Załącznik nr 4 do Zarządzenia Nr RD/Z.0201-……..…………..

# KARTA KURSU

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Psychologia projektowania |
| Nazwa w j. ang. | Psychology of design |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | dr Bożena Jaskowska | Zespół dydaktyczny |
| dr hab. prof. UKEN Michał Rogoż  dr hab. prof. UKEN Władysław Marek Kolasa  dr Piotr Andrusiewicz  dr Adam Bańdo  dr Sabina Kwiecień  mgr inż. Emanuel Studnicki |
| Punktacja ECTS\* | 1 |

## Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Poznanie podstawowych zasad psychologicznych warunkujących właściwe projektowanie produktów i usług cyfrowych. Zrozumienie pojęcia "user experience" (UX) i zasad warunkujących wrażenia użytkowników ze szczególnym uwzględnieniem empatyzacji z odbiorcą. Wykształcenie umiejętności wykorzystania tez zaczerpniętych z psychologii poznawczej, psychologii społecznej i psychologii gestalt w projektowaniu produktów i usług. |

## Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Ogólna wiedza na temat projektowania przestrzeni informacyjnej oraz projektowania produktów i usług cyfrowych, a także zarządzania informacją. |
| Umiejętności | Umiejętność krytycznego myślenia oraz podstawowe umiejętności korzystania z narzędzi do projektowania przestrzeni informacyjnych oraz wizualizacji treści. |
| Kursy | - |

## Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W01. Posiada wiedzę na temat psychologicznych podstaw projektowania produktów i usług cyfrowych w przestrzeni informacyjnej oraz rozumie pojęcie "user experience". | K2\_W01 |
| W02. Student zna metody tworzenia, analizy oraz interpretacji przestrzeni informacyjnej, wizualizacji danych i cyfrowej prezentacji informacji, które uwzględniają psychologiczne aspekty wrażeń i doświadczeń użytkowników. | K2\_W02 |
| W03. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01. Student potrafi dobrać właściwe metody, techniki i narzędzia do projektowania przestrzeni informacyjnej, uwzględniając przy tym psychologiczne uwarunkowania i zachowania użytkownika oraz prawa UX. Dąży do projektowania produktów przyjaznych użytkowni | K2\_U02 |
| U02. Student unika błędów poznawczych w procesie projektowym. Posiada kompetencje badawcze i analityczne w zakresie projektowania zorientowanego na użytkownika. | K2\_U03 |
| U03. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K01. Student ze zrozumieniem uwarunkowań psychologicznych potrafi pracować w zespole projektowym oraz organizować jego działalność. | K2\_K01 |
| K02. Student ma świadomość uwzględniania user experience w procesach upowszechniania informacji w środowisku naukowym i komercyjnym. | K2\_K03 |
| K03. |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Organizacja | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | |
| A | K | L | S | P | E |
| Liczba godzin | 10 |  |  |  |  |  |  |

## Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| Wykłady oparte są na prezentacjach multimedialnych przygotowanych przez prowadzącego, a wybrane zajęcia wzbogaca dyskusja na temat poruszanych zagadnień, case study oraz kilka ćwiczeń praktycznych. |

## Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |
| --- | --- |
| Efekt kierunkowy | Formy sprawdzania |
| W01 | Udział w dyskusji, Praca pisemna (esej) |
| W02 | Udział w dyskusji, Praca pisemna (esej) |
| W03 |  |
| U01 | Udział w dyskusji, Praca pisemna (esej) |
| U02 | Udział w dyskusji, Praca pisemna (esej) |
| U03 |  |
| K01 | Inne |
| K02 | Inne |
| K03 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Sposób zaliczenia | Zaliczenie |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | Obecność na wykładach obowiązkowa.  Kryteria oceny:  - aktywność na zajęciach  - poprawne wykonanie zadań zleconych przez prowadzącego  - analiza wybranego produktu (cyfrowego lub nie) pod kątem uwarunkowań psychologicznych użytkownika końcowego |

## Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| **Wykład**  1. Jak postrzega i rozumie nasz mózg? Wybrane zagadnienia z psychologii poznawczej (2h)  2. Prawa i zasady UX; psychologia gestalt (2h)  3. Metafory i modele mentalne w projektowaniu (1h)  4. Projektowanie doświadczeń i user experience (2h)  5. Błędy poznawcze i jak ich unikać w procesie projektowym (1h)  6. Case study – analiza projektów cyfrowych pod kątem uwarunkowań psychologicznych użytkownika (2h) |

|  |
| --- |
| **Ćwiczenia**  - |

## Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| 1. Yablonski, Y. (2021), Prawa UX. Jak psychologia pomaga w projektowaniu lepszych produktów i usług, Gliwice: Helion  2. Fabricant, R., Kuang, C. (2022), User Friendly. Jak niewidoczne zasady projektowania zmieniają nasze życie, pracę i rozrywkę. Warszawa: Karakter  3. Norman, D. (2015), Wzornictwo i emocje. Dlaczego kochamy lub nienawidzimy rzeczy powszednie. Warszawa, Arkady.  4. Norman, D. (2018). Dizajn na co dzień. Warszawa: Karakter.  5. Nęcka, E., Orzechowski, J. Szymura, B., Wichary S. (2020), Psychologia poznawcza. Wydanie nowe. Warszawa: PWN. |

## Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| 1. Krug, S. (2014). Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych. Wyd. 3. Gliwice: Helion.  2. Weinschenk, S. (2021). 100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach. Wyd. 2. Gliwice: Helion.  Zasoby OPEN ACCESS:  1. https://lawsofux.com  2. Kęcki, M. (2021?), Psychologiczne zasady w projektach UX. Tryb dostępu: https://greenparrot.pl/e-book-ux-design/ |

## Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład | 10 |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 0 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | 0 |
| Liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 0 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | 10 |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 10 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | 0 |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 30 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 1 |