

KARTA KURSU

Nazwa	Zajęcia monograficzne VII/UX Design
Nazwa w j. ang.	User Experience Design

Koordynator	Dr hab. Mariusz Dzięglewski, prof. UP	Zespół dydaktyczny
		Dr hab. Mariusz Dzięglewski, prof. UP
Punktacja ECTS*	3	

Opis kursu (cele kształcenia)

Celem kursu jest zapoznanie studentów z możliwościami i wyzwaniami jakie wiążą się z pracą badacza uczestniczącego w zespole projektującym nowe rozwiązania (usługi) i produkty zorientowane na użytkownika (*User-centered design*). W ramach kursu studenci zapoznają się z procesem projektowym oraz rolą jaką w tym procesie odgrywa badacz (*UX Reseracher*). Słuchacze poznają różne metody, techniki i narzędzia badawcze wykorzystywane na różnych etapach procesu projektowania. Ostatnia część kursu poświęcona jest metodzie *Sprint Design* w oparciu o studia przypadku projektów aplikacji i rozwiązań mobilnych.

Warunki wstępne

Wiedza	Wiedza z zakresu interakcji człowiek-komputer
Umiejętności	Umiejętność analizy zjawisk społecznych
Kursy	Interakcja człowiek-komputer Warsztat pracy Naukowej Statystyka opisowa Metodologia Nauk

Efekty kształcenia

	Efekt kształcenia dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01 Student posiada wiedzę z zakresu procesu projektowania produktów interaktywnych z uwzględnieniem potrzeb użytkowników	P6S_WG
	W02 Student zna podstawowe modele logiczne procesu projektowania zgodne z metodyką UX Design	P6S_WG
	W03 Student posiada wiedzę z zakresu metod i technik badawczych w procesie projektowania zgodnie z metodyką UX Design	P6S_WG
	W04 Student posiada wiedzę o możliwościach wykorzystania modeli procesu UX Design dla projektowania usług i produktów	P6S_WK P6S_WG/K

	Efekt kształcenia dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Umiejętności	U01 Student potrafi zaplanować i koordynować proces projektowanie opertego na metodyce UX Design	P6S_UO
	U02 Student posiada umiejętność wykorzystania podstawowych technik badawczych na etapie konceptualizacji i testowania produktów w metodyce UX Design	P6S_UW, P6S_UK P6S_UW
	U03 Student posiada umiejętność analizy i interpretacji danych pozyskanych w ramach badań zgodnych z metodyką UX Design	P6S_UW, P6S_UU

	Efekt kształcenia dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Kompetencje społeczne	K01 Student potrafi jasno komunikować wyniki badań i wnioski z nich wynikające na forum zespołu	P6S_KK
	K02 Student zdobywa świadomość w zakresie reguł pracy w zespole interdyscyplinarnym	P6S_KR
	K03 Student zdobywa świadomość w zakresie wpływu metodyki UX Design w obszarze innowacji społecznych	P6S_KO, P6S_KR

Organizacja										
Forma zajęć	Wykład (W)	Ćwiczenia w grupach								
		A	K	L	S	P	E			
Liczba godzin			30							

Opis metod prowadzenia zajęć

Głównymi metodami pracy są: metoda podawcza z wykorzystaniem materiałów audiowizualnych, analiza studiów przypadku dotyczących konkretnych zagadnień uwzględnionych w treści kursu.

Formy sprawdzania efektów kształcenia (studia stacjonarne i niestacjonarne)

	E – learning	Gry dydaktyczne	Ćwiczenia w szkole	Zajęcia terenowe	Praca laboratoryjna	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Udział w dyskusji	Referat	Praca pisemna (esej)	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Inne
W01	X							X					
W02	X							X					
W03	X							X					
W04	X							X					
U01			X					X					
U02			X					X					
U03			X					X					
K01								X					
K02								X					
K03								X					

Studia stacjonarne i niestacjonarne:

Kryteria oceny	<p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest obecność na zajęciach (1 nieobecność usprawiedliwiona).</p> <p>Studenci otrzymują zaliczenie na podstawie wyników z testów znajdujących się na platformie e-learningowej UP (kurs: Badacz w procesie UX design) przy tematach od 7 do 15. Minimalny wynik z testów to 60%.</p>
----------------	--

Uwagi

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

1. Badania w procesie projektowania UX
2. Heurystyki w pracy projektanta i badacza
3. Podejścia projektowe w ramach User-Centered Design
4. Modelowanie projektu rozwiązania
5. Modelowanie funkcjonalności rozwiązania
6. Projektowanie architektury informacji (AI) i user flow
7. Ewaluacja UX: testy i badania
8. Typy badań i dobór metody
9. Plan i realizacja badań
10. Badania eksploracyjne
11. Badania weryfikacyjne
12. Definiowanie Problemu
13. Szkic rozwiązania problemu i scenorys prototypu
14. Plan badań UX
15. Prototyp i jego testowanie

Wykaz literatury podstawowej

1. Mościchowska I., Rogoś-Turek B. (2015) *Badania jako podstawa projektowania User Experience*, Warszawa: Wydawnictwo PWN
- Knapp J., Zeratsky J., Kowitz B. (2017) *Pięciodniowy sprint. Rozwiązywanie trudnych problemów i testowanie pomysłów*, Warszawa: Wydawnictwo Helion
2. Weinschenk S. (2013) *100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach*, Warszawa: Wydawnictwo Helion

Wykaz literatury uzupełniającej

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta) **Studia stacjonarne i niestacjonarne**

Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	30
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	10

Ilość godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	30
	Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu	0
	Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie)	
	Przygotowanie do testu	20
Ogółem bilans czasu pracy		90
Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		3