

PROJEKT SPECJALIZACYJNY

Kod przedmiotu: GSO_31

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 – 34 (14 + 20)

Forma niestacjonarna

wyklady – 10 (4 +6)

laboratorium – 22 (8 + 14)

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 5 (3 + 2)

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat projektowania wrażeń użytkownika (user experience), w oparciu o proces projektowy obejmujący zarówno analizę problemu (m.in. poprzez badania z użytkownikami), jak i projektowanie rozwiązania.

Celem zajęć w jest przygotowanie studenta do samodzielnej pracy, jako projektant auser experience.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: Metodyka projektowania graficznego, Projektowanie stron www.

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe:**
 - Proces projektowy oparty na modelu double-diamond.
 - Analiza heurystyczna i 10 heurystyk Jakoba Nielsena oraz Rolpha Molicha.
 - Wstęp do badań z użytkownikami: zadaniowe testy użyteczności i pogłębione wywiady IDI.
 - Prototypowanie stron internetowych i aplikacji.
 - Narzędzia warsztatowe: tworzenie person i proto-person, customer journey map, value proposition canvas, design studio, crazy 8.
 - Wykorzystanie wiedzy o spostrzeganiu w projektowaniu (organizacja rzeczywistości spostrzeganej, Gestalt, znaczenie uwagi w organizacji rzeczywistości).
- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykłady i warsztaty prowadzone metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego, z wykorzystaniem materiałów udostępnianych studentom w postaci elektronicznej.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Ocenianie podlega zakres wykorzystania wiedzy z wykładów w pracy praktycznej realizowanej w ramach laboratorium
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. Alvarez C. (2015) *Lean Customer Development. Twórz produkty, po które klienci będą ustawiać się w kolejkach*, Gliwice: Wydawnictwo Helion
 2. Mościchowska I., Rogoś-Turek B. (2015) *Badania potrzeb w projektowaniu produktów w: Badania jako podstawa projektowania User Experience*, Warszawa: Wydawnictwo PWN
 3. Rosenfeld L., Morville P., Arango J. (2017) *Architektura informacji w serwisach internetowych i nie tylko*, Gliwice: Wydawnictwo Helion
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Cooper A., Reimann R., Cronin D., Noessel Ch. (2014) *About Face: The Essentials of Interaction Design*, Indianapolis: John Wiley& Sons, Inc.
 1. Krug S., (2014) *Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych*, Gliwice: Wydawnictwo Helion
 2. Norman D., (2018) *Design na co dzień*, Kraków; Wydawnictwo Karakter
 3. Zimbardo P.G., Ruch F.L. (1998) *Psychologia i życie*, Warszawa, Wydawnictwo Naukowe PWN
- **b) Laboratorium**
- **Treści programowe:**
 - I semestr: praca projektowa oparta na modelu double-diamond i 4 najważniejszych fazach projektowania: odkrywania i definiowania problemu (fazy discover i define); generowaniu pomysłów i tworzeniu rozwiązania problemu (fazy develop i deliver). Zdiagnozowanie problemów istniejącej strony internetowej lub aplikacji w oparciu o badania z użytkownikami (zadaniowe testy użyteczności i wywiady

pogłębione). Zaprojektowanie rozwiązania odkrytego problemu, zbudowanie interaktywnego prototypu tego rozwiązania, przygotowanie dokumentacji.

- II semestr: praca projektowa skupiona na rozwiązaniu realnego problemu wybranej grupy docelowej; praca warsztatowa z wykorzystaniem narzędzi typu persony, mapa podróży użytkownika (customer journey map), szablon propozycji wartości (value proposition canvas); budowanie prototypu rozwiązania problemu; weryfikacja koncepcji podczas badań z użytkownikami; przygotowanie dokumentacji.
- **Metody dydaktyczne:**
 - Prezentacja postępów prac i dyskusja moderowana.
 - Metoda problemowa – studium przypadku, burza mózgów.
 - Warsztaty projektowe z wykorzystaniem komputerów.
 - Prezentacje.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Średnia ocena realizacji poszczególnych etapów projektu: analiza problemu, tworzenie koncepcji, prezentacja rozwiązania, dokumentacja.
 - Ocena aktywności studenta podczas zajęć
- **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	5
	Przygotowanie do zaliczenia	15
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	34
	Przygotowanie i przeprowadzenie testów z użytkownikami	10
	Projekt grupowy	30
	Przygotowanie sprawozdania	15

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	10
	Czytanie wskazanej literatury	5

	Wykorzystywanie wiedzy teoretycznej w projektach semestralnych	21
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	22
	Przygotowanie i przeprowadzenie testów z użytkownikami	16
	Projekt grupowy	30
	Przygotowanie sprawozdania	21

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 50
 - Liczba punktów ECTS – 2
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 34
 - Liczba punktów ECTS – 3,6

b. forma niestacjonarna

- 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
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 22
 - Liczba punktów ECTS – 3,6

6. Zakładane efekty kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GSO_31_W1	Student potrafi projektować w oparciu o metodę double-diamond, z uwzględnieniem wszystkich jej faz	K_W12 K_W03
GSO_31_W1	Student zna i rozumie specyfikę projektowania skoncentrowanego na użytkownikach (user-centered design)	K_W12 K_W08
GSO_31_U1	Student potrafi wykonać interaktywny prototyp strony internetowej lub aplikacji	K_U01
GSO_31_U2	Student zna i potrafi przeprowadzić testy z użytkownikami na różnych etapach projektu	K_U03 K_U14
GSO_31_U3	Student zna i potrafi wykorzystać metody i narzędzia userexperience w pracach projektowych	K_U03

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_31_W1	x	x	Przedstawienie procesu projektowego w dokumentacji dołączonej do projektów semestralnych
GSO_31_W1	x	x	Weryfikacja uwzględnienia w projekcie badania potrzeb użytkowników i przeprowadzenia testów użyteczności
GSO_31_U1	x	x	Weryfikacja przygotowanego przez studenta interaktywnego prototypu strony
GSO_31_U2	x	x	Weryfikacja scenariusza na potrzeby wywiadów i testów; uwzględnienie badań w procesie projektowym, wykazane w dokumentacji
GSO_31_U3	x	x	Wykorzystanie narzędzi w pracy semestralnej, uwzględnienie w dokumentacji

Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy student:
GSO_31_W1	Zaprojektował rozwiązanie w oparciu o model double-diamond, zawierający najważniejsze etapy procesu projektowego (analizę i zdefiniowanie problemu, generowanie pomysłów i tworzenie rozwiązania problemu)
GSO_31_W1	Uwzględnia w projekcie potrzeby i cele użytkowników, wykazuje się empatią,
GSO_31_U1	Przedstawił rozwiązanie w formie interaktywnego prototypu
GSO_31_U2	Przeprowadza testy i badania z użytkownikami
GSO_31_U3	Rozumie i wykorzystuje w projekcie metody warsztatowe: persony, mapę podróży użytkownika, szablon propozycji wartości