

Maklumat Kursus

- 1) **Kod Kursus** : **TTTK2093**
- 2) **Nama Kursus / Course Title** : **Interaksi Manusia Komputer / Human Computer Interaction**
- 3) **Kredit** : **3**
- 4) **Taraf Kursus** : **Wajib Program**
- 5) **Sinopsis / Synopsis** :

Kursus ini menekankan kepentingan reka bentuk antara muka pengguna dalam menghasilkan perisian yang berkualiti. Kursus ini dirangka untuk membolehkan pemahaman dan pengetahuan yang jelas terhadap teori asas berhubung keupayaan kognitif dan ingatan manusia, prinsip, garis panduan dan piawai reka bentuk antara muka pengguna. Pelajar dilatih dengan kemahiran asas dalam mengaplikasi prinsip dan teknik reka bentuk interaksi yang berkaitan untuk menghasilkan antara muka pengguna yang cekap dan intuitif.

The aim of this course is to emphasise the importance of user interface design in producing high quality software. This course is designed to enable clear understanding and knowledge of the basic theories in human cognitive abilities and memory, principles, guidelines and standards in designing of user interfaces. Students are trained with the basic skills to apply the related interaction design principles and techniques to produce effective and intuitive user interfaces.

- 6) **Pra-Keperluan** : **Tiada**
- 7) **Keperluan Kursus¹ untuk Menduduki Peperiksaan / Course Requirements to sit for Examination** (Rujuk Peraturan UKM Pengajian Sarjanamuda pindaan 2009).

Pelajar perlu memenuhi 70% keperluan komponen pentaksiran kursus tetapi tidak termasuk komponen pentaksiran penilaian akhir dengan melengkap item pentaksiran tersebut semasa minggu pengkuliahahan.

8) Rujukan:

- Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen dan Steven Jacobs, 2015. Effective Human-Computer Interaction: Strategies for Effective Human-Computer Interaction (5th Edition), Addison-Wesley.
- Dix, A., Finlay, J. E., Abowd, G. D., & Beale, R. (2003). Human-Computer Interaction (3rd Edition), Prentice Hall. <http://www.hcibook.com/e3/>
- Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction. John Wiley & Sons. <http://www.id-book.com/home.php>
- Stone, D., Jarrett, C., Woodroffe, M., and Minocha, S. (2005) User Interface Design and

¹ Keperluan Kursus boleh meliputi peratusan kehadiran, bilangan/peruntukan markah tugas/laporan yang telah dihantar, bilangan/peruntukan markah ujian yang telah diduduki serta komponen pentaksiran lain sepanjang minggu pengkuliahahan. Pelajar yang dihalang untuk menduduki peperiksaan perlu dikenal pasti selewat-lewatnya 2 minggu sebelum peperiksaan bermula dan tertakluk kepada kelulusan Timbalan Pendaftar Akademik.

Evaluation, Morgan Kaufmann, Elsevier.

Te'eni, D., Carey, J., & Zhang, P. 2007. Human Computer Interaction: Developing Effective Organizational Information Systems. Hoboken: John Wiley & Sons.

9) Senarai Hasil Pembelajaran Kursus :

Pada akhir kursus ini, pelajar berupaya untuk:

HPK1	Mengaplikasi model dan teori asas interaksi manusia komputer. <i>Apply basic models and theories of human computer interaction.</i>
HPK2	Mengadaptasi garis panduan, prinsip dan piawaian reka bentuk antara muka pengguna yang bersesuaian. <i>Adapt appropriate user interface design guidelines, principles and standards.</i>
HPK3	Melapor penilaian kebolegunaan antara muka pengguna. <i>Report usability evaluation of user interfaces.</i>

10) Hasil Pembelajaran Program (HPP)

Pada akhir program ini, pelajar berupaya untuk:

HPP1	Mempamer pengetahuan berkenaan fakta asas, konsep, prinsip dan teori yang berkaitan bidang Sains Komputer
HPP2	Mengaplikasi kemahiran komputeran dalam menganalisis, pemodelan, mereka bentuk, membangun, mengaturcara dan menilai penyelesaian komputeran yang cekap berkaitan bidang Sains Komputer
HPP3	Menyemai kemahiran dan tanggungjawab sosial dalam membangun produk komputeran berkaitan bidang Sains Komputer
HPP4	Mempamer sikap profesionalisme dan sosial serta pertimbangan etika yang berlandaskan prinsip etika dan perundangan berkaitan bidang Sains Komputer
HPP5	Mempamer keupayaan memimpin, kemahiran antara perorangan dan bekerja secara berpasukan
HPP6	Mempamer kemahiran menganalisis dan berfikiran kritis dalam menyelesaikan masalah mengguna teknik berkaitan Sains Komputer
HPP7	Mempraktik kemahiran pengurusan maklumat dan prinsip pembelajaran sepanjang hayat dalam pembangunan akademik dan kerjaya berkaitan Sains Komputer
HPP8	Mempraktik kemahiran mengurus dan keusahawanan dalam perspektif meluas berkaitan bidang Sains Komputer

11) Pentaksiran:

TTTK2093: Interaksi Manusia Komputer Pada akhir kursus ini, pelajar berupaya untuk:		Tahap Taksonomi	Indikator	HPP	*Pemboleh (1) / *Penentu (2)	Kaedah Penyampaian	Kaedah Pentaksiran (%)				Beban Pembelajaran Pelajar (SLT)
							Tugasan	Peperiksaan pertengahan	Projek	Peperiksaan Akhir Bertulis	
HPK1	Mengaplikasi model dan teori asas interaksi manusia komputer.	C4	• Penerangan hasil penelitian	1	1	Kuliah/ Tutoran		10		40	40
HPK2	Mengadaptasi garis panduan, prinsip dan piawai reka bentuk antara muka pengguna yang bersesuaian.	P6	• Reka bentuk antara muka pengguna	2	1	Tutoran/ Amali	10		20		50
HPK3	Melapor penilaian kebolegunaan antara muka pengguna.	A3	• Laporan penilaian kebolegunaan	3	1	Amali			20		30
JUMLAH/ TOTAL							10%	10%	40%	40%	120 jam