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

# KARTA KURSU

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | User experience design |
| Nazwa w j. ang. | User experience design |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | dr Bożena Jaskowska | Zespół dydaktyczny |
| dr hab. prof. UKEN Michał Rogoż dr hab. prof. UKEN Władysław Marek Kolasadr Piotr Andrusiewiczdr Adam Bańdodr Sabina Kwiecieńmgr inż. Emanuel Studnicki |
| Punktacja ECTS\* | 1 |

## Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Celem kursu jest nabycie praktycznych umiejętności projektowania produktów zorientowanych na użytkownika. Student poznaje techniki i narzędzia pozwalające poznać oraz uwzględnić w procesie projektowym wrażenia i doświadczenia użytkowników. Zdobywa wiedzę i kompetencje z zakresu dobrych praktyk UX, które wykorzystać można w projektowaniu cyfrowych i tradycyjnych produktów oraz usług. |

## Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Podstawowa wiedza na temat użytkowników i ich potrzeb, a także problematyki zarządzania projektowego. |
| Umiejętności | Umiejętność logicznego myślenia oraz posługiwania się językiem komunikacji wizualnej. |
| Kursy | Zarządzanie informacją i publikowanie cyfrowe, studia 2-go stopnia, semestry I-III. |

## Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W01. Ma rozszerzoną wiedzę z zakresu diagnostyki potrzeb informacyjnych użytkowników, zarówno w środowisku cyfrowym, jak i tradycyjnym. | K2\_W01 |
| W02. Zna techniki i metody właściwe do projektowania procesów informacyjnych z uwzględnieniem wrażeń użytkownika. | K2\_W03 |
| W03. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01. Potrafi dobrać właściwe metody badań użytkowników oraz wnikliwie analizować i modelować wnioski. | K2\_U03 |
| U02. Potrafi zaprojektować produkt zorientowany na użytkownika w oparciu o analizę danych pierwotnych i wtórnych. | K2\_U02 |
| U03. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K01. Pracuje w sposób innowacyjny, twórczy i warsztatowy. | K2\_K01 |
| K02. Ma świadomość znaczenia podejścia UX w projektowaniu produktów i usług. | K2\_K03 |
| K03. |  |

|  |
| --- |
| Organizacja |
| Forma zajęć | Wykład(W) | Ćwiczenia w grupach |
| A | K | L | S | P | E |
| Liczba godzin | 0 | 0 |  | 20 | 0 | 0 | 0 |

## Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| Zajęcia mają charakter warsztatowy. Część teoretyczna wprowadzająca w temat oraz praca indywidualna i grupowa. |

## Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |
| --- | --- |
| Efekt kierunkowy | Formy sprawdzania |
| W01 | Projekt grupowy, Udział w dyskusji |
| W02 | Projekt grupowy, Udział w dyskusji |
| W03 |  |
| U01 | Projekt grupowy, Udział w dyskusji |
| U02 | Projekt grupowy, Udział w dyskusji |
| U03 |  |
| K01 | Projekt grupowy, Udział w dyskusji |
| K02 | Projekt grupowy, Udział w dyskusji |
| K03 |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | Warunkiem zaliczenia jest obecność i aktywność na zajęciach oraz wykonywanie bieżących ćwiczeń zlecanych indywidualnie i grupowo. Kurs kończy się obroną projektu grupowego - zaprojektowanego zgodnie z poznanymi technikami i narzędziami produktu cyfrowego. |

## Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| **Wykład**- |

|  |
| --- |
| **Ćwiczenia**1. User experience design – problematyka, podstawowe pojęcia, relacje z UI, SD, AI (2h)2. Modelowanie biznesowe produktu UX (4h)3. Rola badań ilościowych w UXD (2h)4. Badania jakościowe w projektowaniu UXD (2h)5. Warsztaty UX (2h)6. User flow (2h)7. Prototypowanie (4h)8. Prezentacja i obrona projektów zespołowych (2h) |

## Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| 1. Yablonski, Y. (2021), Prawa UX. Jak psychologia pomaga w projektowaniu lepszych produktów i usług, Gliwice: Helion2. Fabricant, R., Kuang, C. (2022), User Friendly. Jak niewidoczne zasady projektowania zmieniają nasze życie, pracę i rozrywkę. Warszawa: Karakter3. Greever T. (2022). Projekt doskonały. Zadbaj o komunikację z klientem, wysoki poziom UX i zdrowy rozsądek. Wyd. 2. Gliwice: Helion4. Mościchowska I., Turek-Rogoś. (2020). Badania jako podstawa projektowania user experience. Warszawa: PWN5. Norman, D. (2015), Wzornictwo i emocje. Dlaczego kochamy lub nienawidzimy rzeczy powszednie. Warszawa, Arkady.6. Norman, D. (2018). Dizajn na co dzień. Warszawa: Karakter7. Krug, S. (2014). Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych. Wyd. 3. Gliwice: Helion8. Levy J. (2022). Strategia UX: techniki tworzenia innowacyjnych rozwiązań cyfrowych. Gliwice: Helion9. Weinschenk, S. (2021). 100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach. Wyd. 2. Gliwice: Helion. |

## Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| - |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład | 0 |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 20 |
| 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 | 0 |
| 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 |