



Zaawansowany UX Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Informatyka	Cykl dydaktyczny 2023/24
Specjalność -	Kod zajęć 06INFN.41S.01615.23
Jednostka organizacyjna Wydział Matematyki i Informatyki	Języki wykładowe polski
Poziom studiów studia drugiego stopnia poinżynierskie	Obligatoryjność Fakultatywny
Forma studiów studia niestacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty specjalnościowe
Profil studiów profil ogólnoakademicki	
Koordinator zajęć	Joanna Siwek
Prowadzący zajęcia	Joanna Siwek
Okres Semestr 1	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Laboratorium: 15, Zaliczenie z oceną
	Liczba punktów ECTS 3

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Opanowanie teorii w zakresie projektowania User Experience.
C2	Praktyczne zastosowanie wiedzy w poszczególnych etapach procesu projektowego.

Wymagania wstępne

Umiejętność samodzielnej pracy, pozyskiwania informacji, analizowania pozyskanych danych i wyciągania wniosków, empatia, ciekawość, uważność, otwartość na ludzi, przywiązywanie wagi do detali, dokładność.

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	metodę Design Thinking do projektowania produktów cyfrowych.	INF_K4_W02, INF_K4_W03, INF_K4_W07	Kolokwium pisemne, Projekt, Zadania wykonywane podczas zajęć oraz zadania domowe
W2	heurystyki Nielsena i inne prawa UX; konieczność tworzenia produktów intuicyjnych, użytecznych i estetycznych.	INF_K4_W02, INF_K4_W03, INF_K4_W07	Kolokwium pisemne, Projekt, Zadania wykonywane podczas zajęć oraz zadania domowe
Umiejętności - Student/ka:			
U1	przeprowadzić badania jakościowe z użytkownikami i rozumie ich znaczenie w procesie tworzenia produktów cyfrowych; przeanalizować wyniki badań i wykorzystać je do ulepszenia tworzonego produktu.	INF_K4_U09, INF_K4_U13	Kolokwium pisemne, Projekt, Zadania wykonywane podczas zajęć oraz zadania domowe
U2	stworzyć user flow i wire frames; przeprowadzić testy użyteczności na stworzonych prototypach LO-FI; przeanalizować wyniki testów i wykorzystać je do ulepszenia tworzonego produktu.	INF_K4_U03, INF_K4_U04	Kolokwium pisemne, Projekt, Zadania wykonywane podczas zajęć oraz zadania domowe
U3	wykorzystać funkcjonalności Figmy w tworzeniu prototypów HI-FI.	INF_K4_U03, INF_K4_U04	Kolokwium pisemne, Projekt, Zadania wykonywane podczas zajęć oraz zadania domowe
U4	wykorzystać zasady kompozycji oraz zasady tworzenia podstawowych komponentów UI do stworzenia estetycznego projektu UI.	INF_K4_U03, INF_K4_U04	Kolokwium pisemne, Projekt, Zadania wykonywane podczas zajęć oraz zadania domowe
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	zaprezentowania swojego projektu, umotywowania podjętych decyzji projektowych, uzasadnienia swojego punktu widzenia i przekonania do niego odbiorcy produktu lub usługi; udzielenia konstruktywnej informacji zwrotnej; projektowania narzędzia cyfrowego, które odpowiada na potrzeby użytkowników, jest intuicyjne, użyteczne i estetyczne.	INF_K4_K01	Kolokwium pisemne, Projekt, Zadania wykonywane podczas zajęć oraz zadania domowe

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Metoda Design Thinking, podstawowe pojęcia z obszaru UX/UI designu i wprowadzenie do UX research.	W1	Laboratorium

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
2.	UX research, heurystyki Nielsena i dostępność.	W2	Laboratorium
3.	Analiza danych z badań, odkrywanie problemów, definiowanie wyzwań, ideacja.	U1	Laboratorium
4.	Prototypowanie, wire frames, user flows i wprowadzenie do testowania.	U2	Laboratorium
5.	Pierwsza iteracja na bazie wyników testów, wprowadzenie do Figmy.	U3	Laboratorium
6.	Prototypowanie w figmie, kompozycja, elementy UI.	U4	Laboratorium
7.	Kompetencje miękkie w UX designie.	K1	Laboratorium

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Laboratorium	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Dyskusja, Metoda ćwiczeniowa, Metoda projektu, Metoda aktywizująca - "burza mózgów", Praca w grupach

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Laboratorium	<p>Końcowa ocena składa się z następujących elementów:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. kolokwium pisemne - 10%, 2. zadania wykonywane podczas zajęć oraz zadania domowe - 35%, 3. projekt - 55%. <p>Skala ocen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. bardzo dobry (bdb; 5,0) - od 90% punktów, 2. dobry plus (db plus; 4,5) - od 80% punktów, 3. dobry (db; 4,0) - od 70% punktów, 4. dostateczny plus (dst plus; 3,5) - od 60% punktów, 5. dostateczny (dst; 3,0) - od 50% punktów, 6. niedostateczny (ndst; 2,0) - poniżej 50% punktów.

Literatura

Obowiązkowa

1. „Design of everyday things” Don Norman, 2013
2. „Don’t make me think” Steve Krug, 2013
3. „Twórcza odwaga” David i Tom Kelley, 2022
4. „100 Things Every Designer Needs to Know About People” Susan M. Weinschenk, 2020
5. “Lean UX” Jeff Gothelf, Josh Seiden, 2021
6. „Pułapki myślenia” Daniel Kahneman, 2012

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Laboratorium	15

Przygotowanie do zajęć	15
Czytanie wskazanej literatury	15
Przygotowanie projektu	20
Przygotowanie do zaliczenia	10
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 75
Liczba punktów ECTS	ECTS 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
INF_K4_K01	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do precyzyjnego formułowania pytań służących pogłębieniu własnego zrozumienia danego tematu lub odnalezienia brakujących elementów rozumowania
INF_K4_U03	Absolwent/ka potrafi stosować zaawansowane metody budowy oprogramowania, rozstrzyga o ich przydatności, w tym podejmuje decyzje dotyczące wyboru technik prowadzących do otrzymania oprogramowania wysokiej jakości
INF_K4_U04	Absolwent/ka potrafi projektować i implementować systemy informatyczne o różnej złożoności i różnych architekturach
INF_K4_U09	Absolwent/ka potrafi w sposób przystępny przedstawić fakty z zakresu informatyki, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, w tym w języku angielskim oraz z wykorzystaniem narzędzi informatycznych
INF_K4_U13	Absolwent/ka potrafi pracować zespołowo i pełnić w zespole różne role, w tym kierownicze; rozumie konieczność systematycznej pracy nad wszelkimi projektami, które mają długofalowy charakter
INF_K4_W02	Absolwent/ka zna i rozumie współczesny stan badań i tendencje rozwojowe w wiodących obszarach informatyki
INF_K4_W03	Absolwent/ka zna i rozumie w pogłębionym stopniu współczesne metody, narzędzia i technologie informatyczne właściwe dla wybranych obszarów zastosowań niezbędne przy budowie złożonych systemów informatycznych oraz przy prowadzeniu prac badawczo-rozwojowych
INF_K4_W07	Absolwent/ka zna i rozumie zasady rozwoju zaawansowanych produktów informatycznych w celu ich wykorzystania w gospodarce w różnych modelach biznesowych