

Tabela opisu efektów uczenia się studiów podyplomowych

Politechnika Krakowska im. Tadeusza Kościuszki w Krakowie Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7 Nazwa jednostki wiodącej Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7 Nazwa studiów podyplomowych User Experience & User Interface Design - Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu				
Dziedzina lub dziedziny nauki/sztuki¹: nauki inżynieryjno - techniczne (100%) Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji² 7 PRK				
Symbole efektów uczenia się	KIERUNKOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ STUDIÓW PODYPLOMOWYCH	Odniesienie do		
		uniwersalnych charakterystyk pierwszego stopnia PRK ³	charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 PRK typowych dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach systemuszkolnictwa wyższego i nauki po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 4 ⁴	charakterystyk drugiego stopnia PRK typowych dla kwalifikacji o charakterze zawodowym – poziomy 6-8 ⁵
1	2	3	4	5
	WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE	Kod składnika opisu	Kod składnika opisu	Kod składnika opisu
PDIPSP_W01	Zagadnienia z wiedzy teoretycznej obejmujące kluczowe i szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika i interfejsu produktu	P7U_W	P7S_WG	P7Z_WT
PDIPSP_W02	Uwarunkowania metodologii badawczych w zakresie doświadczeń użytkowników i analizy zebranych danych	P7U_W	P7S_WG	P7Z_WO
PDIPSP_W03	Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych	P7U_W	P7S_WK	P7Z_WT
	UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI	Kod składnika opisu	Kod składnika opisu	Kod składnika opisu
PDIPSP_U01	Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych	P7U_U	P7U_UO	P7Z_UO
PDIPSP_U02	Obserwować aktualne trendy rozwoju w dziedzinie projektowania produktów cyfrowych oraz uwarunkowania kontekstu społecznego i marketingowego	P7U_U	P7U_UW	P7Z_UI
PDIPSP_U03	Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych	P7U_U	P7U_UW	P7Z_UN
	KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO	Kod składnika opisu	Kod składnika opisu	Kod składnika opisu
PDIPSP_K01	Podejmowania współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych z utrzymaniem właściwych relacji w środowisku zawodowym	P7U_K	P7S_KK	P7U_KW
PDIPSP_K02	Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika	P7U_K	P7S_KO	P7U_KO
PDIPSP_K03	Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji	P7U_K	P7S_KR	P7U_KP

Objaśnienia używanych symboli:

SP = symbol studiów podyplomowych

01, 02, 03 i kolejne = numer efektu uczenia się

W = wiedza

U = umiejętności

K = kompetencje społeczne

Przykłady: **SP_W01, SP_U01, SP_K01**

1. Uniwersalne charakterystyki poziomów 6-8 PRK pierwszego stopnia:

P = poziom PRK (6, 7, 8)

U = charakterystyka uniwersalna

W = wiedza

U = umiejętności

K = kompetencje społeczne

Przykłady: **P6U_W, P7U_W**

2. Charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 PRK

3. typowe dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego i nauki po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 4:

P = poziom PRK (6, 7, 8)

S = charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego

W = wiedza

G = głębina i zakres

K = kontekst

U = umiejętności

W = wykorzystanie wiedzy

K = komunikowanie się

O = organizacja pracy

U = uczenie się

K = kompetencje społeczne

K = krytyczna ocena

O = odpowiedzialność

R = rola zawodowa

Przykłady: **P6S_WG, P7S_WG**

4. Charakterystyki drugiego stopnia PRK typowe dla kwalifikacji o charakterze zawodowym – poziomy 6-8:

P = poziom PRK (6, 7, 8)

Z = charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach kształcenia i szkolenia zawodowego

W = wiedza

T = teorie i zasady

Z = zjawiska i procesy

O = organizacja pracy

N = narzędzia i materiały

U = umiejętności

I = informacje

O = organizacja pracy

N = narzędzia i materiały

U = uczenie się i rozwój zawodowy

K = kompetencje społeczne

P = przestrzeganie reguł

W = współpraca

O = odpowiedzialność

Przykłady: **P6Z_UO, P7Z_KP**

¹ W przypadku więcej niż jednej dziedziny nauki/sztuki należy wpisać wszystkie, zgodnie z rozporządzeniem Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 20 września 2018 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych (Dz.U. 2018 r. poz. 1818).

² Należy podać właściwy poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji, zgodnie z ustawą z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz.U. z.2020 r. poz. 226).

³ Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku studiów wyższych, poziomu i profilu kształcenia uwzględnia wszystkie uniwersalne charakterystyki pierwszego stopnia określone w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji, właściwe dla danego poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji.

⁴ Charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6-8 PRK typowe dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego i nauki po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 4, określone w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz.U. 2018 r. poz. 2218).

⁵ Charakterystyki drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji typowych dla kwalifikacji o charakterze zawodowym – poziomy 6-8 określone w rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 13 kwietnia 2016 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji typowych dla kwalifikacji o charakterze zawodowym – poziomy 1-8 (Dz.U. 2016 r. poz. 537).

Plan studiów

PLAN STUDIÓW PODYPLOMOWYCH																											
Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design - Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu																											
Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia w raz z symbolem jednostki/jednostek: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7																											
Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7																											
Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane																											
Obowiązuje od roku akademickiego 2023/2024																											
Lp.	Nazwa przedmiotu	RAZEM										semestr															
		Liczba godzin RAZEM									E/Z	I								II							
			W	C	L	K	P	S	ECTS	W		C	L	K	P	S	ECTS	E/Z	W	C	L	K	P	S	ECTS	E/Z	
1	Wprowadzenie do projektowania doświadczeń i interfejsu produktu	6	4	2					1	Z		4	2					1	Z								
2	Współpraca w zespole projektowym	6	3	3					1	Z		3	3					1	Z								
3	Badania projektowe	6	4	2					1	Z		4	2					1	Z								
4	Jakościowe i ilościowe metody badawcze	6	2	4					1	Z		2	4					1	Z								
5	Modele biznesowe produktów cyfrowych	6	3	3					1	Z		3	3					1	Z								
6	Design Thinking	6	2	4					1	Z		2	4					1	Z								
7	Strategia produktu	6	4	2					1	Z		4	2					1	Z								
8	Gospodarka cyfrowa	6	3	3					1	Z		3	3					1	Z								
9	Myślenie wizualne	3					3		0,5	Z					3			0,5	Z								
10	Sztuczna inteligencja w projektowaniu	3					3		0,5	Z					3			0,5	Z								
11	Projektowanie konceptu	6					6		1	Z					6			1	Z								
12	Analiza treści	6		6					1	Z		6						1	Z								
13	Konsultacje projektowe – UX Discover	8						8	1	Z						8		1	Z								
14	Systemy i wzorce projektowe	6					6		1	Z					6			1	Z								
15	Warsztaty projektowe	6					6		1	Z					6			1	Z								
16	Projektowanie interakcji	6		6					1	Z		6						1	Z								
17	Architektura informacji	6		6					1	Z		6						1	Z								
18	Konsultacje projektowe – UX Define	8						8	1	Z						8		1	Z								
19	Prezentacja projektowa UX	8							8	1	E						8	1	E								
20	Prototypowanie	24					24		4	E													24			4	E
21	Wizualizacja produktu	6					6		1	Z													6			1	Z
22	Animacja i layout	6					6		1	Z													6			1	Z
23	Doświadczenia graficzne i branding	6		6					1	Z													6			1	Z
24	Analiza i wizualizacja danych	6		6					1	Z													6			1	Z
25	Testy użyteczności	6		6					1	Z													6			1	Z
26	Konsultacje projektowe – UI Develop	8						8	1	Z															8	1	Z
27	Krytyka designu	6		6					1	Z													6			1	Z
28	Budowanie portfolio	6		6					1	Z													6			1	Z
29	Konsultacje projektowe – UI Deliver	8						8	1	Z														8		1	Z
30	Prezentacja projektowa UI	8							8	1	E														8	1	E
Ogółem		204	25	71			60	32	16	32		25	41		24	16	8	18			30			36	16	8	14
Liczba egzaminów /zaliczeń		3/27																									
Legenda: W – wykłady, C – ćwiczenia, L – laboratoria, K – laboratoria komputerowe, P – projekty, S – seminaria, E – egzamin, Z – zaliczenie przedmiotu																											
..... kierownik studiów podyplomowych												 kierownik jednostki organizacyjnej PK/ przewodniczący rady programowej studiów												 Pełnomocnik Rektora Politechniki Krakowskiej ds. Kształcenia			

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Wprowadzenie do projektowania doświadczeń i interfejsu produktu
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Introduction to experience design and product interface
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	I
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Zapoznanie z podstawowymi zagadnieniami i definicjami powiązanymi z UX i UI Design. Uświadomienie roli projektowania skoncentrowanego na potrzebach użytkownika w kontekście współczesnego społeczeństwa i aktualnych trendów gospodarczych. Zapoznanie z podstawowymi definicjami związanymi z hierarchizacją wizualną przedstawień idei projektowych.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W01: Zagadnienia z wiedzy teoretycznej obejmujące kluczowe i szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika i interfejsu produktu

PDIPSP_U02: Obserwować aktualne trendy rozwoju w dziedzinie projektowania produktów cyfrowych oraz uwarunkowania kontekstu społecznego i marketingowego

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z	4	2				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
W	Prezentowanie definicji podstawowych zagadnień powiązanych z projektowaniem doświadczeń użytkownika i interfejsu produktu: użyteczność, intuicyjność, workflow, grupa docelowa. Określenie historii rozwoju tej dziedziny projektowej. Zarysowanie kontekstu możliwych idei powiązanych z projektem tworzonym w czasie studiów. Podkreślenie roli kontekstu społecznego i biznesowego.	4
C	Poszukiwanie rozwiązań z zakresu dobrych praktyk user experience w codziennym życiu. Uświadomienie roli produktów cyfrowych w wielu dziedzinach życia.	2

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja, praca w grupach

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad projektem zaliczeniowym

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad projektem

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Donald A. Norman, „The Design of Everyday Things”, 2014, MIT Press.
2. Jesse James Garrett „Elements of User Experience”, 2002 Peachpit P.
3. Leah Buley „The User Experience Team of One”, 2013 Rosenfeld Media LLC.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejscowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Współpraca w zespole projektowym
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Collaboration in the design team
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	I
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Podkreślenie roli współpracy w zespole na w każdej fazie powstawania produktu. Zakreślenie możliwych form współpracy, rodzaje zespołów, nauka jak uwzględnić potrzeby i wymagania interesariuszy wewnętrznych i zewnętrznych. Umiejętność określenia celów biznesowych danego produktu.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W01: Zagadnienia z wiedzy teoretycznej obejmujące kluczowe i szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika i interfejsu produktu

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z	3	3				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
W	Prezentowanie możliwych rodzajów współpracy w zespole projektowym: Lean, agile, scrum, kanban, waterfall.	3
C	Identyfikacja ryzyka i zależności produktowych.	3

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja, praca w grupach

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Eric Ries, „ The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Business”, 2011, Currency.
2. Simon Sinek „ Start With Why: How Great Leaders Inspire Everyone To Take Action”, 2011, Penguin Books Ltd.
3. Marty Cagan „ INSPIRED : How to Create Tech Products Customers Love”, 2011.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Badania projektowe
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Design research
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Podkreślenie roli badań w kontekście procesu projektowego.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W01: Zagadnienia z wiedzy teoretycznej obejmujące kluczowe i szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika i interfejsu produktu

PDIPSP_W02: Uwarunkowania metodologii badawczych w zakresie doświadczeń użytkowników i analizy zebranych danych

PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U02: Obserwować aktualne trendy rozwoju w dziedzinie projektowania produktów cyfrowych oraz uwarunkowania kontekstu społecznego i marketingowego

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z	4	2				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
W	Rodzaje badań dotyczących procesu projektowania. Omówienie typowego procesu badawczego. Omówienie czynników ważnych w zakresie moderowania badań.	4
C	Opracowanie planu badawczego przy użyciu wybranych narzędzi badawczych.	2

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja,

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przygotowania badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Babbie Earl, „Badania społeczne w praktyce”, 2021, Wydawnictwo Naukowe PWN Business.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Jakościowe i ilościowe metody badawcze
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Qualitative and quantitative research methods
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Przedstawienie metodologii badawczych jakościowych i ilościowych.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W01: Posiada usystematyzowaną wiedzę teoretyczną obejmującą kluczowe i szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika i interfejsu produktu

PDIPSP_W02: Uwarunkowania metodologii badawczych w zakresie doświadczeń użytkowników i analizy zebranych danych

PDIPSP_W03: Zna i rozumie współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U02: Obserwować aktualne trendy rozwoju w dziedzinie projektowania produktów cyfrowych oraz uwarunkowania kontekstu społecznego i marketingowego

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z	2	4				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
W	Prezentowanie różnic pomiędzy badaniami ilościowymi i jakościowymi. Określenie wpływu wyników badań na poszukiwanie idei projektowych.	2
C	Przeprowadzenie badania na wybranej grupie odbiorców. Opracowanie wyników badania na podstawie wzorów podanych przez prowadzącego. Kodowanie wyników badań.	4

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, dyskusja, zdalne kształcenie, prowadzenie badań

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Babbie Earl, „Badania społeczne w praktyce”, 2021, Wydawnictwo Naukowe PWN Business.

2. Steve Portigal, „Interviewing users. How to uncover compelling insights”, 2013, Rosenfeld Media

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejscowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Modele biznesowe produktów cyfrowych
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Digital product business models
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Przedstawienie metodologii badawczych jakościowych i ilościowych.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W01: Zagadnienia z wiedzy teoretycznej obejmujące kluczowe i szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika i interfejsu produktu

PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_U02: Obserwować aktualne trendy rozwoju w dziedzinie projektowania produktów cyfrowych oraz uwarunkowania kontekstu społecznego i marketingowego

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z	3	3				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
W	Prezentowanie współczesnego kontekstu innowacyjności i kreatywności w procesie projektowania. Strategie i modele biznesowe: metoda monetyzacji, grywalizacja, subskrypcja, franczyzna, programy afiliacyjne, Software as a service (SaaS), Platforms as a Service (PaaS), Infrastructure as a service (IaaS).	3
C	Analiza konkurencji i wypełnienie strategicznej wizji produktu na podstawie wzoru Business Model Canvas.	3

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja,

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

- Alexander Osterwalder, „The Business Model Ontology: A Proposition In A Design Science Approach”, 2004, rozprawa doktorska, University of Lausanne

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Design Thinking
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	-
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Przedstawienie i ćwiczenie metody Design Thinking jako formy zespołowej pracy kreatywnej opracowanej w celu tworzenia innowacji z uwzględnieniem potrzeb użytkowników.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W02: Uwarunkowania metodologii badawczych w zakresie doświadczeń użytkowników i analizy zebranych danych

PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z	2	4				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
W	Definicja pojęcia. Przedstawienie skąd wywodzi się Design Thinking. Klasyczny model Design Thinking. Dlaczego warto znać Design Thinking. W jaki sposób ta metoda pomaga budować kulturę innowacji.	2
C	Warsztaty zespołowej pracy kreatywnej na bazie założeń Design Thinking (empathize-define-ideate-prototype-test)	4

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja, praca w grupach

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Tom Kelley, David Kelly, „ Twórcza odwaga. Otwórz się na Design Thinking”, 2019, MT Biznes
2. Beata Michalska-Dominiak, Piotr Grocholiński, „Poradnik design thinking”, 2022, OnePress

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejscowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Strategia produktu
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Product strategy
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Analiza sposobów tworzenia strategii przykładowych produktów. Poznanie możliwych narzędzi i terminologii.

Efekty uczenia się: PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_K01: Podejmowania współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych z utrzymaniem właściwych relacji w środowisku zawodowym

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z	4	2				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
W	Definiowanie strategii produktu. Określanie zakresu oddziaływania produktu. KPI: Key Performance Indicators – Kluczowe Wskaźniki Efektywności. Analiza konkurencji. Blue ocean kontra red ocean jako strategia innowacji. Definicja Minimum Viable Product.	4
C	Analiza poprzez macierz konkurencji. Tworzenie raportu analizy konkurencji.	2

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja,

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Levy Jaime „Strategia UX. Techniki tworzenia innowacyjnych rozwiązań cyfrowych”, 2021, Helion
2. Jeff Gothelf, Josh Seiden „Lean UX dla zespołów Agile”, 2020, Helion

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejscowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Gospodarka cyfrowa
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Digital economy
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Wskazanie roli zasobów cyfrowych w biznesie i relacjach społecznych. Opisanie i zrozumienie procesów które podążają za transformacją cyfrową.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W01: Zagadnienia z wiedzy teoretycznej obejmujące kluczowe i szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika i interfejsu produktu

PDIPSP_W02: Uwarunkowania metodologii badawczych w zakresie doświadczeń użytkowników i analizy zebranych danych

PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U02: Obserwować aktualne trendy rozwoju w dziedzinie projektowania produktów cyfrowych oraz uwarunkowania kontekstu społecznego i marketingowego

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z	3	3				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
W	Kompetencje cyfrowe jako znaczące doświadczenie zawodowe w kontekście współczesnych procesów cyfryzacji. Uświadomienie szybkiego rozwoju sztucznej inteligencji i możliwych scenariuszy w zakresie roli produktów cyfrowych w interakcji z nowymi technologiami. Cyfrowe procesy w świecie wirtualnym.	3
C	Analiza danych dotyczących nowych technologii w gospodarce cyfrowej.	3

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja,

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalone przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Katarzyna Śledziwska, Renata Włoch, „Gospodarka cyfrowa. Jak nowe technologie zmieniają świat.”, 2020, wyd. Uniwersytetu Warszawskiego.

2. Włodzimierz Szpringer, „Platformy cyfrowe i gospodarka współdzielenia. Problemy instytucjonalne.”, 2020, Poltext.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Myślenie wizualne
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Visual thinking
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	0,5
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Ilustracja procesów projektowych, które krystalizują się w zapisie graficznym i stanowią myśl projektanta ujętą w obrazy. Nauka komunikacji wizualnej. Podstawowe zagadnienia związane z percepcją, semantyką i interakcją obrazów.

Efekty uczenia się: PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K01: Podejmowania współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych z utrzymaniem właściwych relacji w środowisku zawodowym

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z				3		

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
K	Transformacja idei w syntetyczne szkice. Hierarchizacja wizualna przedstawień graficznych. Zagadnienie kompozycji i kolorów.	3

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja, rysunek

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Rudolf Arnheim, „ Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka”, 2020, wyd. Oficyna.
2. Dake Dennis M., „Visual Thinking Skills for the Digital Age, Visual Literacy in the Digital Age: Selected Readings from the 25th Annual Conference of the International Literacy Association”, s. 131-144. 1993.
3. Rafał Drozdowski „Obraz na obrazy: strategię społecznego oporu wobec obrazów dominujących.” 2009.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Sztuczna inteligencja w projektowaniu
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Artificial intelligence in design
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	0,5
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Przedstawienie możliwości sztucznej inteligencji w procesie projektowania

Efekty uczenia się: PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K01: Podejmowania współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych z utrzymaniem właściwych relacji w środowisku zawodowym

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z				3		

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
K	Obszary zastosowań sztucznej inteligencji w projektowaniu doświadczeń użytkowników i wizualnej strony projektu. Dostępne narzędzia i rozwiązania.	3

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja, rysunek

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalone przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Gavin Lew, Robert M. Schumacher Jr., „AI and UX: Why Artificial Intelligence Needs User Experience”, 2020, Apress.
2. Ben Shneiderman, „ Human-Centered AI”, 2022, Oxford University Press.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejscowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Projektowanie konceptu
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Concept design
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Określenie sposobów projektowania koncepcji i treści danego produktu w oparciu o wiedzę analityczną zgromadzoną w trakcie badań użytkowników.

Efekty uczenia się: PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K01: Podejmowania współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych z utrzymaniem właściwych relacji w środowisku zawodowym

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z				6		

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
K	Analiza możliwych scenariuszy użytkownika: propozycja jobs to be done dla danego użytkownika, tworzenie Customer Journey Map.	6

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja,

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. James Lang, Emma Howell, „Researching UX: User Research”, 2017.

3. Rafał Drozdowski „Obrazy na obrazy: strategie społecznego oporu wobec obrazów dominujących.” 2009.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejscowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Analiza treści
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Content analysis
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Określenie sposobów analizy treści danego produktu w oparciu o wiedzę analityczną i wybrane narzędzia projektowe.

Efekty uczenia się: PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K01: Podejmowania współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych z utrzymaniem właściwych relacji w środowisku zawodowym

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z		6				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
C	Projektowanie według wytycznych WCAG 2.1. Inkluzyjność designu. Podstawowe zasady użytecznego i prostego języka.	6

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja,

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

- Regine M. Gilbert, „Inclusive Design for a Digital World: Designing with Accessibility in Mind”, 2019, apress.
- Carol M. Barnum, „Usability Testing Essentials: Ready, Set...Test!”, 2011, Elsevier.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejscowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Konsultacje projektowe - UX Discover
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Design Consulting - UX Discover
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Konsultacje dotyczące postępów pracy nad zadaniem projektowym.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K01: Podejmowania współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych z utrzymaniem właściwych relacji w środowisku zawodowym

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z					8	

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
P	Analiza zebranego materiału badawczego. Wyjaśnienie indywidualnych i grupowych problemów projektowych.	8

Metody dydaktyczne: dyskusja, zdalne kształcenie, korekty indywidualne i grupowe

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Marty Cagan „INSPIRED : How to Create Tech Products Customers Love”, 2011.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Systemy i wzorce projektowe
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Design systems and patterns
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Zajęcia objaśniające elementy interfejsu w kontekście zachowań użytkownika. Sposoby wprowadzania i wyszukiwania danych.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W01: Zagadnienia z wiedzy teoretycznej obejmujące kluczowe i szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika i interfejsu produktu

PDIPSP_U02: Obserwować aktualne trendy rozwoju w dziedzinie projektowania produktów cyfrowych oraz uwarunkowania kontekstu społecznego i marketingowego

PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z				6		

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
K	Zajęcia warsztatowe obejmujące zagadnienia wzorców i systemów projektowych, Objaśnienie i ćwiczenie w zakresie pojęć: Responsive Web Design, Adaptive Web Design, Design Systems , Breakpoints, Ekonomia kontentu, Value Proposition Canvas	6

Metody dydaktyczne: dyskusja, zdalne kształcenie,

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Jenifer Tidwell, Charles Brewer, Aynne Valencia-B „Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe”, 2020, Helion.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejscowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Warsztaty projektowe
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Design workshops
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Zajęcia objaśniające elementy interfejsu w kontekście zachowań użytkownika. Sposoby wprowadzania i wyszukiwania danych.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W01: Zagadnienia z wiedzy teoretycznej obejmujące kluczowe i szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika i interfejsu produktu

PDIPSP_U02: Obserwować aktualne trendy rozwoju w dziedzinie projektowania produktów cyfrowych oraz uwarunkowania kontekstu społecznego i marketingowego

PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z				6		

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
K	Zajęcia obejmujące zagadnienia organizacji prowadzenia warsztatów projektowych. Zasady tworzenia dobrych warsztatów. Zyski i cele warsztatów projektowych. Facylitacja warsztatów. Tworzenie planu warsztatów.	6

Metody dydaktyczne: dyskusja, zdalne kształcenie,

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Nikki Highmore Sims „ How to Run a Great Workshop: The Complete Guide to Designing and Running Brilliant Workshops and Meetings”, 2006, FT Press.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejscowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Projektowanie interakcji
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Interaction design
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Określenie oddziaływania człowiek-komputer w kontekście nowoczesnych technologii.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U02: Obserwować aktualne trendy rozwoju w dziedzinie projektowania produktów cyfrowych oraz uwarunkowania kontekstu społecznego i marketingowego

PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z		6				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
C	Zarys historii interakcji człowiek- komputer. Cykl technologiczny. Aspekty projektowania interakcji mobilnych. Dostosowanie sposobu interakcji do platformy. Strategie współdzielenie ekranów, input i output, definicja IOT. Wyzwania nowych technologii: AR, VR, AI.	6

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, dyskusja zdalne kształcenie,

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Cornel Hillmann, „ UX for XR: User Experience Design and Strategies for Immersive Technologies”, apress.
2. Matthew Ball, „ The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything”, 2022 apress.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Architektura informacji
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Information architecture
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Nauka organizowania zasobów informacji, nawigowania i zależności systemów.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W01: Zagadnienia z wiedzy teoretycznej obejmujące kluczowe i szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika i interfejsu produktu

PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U02: Obserwować aktualne trendy rozwoju w dziedzinie projektowania produktów cyfrowych oraz uwarunkowania kontekstu społecznego i marketingowego

PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z		6				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
C	Analiza spójności zasobów informacyjnych. Podstawy digitalizacji i współdziałania w społeczeństwie informacji i wiedzy. Historia form przekazu informacji. Zarządzanie i dbanie o spójność informacji.	6

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, dyskusja zdalne kształcenie,

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Ewa Głowacka, Weronika Kortas (red.), „Architektura informacji. Badania i praktyka”, 2022 wyd. Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Konsultacje projektowe - UX Define
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Design Consulting - UX Define
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Konsultacje dotyczące postępów pracy nad zadaniem projektowym.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K01: Podejmowania współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych z utrzymaniem właściwych relacji w środowisku zawodowym

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	Z					8	

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
P	Analiza zebranego materiału badawczego. Wyjaśnienie indywidualnych i grupowych problemów projektowych.	8

Metody dydaktyczne: dyskusja, zdalne kształcenie, korekty indywidualne i grupowe

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Jeff Patton, „User Story Mapping: Discover the Whole Story, Build the Right”, 2014, O'Reilly and Associates.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Prezentacja projektowa UX
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	UX design presentation
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Prezentacja i dyskusja dotycząca postępów pracy nad zadaniem projektowym.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W01: Zagadnienia z wiedzy teoretycznej obejmujące kluczowe i szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika i interfejsu produktu

PDIPSP_W02: Uwarunkowania metodologii badawczych w zakresie doświadczeń użytkowników i analizy zebranych danych

PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_U02: Obserwować aktualne trendy rozwoju w dziedzinie projektowania produktów cyfrowych oraz uwarunkowania kontekstu społecznego i marketingowego

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
I	E						8

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
S	Prezentacja zebranego materiału badawczego. Dyskusja i komentarze dotyczące idei produktu. Obrona idei projektowych.	8

Metody dydaktyczne: dyskusja, zdalne kształcenie, korekty indywidualne i grupowe

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: odpowiedzi na pytania dotyczące proponowanej idei produktu, prezentacja uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Garrett Jessie James „ The Elements of User Experience”, 2010, Personal Education.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Prototypowanie
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Prototyping
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	4
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Tworzenie prototypu produktu od prostych schematów funkcjonalnych do całościowej interaktywnej definicji projektu.

Efekty uczenia się: PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K01: Podejmowania współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych z utrzymaniem właściwych relacji w środowisku zawodowym

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
II	E				24		

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
K	Prezentowanie możliwych narzędzi do prototypowania. Tworzenie prototypów o różnej szczegółowości: lo/hi-fidelity. Zaplanowanie całego przebiegu interakcji wraz ze stanami pośrednimi. Typy prototypów. Figma jako narzędzie projektowe. Prototyp papierowy, prototyp cyfrowy, prototyp natywny. Interaktywność prototypów. Animacje i mikrointerakcje. Logika i wprowadzanie danych.	24

Metody dydaktyczne: tworzenie prototypów, zdalne kształcenie, modelowanie treści, prezentacja multimedialna, dyskusja

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Kryteria oceny: prezentacja uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym w postaci stworzonego prototypu

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Eugene Fedorenko Weronika Kortas (red.), „Designing in Figma: The complete guide to designing with reusable components and styles in Figma”, 2020.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Wizualizacja produktu
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Product visualization
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Obrazowanie produktów przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi do wizualizacji 3D.

Efekty uczenia się: PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K01: Podejmowania współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych z utrzymaniem właściwych relacji w środowisku zawodowym

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
II	Z				6		

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
K	Prezentowanie możliwych narzędzi do wizualizacji produktów. Zagadnienie kompozycji i hierarchizacji wizualnej. Atmosfera przedstawienia. Określenie wizualnych celów marketingowych. Narzędzia do modelowania.	6

Metody dydaktyczne: tworzenie prototypów, zdalne kształcenie, modelowanie treści, prezentacja multimedialna, dyskusja

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Kryteria oceny: prezentacja uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym w postaci stworzonego prototypu

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Piotr Chlipalski, „Blender. Architektura i projektowanie.”, 2018, Helion.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Animacja i layout
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Animation and layout
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Tworzenie prototypu produktu od prostych schematów funkcjonalnych do całościowej interaktywnej definicji projektu.

Efekty uczenia się: PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_U02: Obserwować aktualne trendy rozwoju w dziedzinie projektowania produktów cyfrowych oraz uwarunkowania kontekstu społecznego i marketingowego

PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
II	Z				6		

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
K	Interaktywność prototypów. Animacje i mikrointerakcje. Flow użytkownika. Logika i wprowadzanie danych.	6

Metody dydaktyczne: tworzenie prototypów, zdalne kształcenie, modelowanie treści, prezentacja multimedialna, dyskusja

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Kryteria oceny: prezentacja uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym w postaci stworzonego prototypu

Dodatkowe informacje ustalone przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Scott Murray, „Interaktywna wizualizacja danych”, 2014, Helion.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejscowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Doświadczenia graficzne i branding
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Graphic experience and branding
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Uświadomienie roli hierarchizacji wizualnej danych przedstawić. Analiza składowych elementów graficznych.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U02: Obserwować aktualne trendy rozwoju w dziedzinie projektowania produktów cyfrowych oraz uwarunkowania kontekstu społecznego i marketingowego

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
II	Z		6				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
C	Teoria kolorów. Modele kolorów. Palety kolorów. Narzędzia graficzne. Dobór fontu do projektu. Projektowanie na siatce. Marginesy i paddingi. Ilustracje i ikony. Style interfejsu. Analiza elementów tworzących branding produktu	6

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Kryteria oceny: prezentacja uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Matthew Healey, „ Czym jest branding”, 2008, wyd. ABE.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejscowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Analiza i wizualizacja danych
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Data analysis and visualization
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Umiejętność odpowiedniego przedstawienia danych w zależności od potrzeb projektowych. Analiza doboru metodologii przedstawienia danych z uwzględnieniem spójności w prezentacji danych.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W01: Zagadnienia z wiedzy teoretycznej obejmujące kluczowe i szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika i interfejsu produktu

PDIPSP_W02: Uwarunkowania metodologii badawczych w zakresie doświadczeń użytkowników i analizy zebranych danych

PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
II	Z		6				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
C	Przekazanie informacji odbiorcy. Kierowanie uwagi odbiorcy. Podstawowe cele wykresów. Użyteczność i spójność w prezentacji danych.	6

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Kryteria oceny: prezentacja uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Cole Nussbaumer Knaflic „Storytelling danych. Poradnik wizualizacji danych dla profesjonalistów”, 2021, wyd. OnePress.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Testy użyteczności
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Usability tests
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Umiejętność odpowiedniej ewaluacji rozwiązań projektowych. Identyfikacja potencjalnych problemów w prototypie. Poszukiwanie ulepszeń.

Efekty uczenia się: PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_U02: Obserwować aktualne trendy rozwoju w dziedzinie projektowania produktów cyfrowych oraz uwarunkowania kontekstu społecznego i marketingowego

PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K01: Podejmowania współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych z utrzymaniem właściwych relacji w środowisku zawodowym

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
II	Z		6				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
C	Planowanie testów. Dobór metody i uczestników. Narzędzia badawcze do testów. Scenariusz testów. Generowanie i formułowanie zadań testowych. Odkrywanie problemów projektowych poprzez obserwację działań respondenta.	6

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Kryteria oceny: prezentacja uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Steve Krug, „Rocket Surgery Made Easy: The Do-it- yourself Guide to Finding and Fixing Usability Problems.”,2009, New Riders

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Politechnika Krakowska im. Tadeusza Kościuszki

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Konsultacje projektowe - UI Develop
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Design Consulting - UI Develop
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Konsultacje dotyczące postępów pracy nad zadaniem projektowym.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K01: Podejmowania współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych z utrzymaniem właściwych relacji w środowisku zawodowym

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
II	Z					8	

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
P	Analiza zebranego materiału badawczego. Wyjaśnienie indywidualnych i grupowych problemów projektowych.	8

Metody dydaktyczne: dyskusja, zdalne kształcenie, korekty indywidualne i grupowe

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Everett N McKay „ UI is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication”, 2013, Morgan Kaufmann.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejscowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Politechnika Krakowska im. Tadeusza Kościuszki

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Krytyka designu
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Design criticism
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Umiejętność odpowiedniej oceny i prezentacji designu. Nauka konstruktywnej krytyki i współpracy w grupie.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W02: Uwarunkowania metodologii badawczych w zakresie doświadczeń użytkowników i analizy zebranych danych

PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_K01: Podejmowanie współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych z utrzymaniem właściwych relacji w środowisku zawodowym

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
II	Z		6				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
C	Rodzaje feedback'u projektowego. Nauka konstruktywnej krytyki design. Spójność prezentacji idei. Poszukiwanie kluczowych decyzji projektowych. Logiczna struktura narracji.	6

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Kryteria oceny: prezentacja uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Mike Montiero, „Design is a job. „2022.

2. Jake Knapp, John Zeratsky, Brad Kowitz, „Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just 5 Days”

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejscowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Politechnika Krakowska im. Tadeusza Kościuszki

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Budowanie portfolio
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Portfolio building
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Umiejętność odpowiedniej oceny i prezentacji designu. Nauka konstruktywnej krytyki i współpracy w grupie.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W02: Uwarunkowania metodologii badawczych w zakresie doświadczeń użytkowników i analizy zebranych danych

PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_K01: Podejmowanie współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych z utrzymaniem właściwych relacji w środowisku zawodowym

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
II	Z		6				

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
C	Budowanie marki osobistej. Platformy udostępniające prace. Szablony portfolio. Trendy w projektowaniu stron internetowych. Cechy profesjonalnego portfolio. Storytelling.	6

Metody dydaktyczne: prezentacja multimedialna, zdalne kształcenie, dyskusja

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Kryteria oceny: prezentacja uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Rodney Hobson, „ How to Build a Share Portfolio”, 2011.

2. Ian Fenn, „Designing a UX Portfolio”, 2016.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejscowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Konsultacje projektowe - UI Deliver
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Design Consulting - UI Deliver
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Konsultacje dotyczące postępów pracy nad zadaniem projektowym.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_U03: Przy pomocy odpowiednio dobranych narzędzi potrafi przygotować prototyp będący interaktywnym produktem cyfrowym o wysokich walorach funkcjonalnych i wizualnych

PDIPSP_K01: Podejmowania współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych z utrzymaniem właściwych relacji w środowisku zawodowym

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

PDIPSP_K03: Przestrzegania zasad obowiązujących w procesie projektowania w zakresie kultury współpracy i kultury konkurencji

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
II	Z					8	

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
P	Analiza zebranego materiału badawczego. Wyjaśnienie indywidualnych i grupowych problemów projektowych.	8

Metody dydaktyczne: dyskusja, zdalne kształcenie, korekty indywidualne i grupowe

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów w pracy nad zadaniem projektowym w aspekcie przeprowadzenia badań projektowych

Kryteria oceny: zaliczenie na podstawie poziomu zdobytej wiedzy i uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. Everett N McKay „ UI is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication”, 2013, Morgan Kaufmann.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów

Karta przedmiotu

Obowiązuje uczestników rozpoczynających studia podyplomowe w roku akademickim 2023/2024

Nazwa studiów podyplomowych: User Experience & User Interface Design – Projektowanie doświadczeń i interfejsu produktu

Nazwa jednostki/jednostek organizacyjnych prowadzących studia wraz z symbolem jednostki/jednostek:

Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Nazwa jednostki wiodącej: Katedra Rysunku, Malarstwa i Rzeźby, A-7

Kod i nazwa studiów podyplomowych według klasyfikacji ISCED : 0719 Inżynieria i zawody inżynierskie gdzie indziej niesklasyfikowane

Nazwa przedmiotu w języku polskim	Prezentacja projektowa UI
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	UI design presentation
Kategoria przedmiotu	-
Liczba punktów ECTS	1
Semestry	II
Język wykładowy	polski

Wymagania wstępne: bez wymagań

Cele przedmiotu: Prezentacja i dyskusja dotycząca postępów pracy nad zadaniem projektowym.

Efekty uczenia się: PDIPSP_W01: Zagadnienia z wiedzy teoretycznej obejmujące kluczowe i szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika i interfejsu produktu

PDIPSP_W02: Uwarunkowania metodologii badawczych w zakresie doświadczeń użytkowników i analizy zebranych danych

PDIPSP_W03: Współczesne trendy i potrzeby skoncentrowane na użytkowniku w zakresie projektowania produktów cyfrowych

PDIPSP_U01: Monitorować i opracowywać plan strategiczny produktu poprzez analizę postępów pracy, szkicowanie i bieżącą ocenę rozwiązań projektowych

PDIPSP_U02: Obserwować aktualne trendy rozwoju w dziedzinie projektowania produktów cyfrowych oraz uwarunkowania kontekstu społecznego i marketingowego

PDIPSP_K02: Analizy i kreowania z szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań projektowania zorientowanego na użytkownika

Forma zajęć, semestralna liczba godzin :

Semestr	Forma zaliczenia (E/Z)	Wykłady	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	Projekt	Seminarium
II	E						8

Treści programowe (oddzielnie dla każdej formy zajęć):

Forma zajęć	Tematyka zajęć	Liczba godzin
S	Prezentacja zebranego materiału badawczego. Dyskusja i komentarze dotyczące idei produktu. Obrona idei projektowych.	8

Metody dydaktyczne: dyskusja, zdalne kształcenie, korekty indywidualne i grupowe

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się: obecność na zajęciach, aktywność na zajęciach, kontrola postępów

Kryteria oceny: odpowiedzi na pytania dotyczące proponowanej idei produktu, prezentacja uzyskanych postępów w pracy nad zadaniem projektowym. Warunkiem dopuszczenia do egzaminu końcowego jest zaliczenie wszystkich przedmiotów

przewidzianych w programie studiów. Egzamin końcowy to egzamin ustny, a pytania egzaminacyjne dotyczą tworzonego w toku studiów projektu. Uzyskanie co najmniej 65% poprawnych odpowiedzi oznacza złożenie egzaminu z wynikiem pozytywnym.

Ocena końcowa stanowi średnią ważoną z:

- ocen z toku studiów x waga: 50%;

- średnia arytmetyczna ocen z pytań zadanych przez komisję podczas egzaminu końcowego x waga: 50%;

Dodatkowe informacje ustalane przez osobę odpowiedzialną za przedmiot:

Wykaz literatury:

1. MacDonald Diana,, Practical UI Patterns for Design Systems: Fast-Track Interaction Design for a Seamless User Experience", 2019, Apress.

Zatwierdzenie karty przedmiotu:

.....
miejsowość, data

.....
osoba odpowiedzialna za przedmiot

.....
kierownik jednostki organizacyjnej PK/
przewodniczący rady programowej studiów