

UX Design

Kod przedmiotu: UXD

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy, obieralny

Specjalność: Marketing internetowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Informatyka

Poziom studiów: pierwszego stopnia

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 4

Semestr: 7

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 30

laboratorium – 35

Forma niestacjonarna

wyklady – 10

laboratorium – 10

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 5

Osoby prowadzące:

wykład: Żaneta Żurawska

laboratorium: Żaneta Żurawska

1. Założenia i cele przedmiotu

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat podstawowych procesów projektowania User Experience oraz narzędzi wspomagających projektowanie użyteczności.

Celem zajęć w jest przygotowanie studenta do samodzielnego zaprojektowania użytecznej aplikacji lub strony internetowej pod kątem procesów i interakcji użytkownika z produktem.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to:

3. Opis form zajęć

a) *Wykłady*

- **Treści programowe:**

- Czym jest UX Design, czyli projektowanie User Experience

- Projektowanie UI - User Interface
- Elementy projektowania UI - Projektowanie interakcji (Interaction Design), Projektowanie architektury informacji (Information Architecture - IA) i Projektowanie wizualne (Visual Design)
- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego, z wykorzystaniem materiałów udostępnianych studentom w postaci elektronicznej.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Pozytywna ocena obecności i aktywności studenta podczas wykładu
 - Warunkiem zaliczenia terminowa realizacja ustalonych zadań i uzyskanie pozytywnej oceny sprawozdania z realizacji projektu.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. Jakob Nielsen, Raluca Budiu *Funkcjonalność aplikacji mobilnych. Nowoczesne standardy UX i UI*, Helion 2013
 2. Ritter M., Winterbottom C.: UX w projektowaniu witryn internetowych. Gliwice: HELION, cop. 2018
 3. Nunnally B., Farkas D.: Badanie UX. Praktyczne techniki projektowania bezkonkurencyjnych produktów. Gliwice: HELION, cop. 2018
 4. Badura C.: UXUI.Design zoptymalizowany. Nie tylko dla designerów. Manual book. Gliwice: Helion, 2019.
 5. Jamie Levy *Strategia UX. Jak tworzyć innowacyjne produkty cyfrowe, które spotkają się z uznaniem rynku*, Helion 2017
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Don Norman, *Dizajn na co dzień*, Karakter 2018
 2. Jake Knapp *Pięciodniowy sprint. Rozwiązywanie trudnych problemów i testowanie pomysłów*, Helion 2017
 3. Nunnally Brad, *Badanie UX. Praktyczne techniki projektowania bezkonkurencyjnych produktów*, Helion 2018
 4. Chris Badura *UXUI. Design Zoptymalizowany. Manual Book*, Helion 2019
 5. Iga Mościchowska, Barbara Rogoś-Turek *Badania jako podstawa projektowania User Experience*, PWN 2015
 6. Steve Krug *Nie każ mi myśleć. O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych*, Helion 2014
- b) **Laboratorium**
- **Treści programowe:**
 - Proces projektowy User Centered Design (fazy procesu)
 - Narzędzia do projektowania i priorytetyzacji funkcjonalności aplikacji mobilnej:
 - Persony,
 - Mapa myśli
 - Red Routes

- Model Systemico
- Story Mapping
- 5x dlaczego
- Hipotezy
- User flows

• **Metody dydaktyczne:**

- Prezentacja treści i dyskusja moderowana
- Metoda problemowa – studium przypadku, burza mózgów, projekty
- Zajęcia praktyczne
- Prezentacje

• **Forma i warunki zaliczenia:**

- Pozytywna średnia ocena realizacji wskazanych zadań w ramach 2 prac kontrolnych.
- Pozytywna ocena obecności i aktywności studenta podczas zajęć, w tym ocena biegłości w tworzeniu
- Warunkiem zaliczenia terminowa realizacja ustalonych zadań i uzyskanie pozytywnej oceny sprawozdania z realizacji projektu

• **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	30
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie do zaliczenia	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	35
	Opracowanie założeń projektowych	9
	Realizacja projektu	15
	Przygotowanie dokumentacji i prezentacji	10
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

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

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie
-------------	---------------------------	--

		aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	10
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Przygotowanie do zaliczenia	20
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	10
	Opracowanie założeń projektowych	14
	Realizacja projektu	20
	Przygotowanie dokumentacji i prezentacji	25
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

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

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 71
 - Liczba punktów ECTS – 2,8
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 20
 - Liczba punktów ECTS – 2,8

b. forma niestacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 26
 - Liczba punktów ECTS – 1,0
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 10
 - Liczba punktów ECTS – 2,8

6. Zakładane efekty kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
UXD_W1	Student zna i rozumie proces projektowy User Experience	K_W9
UXD_W2	Student zna i rozumie pojęcie projektowania User Interface i rozumie różnicę między projektowaniem UX a UI	K_U19, K_W9
UXD_U1	Student zna i potrafi stosować zasady projektowania UX, w tym heurystyki projektowania	K_U19, K_U22
UXD_U2	Student zna i potrafi stosować zasady projektowania architektury informacji	K_U19, K_U22

UXD_K1	Student zna i potrafi wykorzystywać narzędzia do projektowania funkcjonalności aplikacji	K_U19, K_U22
--------	--	--------------

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	
UXD_W1	v	v	Test ustny, dyskusja w trakcie zajęć
UXD_W2	v	v	Test ustny, dyskusja w trakcie zajęć
UXD_U1	v	v	Test ustny, dyskusja w trakcie zajęć
UXD_U2		v	Zadanie zaliczeniowe
UXD_K1		v	Zadanie zaliczeniowe

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy student:
UXD_W1	Potrafi wymienić główne etapy procesu projektowego UX
UXD_W2	Potrafi wymienić różnice między projektowaniem UX a UI
UXD_U1	Potrafi wymienić 11 heurystyk projektowania interfejsów
UXD_U2	Zastosuje w projekcie zaliczeniowym poznane podczas zajęć metody projektowania architektury informacji
UXD_K1	Zastosuje w projekcie zaliczeniowym przynajmniej jedno narzędzie do projektowania funkcjonalności aplikacji