Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	UX Design , PG_00199912		
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	niestacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	3	Język wykładowy	polski
Semestr studiów	6	Liczba punktów ECTS	4.0
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	6.0	14.0	0.0	8.0	0.0	28
	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	28	0.0	72.0	100

Cel przedmiotu	Celem wykładu w ramach przedmiotu **UX Design** jest przedstawienie teoretycznych podstaw projektowania doświadczeń użytkownika. Wykład obejmuje historię rozwoju UX jako dziedziny, od początków ergonomii i badań nad użytecznością w latach 50., przez rozwój interakcji człowiek-komputer, aż po współczesne zastosowania UX w technologii. Omówione zostaną przykłady z praktyki, takie jak rola UX w sukcesie produktów Apple (np. intuicyjność i prostota interfejsów iPhonea), oraz znaczenie projektowania skoncentrowanego na użytkowniku w różnych branżach. Część wykładu poświęcona będzie wpływowi psychologii i socjologii na UX, a także przyszłym kierunkom rozwoju tej dziedziny.

Efekty uczenia się przedmiotu

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	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.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny
[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 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 ustalać priorytety, planować i organizować realizację zadań własnych oraz zespołowych, a także monitorować i oceniać postępy w osiąganiu założonych celów.	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
[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	The student is able to use design tools (Figma, Canva, Photoshop) in a creative and flexible way, adapting to changing project conditions. They take initiative in team activities, identify potential challenges in the design process, assess the risk of their occurrence, and propose solutions —demonstrating an entrepreneurial mindset.	[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny
[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	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[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.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny
[EKONL3_K06] wykazuje gotowość do kierowania się w życiu zawodowym etyką biznesu i społeczną odpowiedzialnością biznesu, poszanowania dla innych oraz bycia lojalnym wobec pracodawcy	Student wykazuje gotowość do stosowania zasad etyki zawodowej oraz społecznej odpowiedzialności w procesie projektowania doświadczeń użytkownika, uwzględniając potrzeby różnych grup interesariuszy, poszanowanie dla różnorodności użytkowników oraz lojalność wobec wartości i celów organizacji, dla której projektuje.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport

	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[EKONL3_W03] zna relacje 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.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[EKONL3_W04] zna rodzaje więzi gospodarczych i społecznych oraz rządzące nimi prawidłowości	Student zna rodzaje więzi gospodarczych i społecznych oraz rządzące nimi prawidłowości	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny

Treści przedmiotu

1. Wprowadzenie do UX Desgin

2. Historia rozwoju UX Design

3. Rola UX w nowoczesnych technologiach

4. Podstawy psychologii w UX Design

5. Współczesne trendy i wyzwania w UX

6. UX a rynek pracy

Wszelkie wątpliwości w zakresie poruszanych zagadnień będzie można rozwiać podczas konsultacji.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Kolokwium	51.0%	40.0%
Projekt	51.0%	60.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur	**Don Norman**, *The Design of Everyday Things*, Basic Books, Nowy Jork, 2013. **Jesse James Garrett**, *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*, New Riders, Berkeley, 2010. **Kim Goodwin**, *Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services*, Wiley, Indianapolis, 2009.
Uzupełniająca lista lektur	**Jeff Gothelf, Josh Seiden**, *Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams*, O'Reilly Media, Sebastopol, 2013.
Adresy eZasobów	

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania

Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu

Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.