

## 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 – 15

laboratorium – 20

**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 projektowanie 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 funkcjonalność 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
<b>Wykład</b>	Kontakt z nauczycielem	15
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Przygotowanie do zaliczenia	20
<b>Laboratorium</b>	Kontakt z nauczycielem	20
	Opracowanie założeń projektowych	10
	Realizacja projektu	25
	Przygotowanie dokumentacji i prezentacji	15

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>125</b>
<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

<b>Laboratorium</b>	Czytanie wskazanej literatury	25
	Przygotowanie do zaliczenia	20
	Kontakt z nauczycielem	10
	Opracowanie założeń projektowych	15
	Realizacja projektu	30
	Przygotowanie dokumentacji i prezentacji	15

<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 – 35
  - Liczba punktów ECTS – 1,4
- b) 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

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 20
  - Liczba punktów ECTS – 0,8
- b) 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.

<b>Efekt przedmiotowy (Symbol)</b>	<b>Efekty kształcenia dla przedmiotu</b>	<b>Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia</b>
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