

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projektowanie user experience (Ćw. audytoryjne), PG_00118978						
Kierunek studiów	Ekonomia (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	3	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	6	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Ekonomiczny -> Katedra Transportu i Handlu Morskiego -> Zakład Gospodarki Elektronicznej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Anna Śliwa				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	15.0	0.0	0.0	0.0	15
W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0							
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	15		0.0		0.0	15
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów (z perspektywy praktycznej) z możliwościami współczesnych narzędzi informatycznych wykorzystywanych w gospodarce, związanych przede wszystkim z projektowaniem interaktywnych interfejsów sklepów internetowych w programie AXURE oraz badaniem użyteczności witryn internetowych zgodnie z potrzebami i zachowaniami ich użytkowników.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[EKONL3_W11] zna ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości, wykorzystując wiedzę z zakresu ekonomii, finansów i nauk o zarządzaniu	Student rozumie ogólne zasady tworzenia i rozwijania form indywidualnej przedsiębiorczości oraz potrafi zastosować je w kontekście projektowania UX. Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu ekonomii i finansów, aby stworzyć efektywne ekonomicznie rozwiązania IT.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_U13] potrafi współdziałać i pracować w grupie (w tym w środowisku międzynarodowym), przyjmując w niej różne role	Student potrafi współpracować w zespole, w tym w międzynarodowym środowisku, pełniąc różne role, przyczyniając się do wspólnego osiągnięcia celów projektowych.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_W04] zna rodzaje więzi gospodarczych i społecznych oraz rządzące nimi prawidłowości	Student zna podstawowe zasady projektowania doświadczeń użytkownika (UX) oraz potrafi zastosować je w praktyce, aby stworzyć intuicyjne i efektywne interfejsy użytkownika, które odpowiadają na potrzeby i oczekiwania użytkowników.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_U15] potrafi samodzielnie uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności ekonomiczne, jest otwarty na nowe pomysły i techniki, ma skłonność do nauki każdą metodą oraz skłonność do interakcji z innymi uczestnikami procesu uczenia się	Student potrafi samodzielnie rozwijać i doskonalić swoją wiedzę oraz umiejętności z zakresu UX. Jest otwarty na nowe pomysły i techniki projektowe. Doskonalił wiedzę z zakresu technologii i narzędzi wspierających proces projektowania (technologie webowe, aplikacje mobilne, sztuczna inteligencja czy internet rzeczy (IoT)). Przejawia skłonność do śledzenia i rozumienia najnowszych trendów oraz najlepszych praktyk w dziedzinie UX w celu adaptacji ich do własnych projektów. Chętnie uczy się różnymi metodami i aktywnie współpracuje z innymi uczestnikami procesu uczenia się.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_K05] prawidłowo identyfikuje, diagnozuje i rozstrzyga dylematy oraz różne warianty rozwiązań, związane z wykonywaniem zawodu	Student identyfikuje, analizuje i interpretuje potrzeby oraz oczekiwania użytkowników w kontekście różnorodnych produktów i usług w celu podejmowania uzasadnionych decyzji projektowych.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_W05] ma zaawansowaną wiedzę o człowieku jako podmiocie tworzącym struktury społeczne i zasady ich funkcjonowania oraz o jego działaniu w tych strukturach, zna dobrze motywy podejmowania decyzji gospodarczych przez człowieka	Student posiada wiedzę na temat użytkownika jako uczestnika struktur społecznych oraz zasad ich funkcjonowania. Potrafi identyfikować, analizować i interpretować potrzeby oraz oczekiwania użytkowników w odniesieniu do produktów i usług projektowych. Rozumie motywy podejmowania decyzji przez użytkowników w kontekście interakcji z produktami cyfrowymi, co umożliwi projektowanie intuicyjnych i efektywnych interfejsów użytkownika.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_K03] uczestniczy w przygotowaniu projektów ekonomiczno-społecznych, potrafiąc godzić wymagania prawne, ekonomiczne, ekologiczne, polityczne i społeczne	Student uczestniczy w przygotowaniu projektów IT w zakresie projektowania interfejsów użytkownika oraz doświadczeń użytkowników, uwzględniając przy tym wymagania prawne, ekonomiczne, ekologiczne, polityczne i społeczne.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport

	<table border="1"> <tr> <th>Efekt kierunkowy</th> <th>Efekt z przedmiotu</th> <th>Sposób weryfikacji i oceny efektu</th> </tr> <tr> <td>[EKONL3_K04] jest gotów myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy; dostosowuje się do nowych sytuacji i warunków, podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia, jest odporny na porażki, umie identyfikować zagrożenia oraz ocenić ryzyko ich wystąpienia</td> <td>Student potrafi myśleć i działać przedsiębiorczo podczas tworzenia innowacyjnych rozwiązań UX. Potrafi szybko dostosować się do zmieniających się warunków i wymagań projektowych. Podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia w celu opracowania oryginalnych i efektywnych interfejsów użytkownika. Wykazuje odporność na porażki, a także umie identyfikować zagrożenia i oceniać ryzyko ich wystąpienia w procesie projektowym.</td> <td>[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport</td> </tr> <tr> <td>[EKONL3_U12] potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie</td> <td>Student potrafi samodzielnie przyswoić wiedzę z wykorzystaniem programów komputerowych.</td> <td>[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport</td> </tr> </table>	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu	[EKONL3_K04] jest gotów myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy; dostosowuje się do nowych sytuacji i warunków, podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia, jest odporny na porażki, umie identyfikować zagrożenia oraz ocenić ryzyko ich wystąpienia	Student potrafi myśleć i działać przedsiębiorczo podczas tworzenia innowacyjnych rozwiązań UX. Potrafi szybko dostosować się do zmieniających się warunków i wymagań projektowych. Podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia w celu opracowania oryginalnych i efektywnych interfejsów użytkownika. Wykazuje odporność na porażki, a także umie identyfikować zagrożenia i oceniać ryzyko ich wystąpienia w procesie projektowym.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport	[EKONL3_U12] potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	Student potrafi samodzielnie przyswoić wiedzę z wykorzystaniem programów komputerowych.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu								
[EKONL3_K04] jest gotów myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy; dostosowuje się do nowych sytuacji i warunków, podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia, jest odporny na porażki, umie identyfikować zagrożenia oraz ocenić ryzyko ich wystąpienia	Student potrafi myśleć i działać przedsiębiorczo podczas tworzenia innowacyjnych rozwiązań UX. Potrafi szybko dostosować się do zmieniających się warunków i wymagań projektowych. Podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia w celu opracowania oryginalnych i efektywnych interfejsów użytkownika. Wykazuje odporność na porażki, a także umie identyfikować zagrożenia i oceniać ryzyko ich wystąpienia w procesie projektowym.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport								
[EKONL3_U12] potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	Student potrafi samodzielnie przyswoić wiedzę z wykorzystaniem programów komputerowych.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport								
Treści przedmiotu	AXURE - szkolenie z programu: 1. Wprowadzenie do projektowania. 2. Przegląd dostępnych narzędzi projektowych. 3. Omówienie podstawowych i zaawansowanych funkcjonalności w programie AXURE (m.in. elementy ekranu głównego, widżety, mastery, panele dynamiczne, repeatery). 4. Ćwiczenia praktyczne. 5. Konsultacje prowadzone w trakcie semestru umożliwiają studentom omawianie założeń projektowych, weryfikację kierunku prac, rozwiązywanie pojawiających się problemów projektowych oraz doskonalenie koncepcji UX w dialogu z prowadzącym zajęcia.									
Wymagania wstępne i dodatkowe	Znajomość podstaw biznesu elektronicznego i projektowania witryn internetowych.									
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sposób oceniania (składowe)</th> <th>Próg zaliczeniowy</th> <th>Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Projekt w programie AXURE</td> <td>51.0%</td> <td>100.0%</td> </tr> </tbody> </table>		Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	Projekt w programie AXURE	51.0%	100.0%		
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej								
Projekt w programie AXURE	51.0%	100.0%								
Zalecana lista lektur	<table border="1"> <tr> <td>Podstawowa lista lektur</td> <td> 1. Mościkowska I., Rogos-Turek B., <i>Badania User Experience jako podstawa projektowania</i>, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015. 2. Krug S., <i>Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych</i>. Wydanie III, Helion, 2014. 3. Weinschenk S., <i>100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach</i>, Helion, 2013 </td> </tr> <tr> <td>Uzupełniająca lista lektur</td> <td> 1. Norman D., <i>The Design of Everyday Things</i>, Hachette Book Group Usa, Hachette Book Group USA. 2. Allen J., Chudley J., <i>Projektowanie witryn internetowych User eXperience</i>. Smashing Magazine, Helion 2013. 3. Kargól K., <i>UX - Jak projektować dla użytkowników</i>, Wydawnictwo Strefa Kursów, 2015. 4. Wach D., Januszewicz A., <i>Digital skills in business activity: usage areas</i>, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Gdańskiego. Studia i Materiały Instytutu Transportu i Handlu Morskiego 2013, nr 10. </td> </tr> <tr> <td>Adresy eZasobów</td> <td></td> </tr> </table>		Podstawowa lista lektur	1. Mościkowska I., Rogos-Turek B., <i>Badania User Experience jako podstawa projektowania</i> , Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015. 2. Krug S., <i>Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych</i> . Wydanie III, Helion, 2014. 3. Weinschenk S., <i>100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach</i> , Helion, 2013	Uzupełniająca lista lektur	1. Norman D., <i>The Design of Everyday Things</i> , Hachette Book Group Usa, Hachette Book Group USA. 2. Allen J., Chudley J., <i>Projektowanie witryn internetowych User eXperience</i> . Smashing Magazine, Helion 2013. 3. Kargól K., <i>UX - Jak projektować dla użytkowników</i> , Wydawnictwo Strefa Kursów, 2015. 4. Wach D., Januszewicz A., <i>Digital skills in business activity: usage areas</i> , Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Gdańskiego. Studia i Materiały Instytutu Transportu i Handlu Morskiego 2013, nr 10.	Adresy eZasobów			
Podstawowa lista lektur	1. Mościkowska I., Rogos-Turek B., <i>Badania User Experience jako podstawa projektowania</i> , Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015. 2. Krug S., <i>Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych</i> . Wydanie III, Helion, 2014. 3. Weinschenk S., <i>100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach</i> , Helion, 2013									
Uzupełniająca lista lektur	1. Norman D., <i>The Design of Everyday Things</i> , Hachette Book Group Usa, Hachette Book Group USA. 2. Allen J., Chudley J., <i>Projektowanie witryn internetowych User eXperience</i> . Smashing Magazine, Helion 2013. 3. Kargól K., <i>UX - Jak projektować dla użytkowników</i> , Wydawnictwo Strefa Kursów, 2015. 4. Wach D., Januszewicz A., <i>Digital skills in business activity: usage areas</i> , Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Gdańskiego. Studia i Materiały Instytutu Transportu i Handlu Morskiego 2013, nr 10.									
Adresy eZasobów										
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Metody badań w UX Architektura informacji Projektowanie funkcjonalne									
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy									

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.