

Kreowanie doświadczeń UXD (User Experience Design) i fast design - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Kreowanie doświadczeń UXD (User Experience Design) i fast design
Kod przedmiotu	08.9--LPKSGP-KDUXD-S22
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. inż. Sławomir Nikiel, 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
Wykład	30	2	-	-	Zaliczenie
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

. Zajęcia mają na celu zapewnienie studentom wiedzy niezbędnej do zrozumienia wymagań stawianym interdyscyplinarnym projektom obejmującym sobą interakcje człowiek-komputer HCI (Human-Computer-Interaction), technologie cyfrowe ICT (Information and Communication Technologies) oraz media cyfrowe. Koncepcja projektowania obejmuje interaktywne systemy, które spełniają zarówno kryteria poprawnego dizajnu (metodologia fast design) jak też spełnią oczekiwania odbiorców/użytkowników.

Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza w zakresie obsługi komputera.

Zakres tematyczny

Moduł teoretyczny (Wykład) obejmuje:

Przegląd technologii interaktywnych mediów ze wskazaniem na różnorodne tryby multimodalności w interakcji człowiek- komputer; Podstawy metodologii projektowania/dizajnu (metody zwinne-AGILE, User-Centered Design, Fast Design). Omówienie relacji człowiek-środowisko cyfrowe, kanałów komunikacji cyfrowej. Metafory komunikacji. Narracja cyfrowa. Metody analizy i ewaluacji QC (Quality Control) systemów multimodalnych.

Moduł praktyczny (Ćwiczenia) zawiera: Prezentacje i dyskusje praktycznych przykładów projektów/dizajnu. Omówienie i przećwiczenie krok po kroku metody fast design (ideacja, kontekst, prototyp, test, modyfikacja, restart). Studenci poznają praktyczne zagadnienia związane z projektowaniem mediów interaktywnych.

Metody kształcenia

Zajęcia będą zawierały nie tylko treść w postaci wykładu ale także prezentacje wideo, prezentacje interaktywne, analizę materiałów dostępnych w internecie, dyskusje oraz pratyczne projekty gdzie studenci w małych grupach dokonają ewaluacji wybranych technik multiomodalnych i zaproponują własne rozwiązania bazujące na re-dizajnie istniejących rozwiązań.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma rozszerzoną praktyczną wiedzę na temat systemów medialnych	KKG1_W01	aktywność w trakcie zajęć	Ćwiczenia
Student ma pogłębioną wiedzę na temat wybranych metod i praktycznych uwarunkowań projektowych (prawnych, organizacyjnych, zawodowych, moralnych, etycznych)	KKG_W17	aktywność w trakcie zajęć	Ćwiczenia
Student posiada umiejętność prezentowania własnych pomysłów, wątpliwości i sugestii związanych z wykorzystaniem informacji w praktyce.	KKG_U19	konspekt	Ćwiczenia
Student potrafi w praktyce samodzielnie i krytycznie uzupełniać wiedzę i umiejętności, rozszerzone o wymiar interdyscyplinarny.	KKG1_K02	aktywność w trakcie zajęć	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Na zaliczenie przedmiotu studenci przedstawiają udokumentowaną koncepcję własnego rozwiązania multimodalnego, które będą mogli zaimplementować w ramach dalszych prac nad Projektem(II).

Literatura podstawowa

1. Pell M. "Envisioning Holograms- Design Breakthrough Experiences for Mixed Reality", Apress 2017
2. Moule J. "Killer UX Design", Sitepoint 2012

Literatura uzupełniająca

3. Galitz W.O. „ The Essential Guide to User Interface Design”, Wiley 2007

Uwagi

Prowadzący zajęcia korzysta także z materiałów własnych oraz źródeł internetowych.

Jest to przedmiot obowiązkowy w ramach specjalności *kreowanie gier w środowisku cyfrowym*.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 11-05-2022 17:08)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ