

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.DSS2A.D.UX	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	UX design
	angielskim	UX design

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Design społeczny
1.2. Forma studiów	stacjonarne
1.3. Poziom studiów	II stopnia
1.4. Profil studiów*	ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Dominika Starz
1.6. Kontakt	dominika.starz@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	Ćwiczenia praktyczne (p)	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	Pomieszczenia dydaktyczne Instytutu Sztuk Wizualnych, pomieszczenia dydaktyczne poza UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	z.o, egz. po IV sem.	
3.4. Metody dydaktyczne	Metody podające: opis zadania, instruktaż, elementy wykładu; Metody problemowe: dyskusja; uczenie aktywizujące; uczenie wspomagane komputerem Metody eksponujące: pokaz, prezentacja multimedialna; Metody praktyczne: zajęcia praktyczne – samodzielna praca studenta, korekta prowadzącego.	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	1. Mościchowska I., Rogoś-Turek B., <i>Badania jako podstawa projektowania user experience</i> , Warszawa 2021 2. Rosenfeld L., Morville P., Arango J., <i>Architektura informacji w serwisach internetowych i nie tylko</i> , tłum. R. Meryk, Gliwice 2017 3. <i>Web design: navigation</i> (ed. Julius Wiedemann), Hong Kong 2009
	uzupełniająca	1. Norman D., <i>Dizajn na co dzień</i> , Kraków 2018. 2. Arango J., <i>Living in information architecture</i> , 2018

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu C1 – WIEDZA – Przekazanie podstawowej wiedzy na temat projektowania zorientowanego na użytkownika oraz technik i technologii cyfrowych stosowanych w projektowaniu UX. C2 – UMIEJĘTNOŚCI – Kształcenie umiejętności wykorzystywania metod projektowych w projektowaniu interakcji i funkcjonalności, tworzenia autorskich koncepcji z zakresu projektowania UX, w tym świadomego stosowania oraz doboru technik i technologii cyfrowych stosowanych w celu zaprezentowania własnych pomysłów. C3 – KOMPETENCJE SPOŁECZNE – Kształcenie gotowości do samodzielnego zbierania, gromadzenia, interpretowania i wykorzystywania informacji z zakresu projektowania skierowanego na użytkownika w celu realizacji własnych koncepcji projektowych usprawniających społeczeństwo.
4.2. Treści programowe Wprowadzenie w projektowanie zorientowane na użytkownika. Rozwój cyfrowy skoncentrowany na człowieku. Zapoznanie z metodami projektowymi UX/UI. Strategia i planowanie (tworzenie scenariuszy oraz storyboardów, budowanie mapy – user flow, szkice, analiza użytkownika, obserwacje i eksploracja). Definiowanie i projektowanie interakcji (doświadczeń użytkownika). Proces prototypowania (paper prototyping, tworzenie makiet LoFi oraz HIFI). Projektowanie interfejsu graficznego. Testowanie użytkownika. Wizualizacja oraz prezentacja projektu/produktu cyfrowego. Analiza wpływu działań

projektanta na korzyści i poprawę w odniesieniu do człowieka, społeczeństwa.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	Zna i rozumie podstawowe problemy i zagadnienia związane z projektowaniem zorientowanym na użytkownika na każdym etapie procesu projektowego.	DSS2A_W01 DSS2A_W04
W02	Zna podstawowe metody i techniki wspomagające projektowanie. Dysponuje wiedzą na temat praktycznego zastosowania poznanych technologii, z uwzględnieniem najnowszych rozwiązań projektowych. Realizuje własne koncepcje projektowe, podejmując świadome i samodzielne decyzje	DSS2A_W03 DSS2A_W05
W03	Potrafi łączyć wiedzę teoretyczną z praktycznymi aspektami projektowania w celach dalszego rozwoju	DSS2A_W06
W04	Rozumie znaczenie i rolę badań w procesie projektowym. Rozróżnia metody i zasady projektowe wykorzystywane w rozwiązaniach projektowych dedykowanych użytkownikom o szczególnych potrzebach	DSS2A_W09
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	Realizuje złożone koncepcje projektowe w odniesieniu do własnych przemysłów, doświadczeń oraz zdobytej wiedzy	DSS2A_U01
U02	Efektywnie wykorzystuje uzyskaną wiedzę, podejmując samodzielne decyzje projektowe, poddaje konstruktywnej krytyce prace własne oraz innych osób	DSS2A_U02 DSS2A_U06
U03	Wykazuje kreatywność, swobodę i niezależność w realizacji własnych projektów	DSS2A_U03
U04	Właściwie dobiera zdobyte doświadczenie projektowe do napotkanego problemu projektowego i rozwiązuje go w sposób efektywny	DSS2A_U05
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	Jest świadomy konieczności uczenia się przez całe życie; potrafi motywować inne osoby oraz kierować procesem rozwoju i doskonalenia ich umiejętności twórczych i projektowych	DSS2A_K01
K02	Potrafi poddawać projekty własne oraz innych konstruktywnej krytyce. Samodzielnie dokonuje analizy poprawności rozwiązań projektowych. Ma świadomość odpowiedzialności i skutków społecznych decyzji projektowych. Angażuje się w działalność prospołeczną	DSS2A_K03 DSS2A_K04 DSS2A_K06
K03	Rozwija zdolność empatii. Projektuje, mając na względzie psychofizyczne możliwości człowieka. Podejmuje refleksje na temat etyki i konsekwencji pracy projektanta	DSS2A_K05

4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)	
	Projekt	Aktywność podczas zajęć

	<i>Forma zajęć</i>	<i>Forma zajęć</i>
	C	C
W01	+	+
W02	+	+
W03	+	+
W04	+	+
U01	+	+
U02	+	+
U03	+	+
U04	+	+
K01	+	+
K02	+	+
K03	+	+

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
Ćwiczenia (C)	3	Egzamin ustny (przegląd) – 6 pkt uzyskanych z prezentacji projektu indywidualnego. 6 pkt – średnia liczba punktów uzyskanych z projektów indywidualnych i prac własnych. Aktywność na zajęciach – odpowiedzi chaotyczne, konieczne pytania naprowadzające.
	3,5	Egzamin ustny (przegląd) – 7 pkt uzyskanych z prezentacji projektu indywidualnego. 7 pkt – średnia liczba punktów uzyskanych z projektów indywidualnych i prac własnych. Aktywność na zajęciach – odpowiedzi usystematyzowane, wymaga pomocy prowadzącego zajęcia.
	4	Egzamin ustny (przegląd) – 8 pkt uzyskanych z prezentacji projektu indywidualnego. 8 pkt – średnia liczba punktów uzyskanych z projektów indywidualnych i prac własnych. Aktywność na zajęciach – odpowiedzi usystematyzowane, samodzielne. Rozwiązywanie problemów w sytuacjach typowych.
	4,5	Egzamin ustny (przegląd) – 9 pkt uzyskanych z prezentacji projektu indywidualnego. 9 pkt – średnia liczba punktów uzyskanych z projektów indywidualnych i prac własnych. Aktywność na zajęciach – rozwiązywanie problemów w sytuacjach nowych i złożonych.
	5	Egzamin ustny (przegląd) – 10 pkt uzyskanych z prezentacji projektu indywidualnego. 10 pkt – średnia liczba punktów uzyskanych z projektów indywidualnych i prac własnych. Aktywność na zajęciach – wiedza i umiejętności (oparte na samodzielnie zdobytych źródłach informacji) wykraczają poza poziom podstawowy.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	140	
Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach	140	
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	135	
Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium	135	
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	275	
PUNKTY ECTS za przedmiot	11	

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

