

Karta przedmiotu

|   |   |   |               |                        |  |                       |       |
|---|---|---|---------------|------------------------|--|-----------------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu                      | Projektowanie user experience (Wykład), PG_00118977   |   |               |                        |  |                       |       |
| 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                                       |               |                        | 2.0  |                       |       |
| 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   | 15.0  | 0.0           | 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 teoretycznej) z możliwościami współczesnych narzędzi informatycznych wykorzystywanych w gospodarce. |   |               |                        |  |                       |       |

| Efekty uczenia się przedmiotu | 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.   | [SK4] test/egzamin - ustny lub pisemny |
|                               | [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.  | [SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny |
|                               | [EKONL3_U12] potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie  | Student potrafi samodzielnie przyswoić wiedzę z wykorzystaniem programów komputerowych.   | [SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny |
|                               | [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.  | [SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny |
|                               | [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.   | [SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny |
|                               | [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.   | [SK4] test/egzamin - ustny lub pisemny |
|                               | [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. | [SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny |

|   | Efekt kierunkowy   | Efekt z przedmiotu  | Sposób weryfikacji i oceny efektu      |
|---|--|---|--|
|   | [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.   | [SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny |
| [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.  | [SK4] test/egzamin - ustny lub pisemny  |  |
| Treści przedmiotu   | 1. Wstęp do projektowania user experience.<br>2. Krótka historia UX.<br>3. Projektowanie zorientowane na użytkownika (UCD).<br>4. Architektura informacji (AI).<br>5. Projektowanie funkcjonalne.<br>6. Wireframe, mockup, prototyp.<br>7. Metody badań w UX.<br>8. Testy użyteczności.<br>9. Złote zasady UX.<br>10. Konsultacje prowadzone w trakcie semestru umożliwiają studentom rozwinięcie treści programowych, analizę przykładów z praktyki UX oraz wyjaśnienie złożonych zagadnień związanych z projektowaniem zorientowanym na użytkownika i badaniem użyteczności. |   |  |
| Wymagania wstępne i dodatkowe   | Znajomość podstaw biznesu elektronicznego i projektowania witryn internetowych.  |   |  |
| Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się   | Sposób oceniania (składowe)  | Próg zaliczeniowy   | Składowa oceny końcowej                |
|   | Test   | 51.0%   | 100.0%                                 |
| Zalecana lista lektur   | Podstawowa lista lektur  | 1. Mościkowska I., Rogos-Turek B., <i>Badania User Experience jako podstawa projektowania</i> , Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015.<br>2. Krug S., <i>Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych</i> . Wydanie III, Helion, 2014.<br>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.<br>2. Allen J., Chudley J., <i>Projektowanie witryn internetowych User eXperience</i> . Smashing Magazine, Helion 2013.<br>3. Kargól K., <i>UX - Jak projektować dla użytkowników</i> , Wydawnictwo Strefa Kursów, 2015.<br>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<br>Architektura informacji<br>Projektowanie funkcjonalne   |   |  |
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu   | Nie dotyczą  |   |  |

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.