

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	UX Design (Ćw. audytoryjne), PG_00169852						
Kierunek studiów	Ekonomia (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	niestacjonarne		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							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Jacek Winiarski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	14.0	0.0	0.0	0.0	14
	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	14		5.0		56.0	75
Cel przedmiotu	Celem ćwiczeń z UX designu jest rozwijanie umiejętności tworzenia intuicyjnych i przyjaznych użytkownikowi rozwiązań, które poprawiają doświadczenia klientów w interakcji z produktami i usługami. Zastosowanie takich umiejętności w różnych branżach, np. hotelarstwie, pozwala na projektowanie lepszych stron rezerwacyjnych, aplikacji mobilnych czy procesów meldunkowych, zwiększając satysfakcję klientów i efektywność biznesu.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[EKONL3_W02] ma zaawansowaną wiedzę o różnych rodzajach istniejących podmiotów i organizacji gospodarczych oraz instytucji publicznych	Student potrafi zastosować zaawansowaną wiedzę o strukturze i funkcjonowaniu różnych typów podmiotów gospodarczych oraz instytucji publicznych w kontekście projektowania doświadczeń użytkownika (UX), uwzględniając specyfikę ich potrzeb, celów biznesowych oraz uwarunkowań rynkowych i organizacyjnych.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_W03] ma zaawansowaną wiedzę o relacjach między podmiotami gospodarczymi i organizacjami społecznymi funkcjonującymi w sferze krajowej, międzynarodowej i międzykulturowej	Student rozumie znaczenie projektowania doświadczeń użytkownika (UX) w kontekście relacji między podmiotami gospodarczymi i organizacjami społecznymi działającymi w środowisku krajowym, międzynarodowym i międzykulturowym. Potrafi uwzględniać te uwarunkowania przy tworzeniu rozwiązań projektowych, analizując potrzeby zróżnicowanych grup użytkowników.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_W04] zna rodzaje więzi gospodarczych i społecznych oraz rządzące nimi prawidłowości	Student zna rodzaje więzi gospodarczych i społecznych oraz rządzące nimi prawidłowości	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_U02] potrafi wykorzystać posiadaną wiedzę teoretyczną i pozyskiwać dane do analizowania konkretnych procesów i zjawisk gospodarczych i społecznych oraz analizować te zjawiska za pomocą metod stworzonych w ekonomii, finansach i naukach o zarządzaniu	Student potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną z zakresu UX Design oraz pozyskiwać i analizować dane dotyczące zachowań użytkowników i funkcjonowania produktów cyfrowych, interpretując zjawiska społeczne i gospodarcze w kontekście projektowania doświadczeń użytkownika z zastosowaniem podstawowych metod analizy stosowanych w ekonomii, finansach i naukach o zarządzaniu.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_K06] jest gotów do kierowania się w życiu zawodowym etyką biznesu i społeczną odpowiedzialnością biznesu, poszanowania dla innych oraz bycia lojalnym wobec pracodawcy	Student jest gotów do kierowania się w życiu zawodowym etyką biznesu i społeczną odpowiedzialnością biznesu, poszanowania dla innych oraz bycia lojalnym wobec pracodawcy	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[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 wykorzystywać narzędzia projektowe (Figma, Canva, Photoshop) w sposób kreatywny i elastyczny, dostosowując się do zmieniających się uwarunkowań projektowych. Jest gotów do podejmowania inicjatywy w działaniach zespołowych, identyfikuje potencjalne trudności w procesie projektowym oraz potrafi ocenić ryzyko ich wystąpienia i zaproponować rozwiązania, wykazując postawę przedsiębiorczą.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_U14] potrafi odpowiednio określać priorytety i planować oraz organizować zadania związane z ich realizacją, a także monitorować i oceniać postępy	Student potrafi zaplanować i zorganizować pracę projektową w zakresie projektowania interfejsów użytkownika z wykorzystaniem wybranych narzędzi (Figma, Canva, Photoshop), odpowiednio określając priorytety zadań, monitorując postęp prac oraz oceniając efektywność realizacji projektu zgodnie z wymogami rynku pracy UX.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport

	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[EKONL3_W01] ma zaawansowaną wiedzę o charakterze nauk społecznych, ich miejscu w systemie nauk, zna rolę nauk ekonomicznych w tym systemie i posługuje się uniwersalną terminologią ekonomiczną	[10409] [EKONL3_W01] Student posiada wiedzę na temat roli UX Design w kontekście nauk społecznych i ekonomicznych, rozumie znaczenie doświadczenia użytkownika w procesach projektowych i biznesowych, a także posługuje się podstawową terminologią ekonomiczną i społeczną przy analizie oraz prezentacji projektów UX.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[EKONL3_K02] ma świadomość poziomu swojej wiedzy w obszarze ekonomii, rozumie potrzebę pogłębiania oraz aktualizowania tej wiedzy przez całe życie	Student ma świadomość poziomu swojej wiedzy w obszarze ekonomii, rozumie potrzebę pogłębiania oraz aktualizowania tej wiedzy przez całe życie	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
Treści przedmiotu	1. Figma w procesie projektowym 2. Canva, Photoshop 3. UX Design na rynku pracy 4. Tworzenie projektów Wszelkie wątpliwości w zakresie poruszanych zagadnień będzie można rozwiązać podczas konsultacji.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	dyskusja	51.0%	10.0%
	projekt	51.0%	90.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	- Martin, A. "Figma for Beginners: Learn UX/UI Design with Figma", 2021. - Brown, T. "Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society", Harper Business, 2009. - Banfield, R., Lombardo, C. & Wax, T. "Design Sprint: A Practical Guidebook for Building Great Digital Products", O'Reilly Media, 2015.	
	Uzupełniająca lista lektur	Kent, T. "The Canva Crash Course: Simplified Graphic Design for Everyone", 2020.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.