcia ćwiczeniowe + 10h zajęcia laboratoryjne + 2h konsultacje = 22h

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

2 ECTS
10h zajęcia ćwiczeniowe + 10h zajęcia laboratoryjne + 2h konsultacje + 13h studia literaturowe + 25h praca samodzielna nad zadaniami laboratoryjnymi = 60h

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład: | 0h |
| Ćwiczenia: | 10h |
| Laboratorium: | 10h |
| Projekt: | 0h |
| Lekcje komputerowe: | 0h |

**Wymagania wstępne:**

podstawowa znajomość środowiska teleinformatycznego

**Limit liczby studentów:**

- od 25 osób do limitu miejsc w sali laboratoryjnej (ćwiczenia) - od 25 osób do limitu miejsc w sali audytoryjnej (laboratorium)

**Cel przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest, aby student, po uczestnictwie w nim:
• rozumiał znaczenie właściwości użytkowych (jakości użytkowej) systemów informatycznych i ich wpływ na efektywność biznesu;
• potrafił definiować wymagania i badać właściwości użytkowe systemów informatycznych;
• posiadał praktyczną umiejętność przeprowadzenia badań użyteczności i dostępności systemów informatycznych oraz formułowania zaleceń co do usprawnień w w/w zakresie.

**Treści kształcenia:**

B. Ćwiczenia:
1. Projekt systemu informatycznego a projektowanie doświadczeń użytkownika (User Experience - UX)
2. Elementy strategii UX
3. Kognitywistyka w badaniu UX
4. Podstawy dostępności (accessibility) systemów informatycznych
5. Badanie dostępności wybranych systemów informatycznych
6. Podstawy użyteczności/użytkowności (usability) systemów informatycznych
7. Planowanie i organizacja badań UX
8. Badanie UX – analiza dobrych praktyk (benchmarking)
9. Badanie UX – badanie eksperckie
10. Badanie UX – testy z udziałem użytkowników
11. Badanie UX – badanie metodą „eyetracking”
12. Pozostałe metody badań UX
13. Analiza wyników badań UX i raportowanie
14. Specyficzne właściwości użytkowe systemów informatycznych
15. Kolokwium zaliczeniowe
C. Laboratorium:
1. Kontekst biznesowy projektu
2. Archetypy użytkowników systemu
3. Przypadki i scenariusze użycia systemu
4. Warsztat kreatywny
5. Prototypowanie wstępne
6. Zapoznanie ze środowiskiem prototypowania
7. Badanie techniką sortowania kart
8. Prototypowanie ekranu głównego
9. Testy A/B
10. Prototypowanie wybranych scenariuszy użycia
11. Projektowanie nawigacji
12. Projekt testów użytkowych
13. Projekt badania satysfakcji użytkowników
14. Prezentacja prototypów (1)
15. Prezentacja prototypów (2)

**Metody oceny:**

B. Ćwiczenia:
Ocena formatywna:
Ocena poprawności wykonania zadań ćwiczeniowych w trakcie zajęć.
Ocena sumatywna:
Ocena z kolokwium zaliczeniowego, składającego się z pięciu zagadnień otwartych. Każde zagadnienie oceniane w skali 0-10 punktów. Ocena końcowa z ćwiczeń w zakresie 2-5. Wymagane jest uzyskanie oceny >=3 (>25 punktów).
C. Laboratorium:
Ocena formatywna:
Ocena poprawności wykonania zadań laboratoryjnych w trakcie zajęć.
Ocena sumatywna:
Ocena wykonania zadania laboratoryjnego (na podstawie dokumentacji i prezentacji) polegającego na utworzeniu prototypu funkcjonalnego aplikacji/serwisu internetowego. Ocena końcowa z laboratorium w zakresie 2-5. Wymagane jest uzyskanie oceny >=3.
E. Końcowa ocena z przedmiotu:
Końcowa ocena z przedmiotu obliczana jest zgodnie z formułą: 0,4 x ocena z ćwiczeń + 0,6 x ocena z laboratorium.

**Egzamin:**

nie

**Literatura:**

Obowiązkowa:
1. Beasley, M., 2014. UX i analiza ruchu w sieci. Gliwice: Helion
2. Levy, J., 2017. Strategia UX. Jak tworzyć innowacyjne produkty cyfrowe, które spotkają się z uznaniem rynku. Gliwice: Helion
3. Mościchowska, I., Rogoś-Turek, B., 2017. Badania jako podstawa projektowania User Experience. Warszawa: PWN
Uzupełniająca:
1. Kalbach, J., 2017. Mapowanie wrażeń. Gliwice: Helion
2. Krug, S., 2010. Nie każ mi myśleć. O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych (wyd. 2). Gliwice: Helion
3. Quesenbery, W., Brooks, K., 2010. Storytelling for User Experience: Crafting Stories for Better Design. New York: Rosenfeld Media
4. Sikorski, M., 2010. Interakcja człowiek-komputer.Warszawa: Wydawnictwa PJATK

**Witryna www przedmiotu:**

www.olaf.wz.pw.edu.pl

**Uwagi:**

-

## Efekty przedmiotowe

### Profil ogólnoakademicki - wiedza

**Efekt Z1\_W08:**

Student zna i rozumie teorie oraz ogólną metodologię badań w zakresie przedsiębiorczości, ze szczególnym uwzględnieniem kreowania postaw przedsiębiorczych i podejmowania wyzwań związanych z rozwojem przedsiębiorczości.

Weryfikacja:

kolokwium zaliczeniowe

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**

**Efekt Z1\_W09:**

Student zna i rozumie teorie oraz ogólną metodologię badań w zakresie zastosowań narzędzi informatycznych w zarządzaniu, ze szczególnym uwzględnieniem działań podejmowanych w środowisku internetowym.

Weryfikacja:

kolokwium zaliczeniowe

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**

### Profil ogólnoakademicki - umiejętności

**Efekt Z1\_U14:**

Student potrafi planować i przeprowadzać eksperymenty, w tym pomiary i symulacje komputerowe, interpretować uzyskane wyniki i wyciągać wnioski.

Weryfikacja:

sposób pracy podczas zajęć laboratoryjnych, zadanie laboratoryjne

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**

**Efekt Z1\_U17:**

Student potrafi projektować nowe rozwiązania, jak również doskonalić istniejące, zgodnie z przyjętymi założeniami ich realizacji i wdrożenia.

Weryfikacja:

sposób pracy podczas zajęć laboratoryjnych, zadanie laboratoryjne

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**

### Profil ogólnoakademicki - kompetencje społeczne

**Efekt Z1\_K02:**

Student jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych.

Weryfikacja:

sposób pracy podczas zajęć ćwiczeniowych i laboratoryjnych

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**

**Efekt Z1\_K04:**

Student jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy.

Weryfikacja:

sposób pracy podczas zajęć ćwiczeniowych i laboratoryjnych

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**