Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projektowanie user experience , PG_00199045						
Kierunek studiów	Ekonomia (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu	2028/2029			
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki			
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji	na uczelni			
Rok studiów	3		Język wykładowy	polski			
Semestr studiów	6		Liczba punktów ECTS	5.0			
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	15.0	0.0	10.0	0.0	40
	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	40		0.0	85.0		125
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] wykazuje gotowość do myślenia i działania 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_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 tworzyć intuicyjne i efektywne interfejsy użytkownika, które odpowiadają na potrzeby i oczekiwania użytkowników.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[EKONL3_W11] zna 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 tworzyć efektywne ekonomicznie rozwiązania IT.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[EKONL3_U15] potrafi samodzielnie uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę oraz umiejętności z zakresu ekonomii, jest otwarty na nowe koncepcje i rozwiązania, wykazuje gotowość do uczenia się przez całe życie oraz do współpracy i wymiany wiedzy 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. Doskonali 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
	[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 osiągania celów projektowych.	[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.	[SK4] 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_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

	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[EKONL3_W05] ma 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 umożliwia projektowanie intuicyjnych i efektywnych interfejsów użytkownika.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny
Treści przedmiotu	1. Wstęp do projektowania user experience. 2. Krótka historia UX. 3. Projektowanie zorientowane na użytkownika (UCD). 4. Architektura informacji (AI). 5. Projektowanie funkcjonalne. 6. Wireframe, mockup, prototyp. 7. Metody badan w UX. 8. Testy użytecznosci. 9. Złote zasady UX. 10. Konsultacje prowadzone w trakcie semestru umożliwiają studentom rozwinięcie treści programowych, analizę przykładów z praktyki UX oraz wyjaśnienie złożonych zagadnień związanych z projektowanie zorientowanym na użytkownika i badaniem użyteczności.		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Znajomość podstaw biznesu elektronicznego i projektowania witryn internetowych.		
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projekt indywidualny lub grupowy	51.0%	40.0%
	Test	51.0%	60.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Mościkowska I., Rogos-Turek B., *Badania User Experience jako podstawa projektowania*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015. 2. Krug S., *Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych*. Wydanie III, Helion, 2014. 3. Weinschenk S., *100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach*, Helion, 2013.	
	Uzupełniająca lista lektur	1. Norman D., *The Design of Everyday Things*, Hachette Book Group Usa, Hachette Book Group USA. 2. Allen J., Chudley J., *Projektowanie witryn internetowych User eXperience*. Smashing Magazine, Helion 2013. 3. Kargól K., *UX - Jak projektować dla użytkowników*, Wydawnictwo Strefa Kursów, 2015. 4. Wach D., Januszewicz A., *Digital skills in business activity: usage areas*, 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.