

Podstawy UX - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Podstawy UX
Kod przedmiotu	14.2--SocD-PUX-S22
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Socjologia
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. Dorota Szaban, prof. UZ

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
Wykład	15	1	-	-	Egzamin

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest wprowadzenie studenta w tematykę User Experience i określenie miejsca doświadczeń użytkownika w procesie tworzenia produktu cyfrowego. Dodatkowo student powinien poznać różne składowe elementy, które składają się na końcowe doświadczenia użytkownika oraz znać podstawowe narzędzia stosowane w UX.

Wymagania wstępne

Zakres tematyczny

Wykład

1. Historia UX
2. Architektura informacji w serwisach internetowych
3. Definicja i kompozycja produktu
4. UX w życiu codziennym
5. Grafika i budowanie wizerunku (kompozycja, kolor, kreska, bryła, czcionka)
6. Przegląd rozwiązań w UX

Ćwiczenia

1. Praktyczne strony UX/Dobre praktyki w UX
2. Język internetu w praktyce
3. Definiowanie i eksplorowanie problemów
4. Dostępność i funkcjonalność
5. Prototypowanie w UX

Metody kształcenia

Wykład, prezentacje case study, praca z tekstem, praca z komputerem, dyskusja, e-learning, blended learning

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student potrafi dokonać krytycznej analizy zjawisk i procesów społecznych w zakresie UX	K_U01	test	- Wykład - Ćwiczenia
Student jest otwarty na różne perspektywy teoretyczne i metodologiczne dotyczące zjawisk społecznych które można wykorzystać w UX	K_K02	- projekt - test	- Wykład - Ćwiczenia
Student zna i rozumie pojęcia z zakresu tematyki UX i jest krytyczny wobec nich	K_W01	- projekt - test	- Wykład - Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

FORMA ZALICZENIA ĆWICZEŃ	UWAGI
Zaliczenie na ocenę	Tak
Zaliczenie wykładu	Test wiedzy z pytaniami zamkniętymi i otwartymi. Na ostatnich zajęciach zostanie podany zakres tematyczny. Minimalny próg zaliczenia 50% punktów
Zaliczenie ćwiczeń	Przygotowanie projektów udoskonalenia wybranego produktu cyfrowego (możliwa praca grupowa)

Literatura podstawowa

1. *About Face: The Essentials of User Interface Design*, Alan Cooper
2. *Nie każ mi myśleć* (Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability), Steve Krug
3. *Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices*, Dan Saffer
4. *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*, Donald Norman
5. *The Elements of User Experience: User-centered Design for the Web*, Jesse James Garrett

Literatura uzupełniająca

1. *Think first: My No-Nonsense Approach to Creating Successful Products, Memorable User Experiences + Very Happy Customers*, Joe Natoli
2. *Evil by Design: Interaction Design to Lead Us Into Temptation*, Chris Nodder
3. *Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services*, Kim Goodwin
4. *Thinking in Systems: A Primer*, Donella Meadows
5. *Mismatch: How Inclusion Shapes Design*, Kat Holmes
6. *The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide*, Leah Buley

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Tomasz Kołodziej (ostatnia modyfikacja: 13-04-2022 01:19)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ