

INŻYNIERIA UŻYTECZNOŚCI I NARZĘDZIA UX DESIGN

Kod przedmiotu: GSO_27

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy, obieralny

Specjalność: UX Design – Projektowanie użyteczności

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 3

Semestr: 5, 6

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 16 (8 + 8)

laboratorium – 30 (10 + 20)

Forma niestacjonarna

wyklady – 12 (6 + 6)

laboratorium – 20 (8 + 12)

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 4 (2 +2)

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat zasad projektowania graficznego serwisów internetowych pod kątem poprawy ich użyteczności (ang. webusability), przegląd i omówienie narzędzi wspomagających projektowanie użyteczności poznanie kluczowych wzorców projektowych oraz badań pozwalających na stałą optymalizację interfejsu do potrzeb użytkowników.

Celem zajęć jest przygotowanie studenta do samodzielnego projektowania warstwy wizualnej strony internetowej obejmującej różnego typu procesy interakcji z użytkownikiem.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: Podstawy technik informatycznych, Grafika rastrowa,

Projektowanie stron WWW.

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe:**
 - Historia interfejsu użytkownika
 - Komunikacja i bariery komunikacyjne,
 - Strona internetowa a percepcja informacji,
 - Znaczenie i zakres użyteczności,
 - Dobór czcionek do typu treści,
 - Wzorce projektowe w projektowaniu użyteczności,
 - Optymalizacja strony WWW – obszary, metody i ich znaczenie,
 - Badania eye-tracking i click-tracking
 - Testy A/B
- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego, z wykorzystaniem materiałów udostępnianych studentom w postaci elektronicznej.
 - Wykład jest wprowadzeniem do zajęć praktycznych
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Warunkiem zaliczenia wykładu jest zaliczenie ustne oraz ocena aktywności studentów podczas zajęć.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. *UX Design. Projektowanie witryn internetowych*, James Chudley, Jesmond Allen, Helion, Gliwice 2012.
 2. *Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe*, Jenifer Tidwell, Helion, Gliwice 2012.
 3. *Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych*, Steve Krug, Helion, Gliwice 2006.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. *Projektowanie interfejsu użytkownika*, Joel Spolsky, Mikom, Warszawa 2001.
 2. *Przetestuj ją sam! O funkcjonalności serwisów internetowych*, Steve Krug, Helion, Gliwice 2010

b) Laboratorium

- **Treści programowe:**
 - Analiza różnego rodzaju serwisów internetowych pod kątem użyteczności
 - Aspekt komunikacji
 - Projektowanie widoków
 - Persony
 - Użyteczność w e-commerce
 - Projektowanie nowego układu strony WWW (redesign) poprawiającego jej użyteczność
- **Metody dydaktyczne:**
 - Prezentacje przypadków, dyskusja,
 - Zespołowe rozwiązywanie problemów,

- Indywidualne rozwiązywanie zadań.
- Konsultacje.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Pozytywna średnia ocena realizacji wskazanych zadań,
 - Pozytywna ocena uczestnictwa i aktywności studenta podczas zajęć,
 - Praca zaliczeniowa
 - Warunkiem zaliczenia terminowa realizacja ustalonych zadań i uzyskanie pozytywnej oceny z realizacji zadań
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 - Jak w przypadku wykładu.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 - Jak w przypadku wykładu.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	16
	Czytanie wskazanej literatury	4
	Przygotowanie do zaliczenia	5
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	30
	Przygotowanie do pracy zaliczeniowych (czytanie literatury, praca z aplikacjami)	10
	Zadania i projekty zaliczeniowe	30
	Przygotowanie prezentacji z prac	5

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	100
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	4

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	12
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Przygotowanie do zaliczenia	8
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	20
	Przygotowanie do pracy zaliczeniowych (czytanie literatury, praca z aplikacjami)	10
	Zadania i projekty zaliczeniowe	35
	Przygotowanie prezentacji z prac	10

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	100
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	4

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 46
 - Liczba punktów ECTS – 1,8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 30
 - Liczba punktów ECTS – 3,0

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 32
 - Liczba punktów ECTS – 1,3
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 20
 - Liczba punktów ECTS – 3,0

6. Zakładane efekty kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GSO_27_W1	Student posiada wiedzę z zakresu projektowania doświadczenia użytkownika	K_W03
GSO_27_W1	Student zna fachową terminologię związaną z UX Design i rozumie specyfikę oraz znaczenie projektowania w tym obszarze	K_W12 K_W13
GSO_27_U1	Student potrafi tworzyć projekty graficzne zgodne z wytycznymi projektowania doświadczenia użytkownika	K_W12 K_U03 K_U14
GSO_27_U2	Student zna i potrafi stosować narzędzia w postaci specjalistycznego oprogramowania	K_U03 K_U10
GSO_27_K1	Student jest w stanie samodzielnie realizować własne koncepcje i dokonać oceny tych działań	K_K04 K_K05

7 Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GSO_27_W1	v	v	Praca zaliczeniowa

GSO_27_W1	v	v	Praca zaliczeniowa
GSO_27_U1		v	Praca zaliczeniowa
GSO_27_U2		v	Praca zaliczeniowa
GSO_27_K1		v	Praca zaliczeniowa

8 Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy student:
GSO_27_W1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_27_W1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_27_U1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_27_U2	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_27_K1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe