

Tytuł Grafika i komunikacja człowiek-komputer	Kod 1010331451010330645
Kierunek Informatyka	Rok / Semestr 3 / 5
Specjalność -	Przedmiot obowiązkowy
Godziny Wykłady: 1 Ćwiczenia: - Laboratoria: 1 Projekty / seminaaria: -	Liczba punktów 3
	Język prowadzenia przedmiotu polski

Prowadzący:

dr inż. Izabela Janicka-Lipska
Instytut Automatyki i Inżynierii Informatycznej
tel. 061-665-35-31
e-mail: izabela.janicka-lipska@put.poznan.pl

Wydział:

Wydział Elektryczny
ul. Piotrowo 3A
60-965 Poznań
tel. (061) 665-2539, fax. (061) 665-2548
e-mail: office_deef@put.poznan.pl

Miejsce przedmiotu w programie studiów:

Przedmiot obligatoryjny na kierunku Informatyka

Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z inżynierią projektowania przyjaznych interfejsów użytkownika w różnego typu aplikacjach. Zwraca się uwagę na dostępność treści i intuicyjność obsługi przy wykorzystaniu najnowszych technologii.

Treści programowe przedmiotu (opis przedmiotu):

Treść wykładu:

1. Zastosowania grafiki komputerowej
2. Percepcja człowieka (zmysły i narządy zmysłów)
3. Źródła komunikacji i współczesne formy przekazu
4. Komunikacja interpersonalna (werbalna i niewerbalna)
5. Komunikacja człowiek ? komputer (system komputerowy)
6. Rodzaje interfejsów użytkownika
7. Modele projektowania interfejsu użytkownika
8. Fazy projektowania interfejsu użytkownika
9. Style interakcji użytkownika z systemem
10. Urządzenia interakcji
11. Systemy pomocy
12. Zasady projektowania graficznego
13. Charakterystyka GUI
14. Projektowanie graficzne
15. Interfejs rozszerzony
16. Interfejs witryn i aplikacji internetowych
17. Dostępność informacji
18. Projektowanie strony głównej witryny
19. Projektowanie ubezpieczone
20. Testowanie interfejsu
21. Dostępność witryn i aplikacji dla niepełnosprawnych
22. Aspekty prawne projektowania
23. Urządzenia i oprogramowanie wspomagające komunikację człowieka z systemem komputerowym

24. Przyszłość (robotyka)
25. Ergonomia

Ćwiczenia laboratoryjne:

1. Ocena interfejsu wybranego produktu.
2. Projektowanie grafiki.
3. Projektowanie elementów interfejsu aplikacji internetowej.

Przedmioty wprowadzające i wymagane wiadomości wstępne:

1. Podstawy programowania
2. Geometria obliczeniowa i grafika komputerowa

Forma zajęć i metody dydaktyczne:

Wykłady są prowadzone jako prezentacje multimedialne.

Laboratoria przygotowane są w formie instrukcji do wykonania, zadania poparte są przykładami w formie prezentacji multimedialnych.

Forma i warunki zaliczenia przedmiotu – wymagania i system oceniania:

Zaliczenie wykładów - egzamin pisemny lub ustny.

Zaliczenie ćwiczeń laboratoryjnych na podstawie wykonanych zadań i projektów.

Bibliografia podstawowa:

-

Bibliografia uzupełniająca:

-