

Karta opisu zajęć - Sylabus Państwowa Akademia Nauk Stosowanych im. ks. Bronisława Markiewicza w Jarosławiu			
I. INFORMACJE PODSTAWOWE			
Nazwa zajęć: UX/UI Design		Cykl kształcenia rozpoczynający się w roku akademickim 2023/2024	
Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia: Informatyka, studia pierwszego stopnia, profil praktyczny			
Język wykładowy: polski		Rodzaj zajęć: zajęcia kształcenia specjalistycznego	
Rok studiów: III		Semestr: 5	
Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom: 4		Koordynator zajęć Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail:	
Jednostka organizacyjna: Wydział Inżynierii Technicznej			
FORMA PROWADZENIA ZAJĘĆ I LICZBA GODZIN			
Ogólna liczba godzin zajęć dydaktycznych na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych z podziałem na formy:			
Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
Wykład:	15	Wykład:	
Ćwiczenia:		Ćwiczenia:	
Laboratorium:		Laboratorium:	
Lektorat:		Lektorat:	
Projekt:		Projekt:	
Zajęcia praktyczne:	30	Zajęcia praktyczne:	
Seminarium:		Seminarium:	
Zajęcia terenowe:		Zajęcia terenowe:	
Praktyki:		Praktyki:	
Inna:		Inna:	
RAZEM:	45	RAZEM:	
II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE			
Wymagania wstępne i dodatkowe: Podstawowa obsługa komputera			

Cel (cele) kształcenia dla zajęć:

Wyposażenie studenta w wiedzę z zakresu zasad projektowania ekranów interfejsu użytkownika. Poznanie obsługi narzędzia Figma. Studenci poznają: projektowanie makiety w aplikacji Figma, zaawansowane projektowanie design systemu, tworzenie prototypów na podstawie wcześniej przygotowanych design'ów, wiedzy na temat testowania swoich rozwiązań. Słuchacze zdobędą szczegółową wiedzę pozwalającą na: projektowanie zorientowane na użytkownika podczas tworzenia produktów i usług, inicjowanie, wykonywanie i kierowanie projektami UX.

EFEKTY UCZENIA SIĘ OKREŚLONE DLA ZAJĘĆ I ICH ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OKREŚLONYCH DLA KIERUNKU STUDIÓW

Efekty uczenia się określone dla zajęć w kategorii wiedza, umiejętności oraz kompetencje społeczne oraz metody weryfikacji efektów uczenia się

UWAGA:

Dzielimy efekty uczenia się określone dla zajęć na kategorie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Określone dla zajęć efekty uczenia się nie muszą obejmować wszystkich trzech kategorii i zależą one od formy zajęć.

Symbol efektów uczenia się określonego dla zajęć*	Treść efektu uczenia się. Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się, student w kategorii:	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku studiów (symbol efektów uczenia się)
Wiedzy - zna i rozumie		
E_01	znajomość podstawowych terminów dziedziny user experience, znajomość metodologii UX/UI	K_W06, K_W10,
E_02	zna zasady rządzące się etapem design podczas powstawania projektu	K_W06, K_W10,
Umiejętności - potrafi		
E_03	umiejętność umiejscowienia różnych działań projektowych w procesie tworzenia produktu	K_U03
E_04	potrafi podjąć decyzje projektowe i dokonać krytycznej analizy pracy własnego zespołu.	K_U04, K_U12
Kompetencji społecznych - jest gotów do		
E_05	jest gotów do efektywnej komunikacji w obrębie swojego zespołu	K_K03

UWAGA!

Zaleca się, aby w zależności od liczby godzin zajęć, liczba efektów uczenia się zawierała się w przedziale: 3-7, ale są to wartości umowne.

TREŚCI PROGRAMOWE I ICH ODNIESIENIE DO FORM ZAJĘĆ I METOD OCENIANIA

Treści programowe (uszczegółowione, zaprezentowane z podziałem na poszczególne formy zajęć, tj. wykład, ćwiczenia, laboratoria, projekty, seminaria i inne):

Symbol treści programowych	Opis treści programowych	Forma zajęć	Metody dydaktyczne prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się *	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć #
		wykład		
TP-01	Wprowadzenie do UX (User Experience Design)		Wykład podający przy wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy,	Egzamin
TP-02	Metody badań UX. UX i UI Design		Wykład podający przy wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy,	Egzamin
TP-03	Architektura informacji i generowanie rozwiązań		Wykład podający przy wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy,	Egzamin
TP-04	Proces pracy nad prototypem UX. Tworzenie prototypów interfejsów użytkownika o różnym poziomie dokładności za pomocą wybranych technik i narzędzi.		Wykład podający przy wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy,	Egzamin
TP-05	Testowanie użyteczności serwisów www i aplikacji mobilnych. Metody testowania użyteczności i przegląd narzędzi do ich przeprowadzania.		Wykład podający przy wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy,	Egzamin
TP-06	Analiza danych i tworzenie raportów użyteczności.		Wykład podający przy wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy,	Egzamin
		zajęcia praktyczne		

TP-07	Interfejs i kluczowe funkcjonalności Figma. Narzędzia zaawansowane w Figma.		Realizacja bieżących zadań (instrukcje)	Projekt zaliczeniowy zespołowy, etapowe sprawdzanie postępów realizacji zadań
TP-08	Projektowanie aplikacji mobilnej/internetowej od zera. Projektowanie UI skoncentrowane na użytkowniku		Realizacja bieżących zadań (instrukcje)	Projekt zaliczeniowy zespołowy, etapowe sprawdzanie postępów realizacji zadań
TP-09	Animacje High fidelity Komponenty i ich wykorzystanie		Realizacja bieżących zadań (instrukcje)	Projekt zaliczeniowy zespołowy, etapowe sprawdzanie postępów realizacji zadań
TP-10	Makietowanie i przydatne materiały (wtyczki, gotowe systemy projektowe, wireframe'y). Tekst, kolor, style		Realizacja bieżących zadań (instrukcje)	Projekt zaliczeniowy zespołowy, etapowe sprawdzanie postępów realizacji zadań
TP-11	Prototypowanie i testowanie aplikacji. Wykorzystanie bibliotek		Realizacja bieżących zadań (instrukcje)	Projekt zaliczeniowy zespołowy, etapowe sprawdzanie postępów realizacji zadań
TP-12	Projekt, eksport i praca w zespole		Realizacja bieżących zadań (instrukcje)	Projekt zaliczeniowy zespołowy, etapowe sprawdzanie postępów realizacji zadań

Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się określonych dla zajęć, powinny być zróżnicowane w zależności od kategorii, tj. inne dla kategorii wiedza i inne dla kategorii umiejętności i kompetencje społeczne.

Dla wykładu:

* np. wykład podający, wykład problemowy, ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy

np. egzamin ustny, test, prezentacja, projekt

Zaleca się podanie przykładowych zadań (pytań) służących weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się określonych dla zajęć.

ZALECANA LITERATURA (w tym pozycje w języku obcym)

Literatura podstawowa (powinna być dostępna dla studenta w uczelnianej bibliotece):

1. Perea P., Giner P.: UX Design: projektowanie aplikacji dla urządzeń mobilnych. Wydawnictwo Helion, Gliwice 2019
2. Rotter M., Winterbottom C.: UX w projektowaniu witryn internetowych. Wydawnictwo Helion, Gliwice 2018
3. Badura C.: UXUI: design zoptymalizowany: nie tylko dla designerów. Wydawnictwo Helion, Gliwice 2019.

Literatura uzupełniająca:

1. Figma, Kurs dostępny online, Wejść do branży jako UX/UI, Helion
2. UX writing. Moc języka w produktach cyfrowych W. Aleksander, Helion.
3. Badanie UX. Praktyczne techniki projektowania bezkonkurencyjnych produktów, B. Nunnally, D. Farkas, Helion, 2018.
4. UX Design. Projektowanie aplikacji dla urządzeń mobilnych, P. Perea, P. Giner, Helion 2020.
5. UX w projektowaniu witryn internetowych, M. Ritter, C. Winterbott, Helion, 2020

III. INFORMACJE DODATKOWE

BILANS PUNKTÓW ECTS

OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (godziny)

Forma aktywności	Liczba godzin *
Godziny zajęć (według harmonogramu) z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	45
Praca własna studenta	55
SUMA GODZIN:	100

OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (punkty ECTS)

		Liczba punktów ECTS	
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS PRZYPISANYCH DO ZAJĘĆ	Praca studenta wymagająca bezpośredniego kontaktu z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	Ogółem: 4	1,8
	Praca własna studenta		2,2

* godziny lekcyjne, czyli 1 godz. oznacza 45 min;

OPIS PRACY WŁASNEJ STUDENTA:

Praca własna studenta musi być precyzyjnie opisana, uwzględniając charakter praktyczny zajęć. Należy podać symbol efektu uczenia się, którego praca własna dotyczy oraz metody weryfikacji efektów uczenia się stosowane w ramach pracy własnej.

Przykładowe formy aktywności: (1) przygotowanie do zajęć, (2) opracowanie wyników, (3) czytanie wskazanej literatury, (4) napisanie raportu z zajęć, (5) przygotowanie do egzaminu, opracowanie projektu.

- przygotowanie do zajęć, E_01-E_05,
- opracowanie wyników (projekt), E_01-E_05,
- czytanie wskazanej literatury, E_01-E_05,
- przygotowanie do egzaminu, E_01-E_05,

KRYTERIA OCENIANIA

Ocena kształtująca:

ocena przygotowania do zajęć

ocena umiejętności stosowania zdobytej wiedzy podczas wykonywania zadań realizowanych podczas zajęć

ocena aktywności podczas zajęć

Ocena podsumowująca:

całokształt wiedzy i umiejętności, ocena umiejętności rozwiązywania postawionych problemów

ocena zadań praktycznych do samodzielnego wykonania ocena projektu końcowego

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ

Istnieje możliwość prowadzenia części zajęć (wykład) z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość z wykorzystaniem platformy Microsoft Teams zapewniającej synchroniczny, interaktywny sposób komunikowania się, jako formy uzupełniającej kształcenie prowadzone w siedzibie Uczelni.