

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_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
	[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_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_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
	[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

	<table border="1"> <tr> <th>Efekt kierunkowy</th> <th>Efekt z przedmiotu</th> <th>Sposób weryfikacji i oceny efektu</th> </tr> <tr> <td>[EKONL3_K02] ma świadomość poziomu swojej wiedzy w obszarze ekonomii, rozumie potrzebę pogłębiania oraz aktualizowania tej wiedzy przez całe życie</td> <td>Student ma świadomość poziomu swojej wiedzy w obszarze ekonomii, rozumie potrzebę pogłębiania oraz aktualizowania tej wiedzy przez całe życie</td> <td>[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport</td> </tr> <tr> <td>[EKONL3_W02] ma zaawansowaną wiedzę o różnych rodzajach istniejących podmiotów i organizacji gospodarczych oraz instytucji publicznych</td> <td>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.</td> <td>[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny</td> </tr> </table>	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu	[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		
Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu										
[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										
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do UX Design 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 <p>Wszelkie wątpliwości w zakresie poruszanych zagadnień będzie można rozwiązać podczas konsultacji.</p>											
Wymagania wstępne i dodatkowe												
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</td> <td>51.0%</td> <td>60.0%</td> </tr> <tr> <td>Kolokwium</td> <td>51.0%</td> <td>40.0%</td> </tr> </tbody> </table>	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	Projekt	51.0%	60.0%	Kolokwium	51.0%	40.0%		
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej										
Projekt	51.0%	60.0%										
Kolokwium	51.0%	40.0%										
Zalecana lista lektur	<p>Podstawowa lista lektur</p> <p>Don Norman, <i>The Design of Everyday Things</i>, Basic Books, Nowy Jork, 2013.</p> <p>Jesse James Garrett, <i>The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond</i>, New Riders, Berkeley, 2010.</p> <p>Kim Goodwin, <i>Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services</i>, Wiley, Indianapolis, 2009.</p> <p>Uzupełniająca lista lektur</p> <p>Jeff Gothelf, Josh Seiden, <i>Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams</i>, O'Reilly Media, Sebastopol, 2013.</p> <p>Adresy eZasobów</p>											
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania												
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy											

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.