

# 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 2021/2022                 |

| 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<br>(stacjonarne) | Liczba godzin w tygodniu<br>(stacjonarne) | Liczba godzin w semestrze<br>(niestacjonarne) | Liczba godzin w tygodniu<br>(niestacjonarne) | Forma zaliczenia       |
| Wykład      | 15                                         | 1                                         | -                                             | -                                            | Egzamin                |
| Ćwiczenia   | 15                                         | 1                                         | -                                             | -                                            | Zaliczenie na<br>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: 09-04-2021 12:07)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ