

## PROJEKT SPECJALIZACYJNY

**Kod przedmiotu:** GSO\_31

**Rodzaj przedmiotu:** kierunkowy, obieralny

**Specjalność:** UX Design – Projektowanie użyteczności

**Wydział:** Informatyki

**Kierunek:** Grafika

**Poziom studiów:** pierwszego stopnia

**Profil studiów:** praktyczny

**Forma studiów:** stacjonarna/niestacjonarna

**Rok:** 3

**Semestr:** 5, 6

**Formy zajęć i liczba godzin:**

**Forma stacjonarna**

wyklady – 16 (8 +8)

laboratorium – 34 (14 + 20 )

**Forma niestacjonarna**

wyklady – 10 (4 +6)

laboratorium – 22 (8 + 14 )

**Zajęcia prowadzone są w języku polskim.**

**Liczba punktów ECTS:** 5 (3 + 2)

**Osoby prowadzące:**

wykład:

laboratorium:

---

### 1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat projektowania wrażeń użytkownika (user experience) oraz ewaluacji produktów cyfrowych, w tym procesu projektowego obejmującego zarówno analizę problemu (m.in. poprzez badania z użytkownikami), projektowanie rozwiązania, jak i testowania rozwiązania.

Celem zajęć w jest przygotowanie studenta do samodzielnej pracy, jako projektant user experience.

### 2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: Metodyka projektowania graficznego, Projektowanie stron www.

### 3. Opis form zajęć

a) *Wykłady*

• **Treści programowe:**

- Projektowanie zorientowane na użytkownika. Projektowanie produktu a testowanie użyteczności.
- Badania z użytkownikami: zadaniowe testy użyteczności (planowanie i organizacja testów, przeprowadzanie testów, analiza i raportowanie wyników badań).
- Proces projektowy, metodyki projektowe (double-diamond, design thinking).
- Analiza heurystyczna i 10 heurystyk Jakoba Nielsena oraz Rolpha Molicha.
- Badania
  - z użytkownikami (IDI, ankiety), badanie konkurencji
  - Narzędzia warsztatowe: tworzenie person i proto-person, customer journey map, value proposition canvas, design studio, crazy 8.
  - Prototypowanie stron internetowych i aplikacji.
  - Projektowanie produktów cyfrowych z uwzględnieniem wiedzy z zakresu psychologii, m.in. zasady Gestalt

• **Metody dydaktyczne:**

- Wykłady i warsztaty prowadzone metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego, z wykorzystaniem materiałów udostępnianych studentom w postaci elektronicznej.

• **Forma i warunki zaliczenia:**

- Ocenianie podlega zakres wykorzystania wiedzy z wykładów w pracy praktycznej realizowanej w ramach laboratorium

• **Wykaz literatury podstawowej:**

1. Alvarez C., *Lean Customer Development. Twórz produkty, po które klienci będą ustawiać się w kolejkach*. Gliwice: Helion: 2015.
2. Mościchowska I., Rogoś-Turek B., *Badania jako podstawa projektowania user experience*. Warszawa: PWN, 2021.
3. Rosenfeld L., Morville P., Arango J., *Architektura informacji w serwisach internetowych i nie tylko*. Gliwice: Helion, 2017.
4. Greever T., *Projekt doskonały*. Gliwice: Helion, 2022.

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. *About Face: The Essentials of Interaction Design*. Indianapolis: John Wiley& Sons, Inc., 2014.
2. Krug S., *Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do stron internetowych*. Gliwice: Helion: 2014.
3. Norman D., *Dizajn na co dzień*. Kraków: 2018.
4. Zimbardo P.G., Gerrig R. J., *Psychologia i życie*. Warszawa: PWN, 2020.

b) *Laboratorium*

• **Treści programowe:**

- I semestr: praca projektowa oparta na modelu double-diamond i 4 najważniejszych fazach projektowania: odkrywania i definiowania problemu (fazy discover i define); generowaniu pomysłów i tworzeniu rozwiązania problemu (fazy develop i deliver). Zdiagnozowanie problemów istniejącej strony internetowej lub aplikacji w oparciu o badania z użytkownikami (zadaniowe testy użyteczności i wywiady pogłębione). Zaprojektowanie rozwiązania odkrytego problemu, zbudowanie interaktywnego prototypu tego rozwiązania, przygotowanie dokumentacji.
- II semestr: praca projektowa skupiona na rozwiązaniu realnego problemu wybranej grupy docelowej; praca warsztatowa z wykorzystaniem narzędzi typu persona, mapa podróży użytkownika (customer journey map), szablon propozycji wartości (value proposition canvas); budowanie prototypu rozwiązania problemu; weryfikacja koncepcji podczas badań z użytkownikami; przygotowanie dokumentacji.
- **Metody dydaktyczne:**
  - Prezentacja postępów prac i dyskusja moderowana.
  - Metoda problemowa – studium przypadku, burza mózgów.
  - Warsztaty projektowe z wykorzystaniem komputerów.
  - Prezentacje.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
  - Średnia ocena realizacji poszczególnych etapów projektu: analiza problemu, tworzenie koncepcji, prezentacja rozwiązania, dokumentacja.
  - Ocena aktywności studenta podczas zajęć
- **Wykaz literatury podstawowej:**
  - Jak w przypadku wykładu.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
  - Jak w przypadku wykładu.

#### 4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

##### a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	16
	Czytanie wskazanej literatury	4
	Przygotowanie do zaliczenia	4
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	34
	Przygotowanie i przeprowadzenie testów z użytkownikami	10
	Projekt grupowy	30
	Przygotowanie sprawozdania	15
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

**Całkowita ilość godzin aktywności studenta**

**125**

<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>5</b>
--	----------

### b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<b>Wykład</b>	Kontakt z nauczycielem	10
	Czytanie wskazanej literatury	4
	Wykorzystywanie wiedzy teoretycznej w projektach semestralnych	10
<b>Laboratorium</b>	Kontakt z nauczycielem	22
	Przygotowanie i przeprowadzenie testów z użytkownikami	16
	Projekt grupowy	30
	Przygotowanie sprawozdania	21
<b>Konsultacje</b>	Kontakt z nauczycielem	6
<b>Zal./Egzamin</b>	Kontakt z nauczycielem	6

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>125</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>5</b>

## 5. Wskaźniki sumaryczne

### a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 62
  - Liczba punktów ECTS – 2,5
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 34
  - Liczba punktów ECTS – 3,6

### b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 44
  - Liczba punktów ECTS – 1,8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 22
  - Liczba punktów ECTS – 3,6

## 6. Zakładane efekty kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów
-----------------------------	-----------------------------------	-------------------------------------

		kształcenia
GSO_31_W1	Student potrafi projektować w oparciu o metodę double-diamond, z uwzględnieniem wszystkich jej faz	K_W12 K_W03
GSO_31_W1	Student zna i rozumie specyfikę projektowania skoncentrowanego na użytkownikach (user-centered design)	K_W12 K_W08
GSO_31_U1	Student potrafi wykonać interaktywny prototyp strony internetowej lub aplikacji	K_U01
GSO_31_U2	Student zna i potrafi przeprowadzić testy z użytkownikami na różnych etapach projektu	K_U03 K_U14 K_U20
GSO_31_U3	Student zna i potrafi wykorzystać metody i narzędzia userexperience w pracach projektowych	K_U03 K_K04

**7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GSO_31_W1	x	x	Przedstawienie procesu projektowego w dokumentacji dołączonej do projektów semestralnych
GSO_31_W1	x	x	Weryfikacja uwzględnienia w projekcie badania potrzeb użytkowników i przeprowadzenia testów użyteczności
GSO_31_U1	x	x	Weryfikacja przygotowanego przez studenta interaktywnego prototypu strony
GSO_31_U2	x	x	Weryfikacja scenariusza na potrzeby wywiadów i testów; uwzględnienie badań w procesie projektowym, wykazane w dokumentacji
GSO_31_U3	x	x	Wykorzystanie narzędzi w pracy semestralnej, uwzględnienie w dokumentacji

**Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy student:
GSO_31_W1	Zaprojektował rozwiązanie w oparciu o model double-diamond, zawierający najważniejsze etapy procesu projektowego (analizę i zdefiniowanie problemu, generowanie pomysłów i tworzenie rozwiązania problemu)
GSO_31_W1	Uwzględnia w projekcie potrzeby i cele użytkowników, wykazuje się empatią,
GSO_31_U1	Przedstawił rozwiązanie w formie interaktywnego prototypu
GSO_31_U2	Przeprowadza testy i badania z użytkownikami
GSO_31_U3	Rozumie i wykorzystuje w projekcie metody warsztatowe: persony, mapę podróży użytkownika, szablon propozycji wartości

