

Nazwa przedmiotu		Projektowanie user experience				Kod ECTS	14.3.E.SL.2957				
						Pkt.ECTS	5				
Jednostka prowadząca przedmiot		ITiHM	Nazwa kierunku		Ekonomia	Nazwa specjalności		BE;			
Nazwisko prowadzącego		dr Anna Galik									
Forma zajęć/Liczba godzin											
Wykład	15	Ćwiczenia	15	Konwersatoria	0	Laboratoria komputerowe	0	Seminaria	0	Lektoraty	0
Forma aktywności						Rok i rodzaj studiów:		3 SS1,			
Godziny z udziałem nauczyciela akademickiego (w tym konsultacje, egzaminy i inne):						Semestr:		6,			
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego (samodzielna praca studenta):						Status przedmiotu:		Obligatoryjny			
Sumaryczna liczba godzin:						0	Język wykładowy:		polski		
Sposób realizacji zajęć		Zajęcia w sali dydaktycznej. Zgodnie z planem.									
Metody dydaktyczne		Dyskusja na zajęciach konwersatoryjnych, Praca w laboratorium komputerowym, Projekty indywidualne,									
Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi											
Wymagania formalne		Znajomość podstaw biznesu elektronicznego i projektowania witryn internetowych.									
Wymagania wstępne											
Sposób i forma zaliczenia oraz kryteria oceny											
Sposób zaliczenia		Zaliczenie na ocenę									
Kryteria oceny		<p>Ćwiczenia - zaliczenie bez oceny (zal). Warunkiem otrzymania zaliczenia z ćwiczeń jest uzyskanie pozytywnego wyniku z projektu głównego.</p> <p>Wykłady - zaliczenie na ocenę. Ocena z wykładów wystawiana jest na podstawie 3 składników: test (10 pkt) + projekt główny (6 pkt) + aktywność (4 pkt). Warunkiem otrzymania zaliczenia z wykładów jest otrzymanie pozytywnego wyniku z testu i projektu głównego.</p> <p>Test jednokrotnego wyboru - 50% udział w ocenie końcowej, materiał z wykładów i ćwiczeń. Zaliczenie testu odbywa się zgodnie z regulaminem studiów. Maksymalnie z testu można uzyskać 10 punktów. Projekt główny - 30% udział w ocenie końcowej. Każdy student ma zadanie przygotować w programie AXURE własny projekt ścieżki zakupowej w sklepie internetowym składający się z 5 najważniejszych jego podstron: strona główna, strona produktu, lista wyników wyszukiwania, koszyk, formularz zamówienia. Za realizację projektu można otrzymać maksymalnie 6 punktów. W projekcie ocenie podlegać będzie: funkcjonalność i użyteczność (3 pkt), odpowiednie wykorzystanie elementów (2 pkt), estetyka (1 pkt). Warunkiem zaliczenia projektu jest uzyskanie minimum 3 punktów. Aktywność na zajęciach - 20% udział w ocenie końcowej, maksymalnie 4 punkty.</p> <p>Oceny końcowe wystawiane są zgodnie z regulaminem studiów:            0-50% - ocena ndst            51-60% - ocena dst            61-70% - ocena dst+            71-80% - ocena db            81-90% - ocena db+            91-100% - ocena bdb</p>									
Cele przedmiotu											
Celem przedmiotu jest nauczenie studentów projektowania interaktywnych interfejsów pod kątem sklepów internetowych z wykorzystaniem programu AXURE oraz badanie użyteczności witryn internetowych zgodnie z potrzebami i zachowaniami ich użytkowników.											
Efekty uczenia się											
Wiedza		E1_W01	Student definiuje podstawowe pojęcia związane z projektowaniem user experience.								
		E1_W02	Student charakteryzuje podstawowe zasady projektowania user experience.								

	E1_W03	Student rozpoznaje podstawowe narzędzia pracy i metody badań w UX.
	E1_W04	Student potrafi przedstawić interaktywne prototypy strony internetowej w programie AXURE.

**Weryfikacja efektów uczenia się - Wiedza**

Efekty	egzamin pisemny	egzamin ustny	kolokwium	esej/referat /portfolio	zadania / prace domowe	prezentacja indywidualna	prezentacja grupowa	aktywność na zajęciach	udział w dyskusji	projekt indywidualny	projekt grupowy
E1_W01			X					X			
E1_W02			X					X		X	
E1_W03			X					X		X	
E1_W04								X		X	

Umiejętności	E1_U01	Student potrafi zaprojektować interaktywne prototypy strony sklepu internetowego wykorzystując program Axure.
	E1_U02	Student potrafi odpowiednio określać priorytety, planować oraz organizować zadania związane z badaniem, analizą i projektowaniem użytecznych serwisów internetowych.

**Weryfikacja efektów uczenia się - Umiejętności**

Efekty	egzamin pisemny	egzamin ustny	kolokwium	esej/referat /portfolio	zadania / prace domowe	prezentacja indywidualna	prezentacja grupowa	aktywność na zajęciach	udział w dyskusji	projekt indywidualny	projekt grupowy
E1_U01								X		X	
E1_U02								X		X	

Kompetencje	E1_K01	Student rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie.
	E1_K02	Student posiada przygotowanie do pracy w przedsiębiorstwach prywatnych.
	E1_K03	Student wykazuje odpowiedzialność za pracę własną.
	E1_K04	Student potrafi odpowiednio określać priorytety i planować oraz organizować zadania związane z badaniem, analizą i projektowaniem użytecznych serwisów internetowych.

**Weryfikacja efektów uczenia się - Kompetencje**

Efekty	egzamin pisemny	egzamin ustny	kolokwium	esej/referat /portfolio	zadania / prace domowe	prezentacja indywidualna	prezentacja grupowa	aktywność na zajęciach	udział w dyskusji	projekt indywidualny	projekt grupowy
E1_K01								X		X	
E1_K02								X		X	
E1_K03										X	
E1_K04								X		X	

**Treści programowe**

1. Wstęp do projektowania user experience.
2. Krótka historia UX.
3. Projektowanie zorientowane na użytkownika (UCD).
4. Architektura informacji (AI).
5. Projektowanie funkcjonalne.
6. Wireframe, mockup, prototyp.
7. Metody badań w UX.
8. Testy użyteczności.

9. Złote zasady UX.
10. Szkolenie z programu AXURE.

Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej

**Literatura podstawowa:**

1. Mościkowska I., Rogoś-Turek B., Badania User Experience jako podstawa projektowania, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015.
2. Krug S., Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych. Wydanie III, Helion, 2014.
3. Weinschenk S., 100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach, Helion, 2013.

**Literatura uzupełniająca:**

1. Norman D., The Design of Everyday Things, Hachette Book Group Usa, Hachette Book Group USA.
2. Allen J., Chudley J., Projektowanie witryn internetowych User eXperience. Smashing Magazine, Helion 2013.
3. Kargól K., UX - Jak projektować dla użytkowników, Wydawnictwo Strefa Kursów, 2015.
4. Wach D., Januszewicz A., Digital skills in business activity: usage areas, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Gdańskiego. Studia i Materiały Instytutu Transportu i Handlu Morskiego 2013, nr 10.
5. Weinschenk S. - 100 Things every designer needs to know about people: What makes them tick? New Riders, 2011.
6. Kahneman D. - Thinking fast and slow, Macmillan USA, 2013.
7. Johnson J. - Designing with the mind in mind: simple guide to understanding user interface design guidelines, Morgan Kaufman, 2014.
8. Cialdini R.B. - Influence the Psychology of persuasion (Collins Business Essentials).

Kontakt

[anna.galik@ug.edu.pl](mailto:anna.galik@ug.edu.pl),