

# Wstęp do UX - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Wstęp do UX
Kod przedmiotu	14.2-WP-SOCD-WUX
Wydział	<a href="#">Wydział Nauk Społecznych</a>
Kierunek	Socjologia
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none"><li>mgr Marcin Woźny</li></ul>

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	15	1	-	-	Egzamin
Ćwiczenia	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę

## Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest wprowadzenie studenta w tematykę User Experience. Pokazanie miejsca doświadczeń użytkownika w procesie tworzenia produktu cyfrowego. Dodatkowo student powinien poznać różne składowe elementy, które składają się na końcowe doświadczenia użytkownika.

## Wymagania wstępne

### Zakres tematyczny

Zakres tematyczny wykładu

- Definicja UX
- Składowe doświadczeń użytkownika
- Miejsce UX w wytwarzaniu produktu cyfrowego
- Analiza potrzeb użytkownika
- Strategia produktu
- User Centered Design
- Dostępność produktu
- Definicja produktu

Zakres tematyczny ćwiczeń

- Definicje użyteczności i User-Experience
- Dobre strony UX
- Dobre praktyki
- Historia użyteczności
- Użyteczność kontra funkcjonalność
- Architektura informacji i język Internetu
- Grafika i budowanie wizerunku (kompozycja, kolor, kreska, bryła, czcionka)

## Metody kształcenia

Wykład, prezentacje case study, praca z tekstem, dyskusja

## Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student potrafi dokonać krytycznej analizy zjawisk i procesów społecznych w zakresie UX	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_U01</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne</li><li>praca grupowa</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Wykład</li><li>Ćwiczenia</li></ul>
Student jest otwarty na różne perspektywy teoretyczne i metodologiczne dotyczące zjawisk społecznych które można wykorzystać w UX	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_K02</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>praca grupowa</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ćwiczenia</li></ul>
Student zna i rozumie pojęcia z zakresu tematyki UX i jest krytyczny wobec nich	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_W01</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne</li><li>praca grupowa</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Wykład</li><li>Ćwiczenia</li></ul>

## Warunki zaliczenia

Warunki zaliczenia wykładów:

Egzamin ustny

Warunki zaliczenia ćwiczeń:

Praca grupowa związana z przygotowaniem koncepcji projektu UX

## Literatura podstawowa

Pozycje online

1. Krug S. – *„Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability”*
2. Norman D. – *„Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things”*
3. Norman D. – *„The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition”*
4. Saffer D. – *„Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices”*

Sikorski M. – „Interakcja człowiek-komputer”

## Literatura uzupełniająca

## Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Tomasz Kołodziej (ostatnia modyfikacja: 16-04-2020 09:51)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ