

# Utility of Digital Products - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Utility of Digital Products
Kod przedmiotu	14.2-WP-SOCDA-UPC
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>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
Ćwiczenia	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę

## Cel przedmiotu

The aim of the course is to familiarize students with the usability issues of digital products. Students learn the most important theories and research on matching products to the needs and abilities of a human being.

## Wymagania wstępne

-

## Zakres tematyczny

1. Usability in design
2. Human perception and design
3. Attention and memory in design
4. Design for accessibility, with restrictions
5. Evaluation of usability and accessibility
6. Heuristic analysis of digital products
7. Preparation of tests with users - from hypotheses to research organization.
8. Moderation of tests with users.
9. The role of the observer in tests with users.
10. Development and presentation of test results.
11. Methodology of fast iterative tests (RITE).

## 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 has in-depth knowledge of the processes underlying the stability and social change, and is reflective and critical in their interpretation.	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_W03</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>project</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ćwiczenia</li></ul>
Student is able to prepare appropriate written works or public presentations concerning both theoretical and empirical issues with their arguments (in Polish and foreign languages).	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_U05</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 ready to indicate new fields of activity and use the acquired knowledge both in the implementation of profit and non-profit projects.	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_K04</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

Conditions for passing the classes:

Research project with a presentation of the obtained results.

## 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. Sterling B. – „Shaping Things”
7. Stickdorn M., Stickdorn M., Schneider J.– „This is Service Design Thinking: Basics-Tools-Cases”.

## Literatura uzupełniająca

Additional materials prepared by the teacher.

## Uwagi

-

Zmodyfikowane przez dr Tomasz Kołodziej (ostatnia modyfikacja: 16-04-2020 09:50)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ