

# Prototyping - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Prototyping
Kod przedmiotu	14.2-WP-SOCDA-PRO
Wydział	<a href="#">Wydział Nauk Społecznych</a>
Kierunek	Sociology
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	<ul style="list-style-type: none"><li>dr hab. Dorota Szaban, prof. UZ</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
Ćwiczenia	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę

## Cel przedmiotu

The aim of the course is to acquaint students with the work of the UX designer. This will enable researchers to understand the purpose of their work, and teach them how to adapt research and presentation of results to the real needs of designers. Awareness of design constraints and knowledge of basic techniques of project work will teach them how to make more useful recommendations, and quickly empirical verification of projects.

## Wymagania wstępne

-

## Zakres tematyczny

1. Use of research in the design process
2. Types of mockups and prototypes (mockups of low and high detail, static mockups and interactive prototypes, etc.)
3. The role of mock-ups and prototypes in design work
4. Context and limitations in the design process (technological constraints, stakeholders' needs, etc.)
5. Work with paper prototypes
6. Overview of prototyping tools

## Metody kształcenia

Work workshop, group work, discussions, presentations

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

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
The student is able to formulate, based on his knowledge and analytical skills, an in-depth assessment of the actions taken to solve specific social problems.	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">K_U06</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Project</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ćwiczenia</li></ul>
The student is able to initiate, plan, organize and manage the work of a small task force.	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">K_U07</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Project</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ćwiczenia</li></ul>
The student is prepared to initiate and participate actively in the implementation of social projects resulting from the need to solve social problems, and in case of difficulties, get the help of experts.	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">K_K03</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Project</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ćwiczenia</li></ul>

## Warunki zaliczenia

### Literatura podstawowa

1. Baesley M., Practical Web Analytics for User Experience. How Analytics Can Help You Understand Your Users, Morgan Kaufman.
2. Jeff Gothelf, Josh Seiden,(2016), Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams, O'Reilly.
3. Csaba Házi (2017), Seven Step UX: The Cookbook for Creating Great Products,
4. Antony Conboy (2019), The Beginners Guide to UX/UI Design: Learn the Secrets of the trade, Kindle edition.

## Literatura uzupełniająca

Additional materials prepared by the teacher.

## Uwagi

-

Zmodyfikowane przez dr Tomasz Kołodziej (ostatnia modyfikacja: 26-04-2020 11:40)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ