



IV. Opis programu studiów

3. KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	E-TD-06-s4
Nazwa przedmiotu	Projektowanie UX/UI
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	UX/UI Design
Obowiązuje od roku akademickiego	2020/21

USYTUOWANIE MODUŁU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	Teleinformatyka
Poziom kształcenia	I stopień
Profil studiów	Praktyczny
Forma i tryb prowadzenia studiów	Studia stacjonarne
Zakres	
Jednostka prowadząca przedmiot	Katedra Systemów Informatycznych
Koordynator przedmiotu	Dr hab. inż. Roman Stanisław Deniziak, prof. PŚK Mgr inż. Małgorzata Płaza
Zatwierdził	Dziekan Wydziału Elektrotechniki Automatyki i Informatyki Dr hab. inż. Antoni Różowicz, prof. PŚK

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów*	Przedmiot kierunkowy
Status przedmiotu*	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	Polski
Usytuowanie modułu w planie studiów - semestr	Semestr IV
Wymagania wstępne	brak
Egzamin (TAK/NIE)	Nie
Liczba punktów ECTS	3

*pozostawić właściwe

Forma prowadzenia zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	Inne
Liczba godzin w semestrze	15	0	30	0	0

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty kształcenia	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Posiada uporządkowaną wiedzę w zakresie wykorzystania metod UX, zasad tworzenia person, zasad tworzenia scenariuszy użycia.	TI1_W09
	W02	Posiada wiedzę na temat podstawowych zasad projektowania interfejsów opartych na doświadczeniu użytkownika.	TI1_W09
	W03	Posiada wiedzę na temat metody wykorzystywanych do testowania interfejsów aplikacji mobilnych.	TI1_W09
Umiejętności	U01	Potrafi zaprojektować projekt interfejsu aplikacji mobilnej w postaci interaktywnego prototypu.	TI1_U09
	U02	Potrafi przeprowadzić testy użyteczności pod kątem UX.	TI1_U08
	U03	Potrafi dobrać odpowiednie narzędzia do prototypowania oraz projektowania zgodnie z metodami UX Design.	TI1_U09
Kompetencje społeczne	K01	Ma świadomość znaczenia metod UX/UI Design i ich wpływu na społeczeństwo.	TI1_K01
	K01	Potrafi pracować w grupie w zakresie obejmującym projektowanie interfejsów aplikacji mobilnych.	TI1_K01

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć*	Treści programowe
wykład	1. Wprowadzenie do UX/UI Design
	2. Zbieranie wymagań, tworzenie person.
	3. Wpływ aspektów psychologicznych i behawioralnych na projektowanie aplikacji.
	4. Różne sposoby podejścia do prototypowania
	5. Projektowanie interfejsów użytkownika cz1.
	6. Projektowanie interfejsów użytkownika cz2.
	7. Testowanie aplikacji internetowych.
	8. Podsumowanie i test kontrolny
laboratorium	1. Odkrywanie, definiowanie i analiza problemu.
	2. Analiza biznesowa, wnioskowanie.
	3. Badania UX.
	4. Tworzenie person.
	5. Tworzenie storyboardów.
	6. Tworzenie scenariuszy problemów.
	7. Tworzenie mapy aplikacji
	8. Prototypowanie, tworzenie makiet cz.1.
	9. Prototypowanie, tworzenie makiet cz.2.
	10. Testowanie prototypów.
	11. Tworzenie wstępnego szkicu aplikacji.
	12. Projektowanie interfejsu graficznego aplikacji internetowych cz. 1.
	13. Projektowanie interfejsu graficznego aplikacji internetowych cz. 2.
	14. Projektowanie interfejsu graficznego aplikacji internetowych cz. 3.
	15. Podsumowanie wiadomości. Test kontrolny

*) zostawić tylko realizowane formy zajęć

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów uczenia się					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Inne
W01			X			X
W02			X			X
W02			X			X
U01			X	X		X
U02			X	X		X
U03			X	X		X
K01			X	X		X
K02					X	

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA

Forma zajęć*	Forma zaliczenia*	Warunki zaliczenia
Wykład	Egzamin	Uzyskanie co najmniej 50% punktów w trakcie zajęć
Laboratorium	Zaliczenie z oceną	Uzyskanie co najmniej 50% punktów w trakcie zajęć

*) zostawić tylko realizowane formy zajęć oraz wybrać formę zaliczenia

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS							
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta					Jednostka
		W	C	L	P	S	
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów	15	-	30	-	-	h
3.	Inne (konsultacje, egzamin)*	2		2			h
4.	Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	54					h
5.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	2,16					ECTS
6.	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	28					h
7.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy	0,84					ECTS
8.	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	30					h
9.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym	1,20					ECTS
10.	Sumaryczne godzinowe obciążenie pracą studenta	75					h
11.	Punkty ECTS za moduł 1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta	3					

* wszelkie formy weryfikacji efektów, w tym egzaminy oraz nie więcej niż 2 godziny konsultacji dla każdej formy zajęć

LITERATURA

1. C.Badura, UXUI. Design Zoptymalizowany. Manual Book. Helion, 2019.
2. S. Krug, Don't Make Me Think, New Riders, 2014
3. D.A. Norman, The Design of Everyday Things, Revised Edition, MIT Press, 2013.
4. R.Hoekman, Designing the Moment: Web Interface Design Concepts in Action, New Riders Publishing, 2008.

Uwaga: wykaz literatury winien uwzględniać aktualne i dostępne publikacje