

Użyteczność produktów cyfrowych - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Użyteczność produktów cyfrowych
Kod przedmiotu	14.2-WP-SOCD-UPC
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
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	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr Marcin Woźny

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
Ćwiczenia	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z problematyką użyteczności (usability) produktów cyfrowych. Studenci poznają najważniejsze teorie i badania dotyczące dopasowywania produktów do potrzeb i możliwości człowieka.

Wymagania wstępne

Zakres tematyczny

1. Uyteczno w projektowaniu
2. Percepcja czowieka a projektowanie
3. Uwaga i pami w projektowaniu
4. Projektowanie dla dostpnoci, z uwzglndnieniem ogranicze
5. Ewaluacja uytecznoci i dostpnoci
6. Analiza heurystyczna produktów cyfrowych
7. Przygotowanie testów z uytkownikami — od hipotez do organizacji bada.
8. Moderowanie testów z uytkownikami.
9. Rola obserwatora w testach z uytkownikami.
10. Opracowanie i prezentacja wyników testów.
11. Metodyka szybkich iteracyjnych testów (RITE).

Metody kształcenia

Praca warsztatowa, praca w grupie, dyskusje, prezentacje

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student potrafi samodzielnie przygotować odpowiednie prace związane z tematyką użyteczności produktów cyfrowych	K_U05	projekt	Ćwiczenia
Student posiada pogłębioną wiedzę na temat procesów związanych z analizowaniem użyteczności produktów cyfrowych jest refleksyjny i krytyczny w ich interpretacji	K_W03	projekt	Ćwiczenia
Student jest gotów wskazywać nowe pola działania i wykorzystywać nabytą wiedzę zarówno w realizacji projektów profit jak i non-profit w działaniach z zakresu analizy użyteczności produktów cyfrowych	K_K04	projekt	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Literatura podstawowa

1. „Service Design”, redakcja Fazlagić J.
2. Frederick M. – „101 Things I Learned in Architecture School”
3. Merholz P., Wilkens T., Schauer B., Verba D. – „Subject To Change: Creating Great Products & Services for an Uncertain World: Adaptive Path on Design”
4. Polaine A., Løvlie L., Reason B., – „Service Design: From Insight to Implementation”
5. Resmini A., Rosati L. – „Pervasive Information Architecture: Designing Cross-Channel User Experiences”
6. Springer F. – „Wanna z kolumnadą”
7. Sterling B. – „Shaping Things”
8. Stickdorn M., Stickdorn M., Schneider J. – „This is Service Design Thinking: Basics-Tools-Cases”
9. Wicha M. – „Jak przestałem kochać design”

Literatura uzupełniająca

Uwagi

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

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ