



KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	studia stacjonarne:	
	studia niestacjonarne:	
Nazwa przedmiotu	Projektowanie UX/UI	
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	UX/UI	
Obowiązuje od roku akademickiego	2022/23	

USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	Informatyka
Poziom kształcenia	I stopień
Profil studiów	ogólnoakademicki
Forma i tryb prowadzenia studiów	studia stacjonarne i niestacjonarne
Zakres	wszystkie specjalności
Jednostka prowadząca przedmiot	Katedra Systemów Informatycznych
Koordynator przedmiotu	dr hab. inż. Stanisław Deniziak, prof. PŚk mgr inż. Małgorzata Płaza
Zatwierdził	Dziekan Wydziału Elektrotechniki, Automatyki i Informatyki dr hab. inż. Roman Deniziak, prof. PŚk

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów		przedmiot kształcenia ogólnego
Status przedmiotu		wybieralny
Język prowadzenia zajęć		polski
Usytuowanie w planie studiów - semestr	studia stacjonarne	semestr VI
	studia niestacjonarne	semestr VII
Wymagania wstępne		brak
Egzamin (TAK/NIE)		NIE
Liczba punktów ECTS		4

Forma prowadzenia zajęć		wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	inne
Liczba godzin w semestrze	studia stacjonarne:	30		30		
	studia niestacjonarne:	18		18		

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty uczenia się	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Student zna i rozumie wykorzystanie podstawowych metod UX, zasad przeprowadzania badań ilościowych oraz jakościowych	INF1_W19
	W02	Student zna i rozumie zasady projektowania oparte na doświadczeniu użytkownika	INF1_W19
	W03	Student zna i rozumie metody wykorzystywane do testowania interfejsów aplikacji internetowych	INF1_W19
Umiejętności	U01	Student potrafi przeprowadzać testy użyteczności.	INF1_U19
	U02	Student potrafi zaprojektować projekt interfejsu aplikacji internetowej w postaci interaktywnego prototypu	INF1_U19
	U03	Student potrafi dobrać odpowiednie narzędzie do prototypowania oraz projektowania zgodnie z metodami User Experience	INF1_U19
Kompetencje społeczne	K01	Student jest gotów do stałego uzupełniania wiedzy z obszaru UX	INF1_K01 INF1_K02
	K02	Student jest gotów do wykorzystywania zagadnień UX dla społeczeństwa	INF1_K01 INF1_K02

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć	Treści programowe
wykład	1. Wprowadzenie do koncepcji myślenia projektowego. 2. Czym jest UX Design, czyli projektowanie User Experience. 3. Badania w User Experience (10 heurystyk Nielsena – Molicha, metody badania potrzeb, desk research i przygotowanie do badań, ankiety, wywiady, testy a/b, obserwacje, analiza i raportowanie, rodzaje i tworzenie person). 4. Wstęp do Canvasów, tworzenie ścieżki klienta (customer journey), mapy empatii, techniki prezentacji wyników. 5. Architektura informacji: struktura produktu, nawigacja, wyszukiwanie, tworzenie scenariuszy użycia. 6. Wpływ aspektów psychologicznych i behawioralnych na projektowanie aplikacji. 7. Wstęp do prototypowania. 8. Omówienie wybranych narzędzi do prototypowania. 9. Projektowania graficznego User Interface. 10. Testowanie aplikacji internetowych (metody testowania użyteczności, prowadzenie i moderowanie testów, analiza danych i raportowanie). 11. Dobre i złe praktyki przy projektowaniu zorientowanym na użytkownika. 12. Trendy w UX.
laboratorium	1. Odkrywanie, definiowanie i analiza problemu. 2. Zbieranie wymagań, analiza biznesowa, wnioskowanie. 3. Tworzenie scenariuszy problemów, brief badawczy. 4. Przeprowadzenie testów użyteczności. 5. Tworzenie person. 6. Tworzenie mapy empatii. 7. Tworzenie ścieżki użytkownika (customer journey). 8. Badanie architektury informacji. 9. Prototypowanie, tworzenie makiet. 10. Testowanie prototypów. 11. Projektowanie interfejsu graficznego aplikacji internetowych. 12. Prezentacja gotowego projektu.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów uczenia się					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Inne
W01			X			
W02			X			
W03			X			
U01			X			
U02			X			
U03			X			
K01			X			
K02			X			

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA

Forma zajęć	Forma zaliczenia	Warunki zaliczenia
wykład	zaliczenie z oceną	Uzyskanie co najmniej 50% punktów z kolokwium w trakcie trwania zajęć laboratoryjnych.
laboratorium	zaliczenie z oceną	Uzyskanie co najmniej 50% punktów z kolokwium w trakcie trwania zajęć laboratoryjnych.

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS												
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta										Jednostka
		studia stacjonarne					studia niestacjonarne					
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów	W	C	L	P	S	W	C	L	P	S	h
		30		30			18		18			
2.	Inne (konsultacje, egzamin)	2		2			2		2			h
3.	Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	64					40					h
4.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	2,56					1,60					ECTS
5.	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	34					60					h
6.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy	1,44					2,40					ECTS
7.	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	30					18					h
8.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym	1,2					0,72					ECTS
9.	Sumaryczne obciążenie pracą studenta	100					100					h
10.	Punkty ECTS za moduł <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	4										ECTS

LITERATURA

1. „Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych”, Steve Krug, Helion
2. „100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach”, Weinschenk Susan
3. „The design of everyday things”, The design of everyday things, MIT Press Ltd
4. „Architektura informacji w serwisach internetowych”, Louis Rosenfeld, Peter Morville