



Program studiów

Kierunek: Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika

Specjalność: Edycja zimowa

Spis treści

Program studiów podyplomowych	3
Efekty uczenia się	6
Plan studiów	7
Sylabusy	12

Program studiów podyplomowych

Informacje podstawowe

Nazwa wydziału:	Wydział Humanistyczny
Nazwa kierunku:	Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika
Nazwa specjalności:	Edycja zimowa
Poziom:	studia podyplomowe
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:	33
Termin rozpoczęcia cyklu:	2022/2023, semestr zimowy
Czas trwania studiów (liczba semestrów):	2

Warunki rekrutacji, w tym wymagania wstępne

Ukończenie studiów wyższych (minimum studia licencjackie). O przyjęciu na studia decyduje kolejność zgłoszeń, jednak uczestnicy rekrutacji na poprzednie edycje (tj. osoby, które złożyły wymagane dokumenty, ale nie zostały przyjęte) są premiowani – za każdy udział w poprzedniej rekrutacji kandydat dostaje 1 pkt.

Limit przyjęć na studia podyplomowe wraz ze wskazaniem minimalnej liczby osób przyjętych, warunkującej uruchomienie edycji studiów podyplomowych

Limit 32 osoby, minimalna liczba osób - 26.

Wymagane dokumenty oraz miejsce ich złożenia

1. Formularz zgłoszeniowy;
2. Poświadczona przez Uczelnię kopia dyplomu ukończenia studiów wyższych;
3. Poświadczenie wniesienia opłaty za studia podyplomowe za pierwszy semestr studiów.

Dokumenty muszą zostać wysłane na adres: anosal@agh.edu.pl.

Ogólne cele kształcenia w ramach studiów podyplomowych

Studia User Experience & Product Design – Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika uczą podejścia do tworzenia produktów interaktywnych w oparciu o wiedzę, tak aby zaprojektowane produkty były intuicyjne i wartościowe dla użytkowników końcowych. Studia rozwijają kompetencje badawcze, strategiczne, projektowe i leaderskie. Ich program, oparty jest na metodyce Human-Centered Design, czyli projektowania zorientowanego na człowieka, i jest realizowany zgodnie z duchem Lean Startup. Wykładowcy kładą nacisk na efektywne techniki badania i projektowania doświadczeń użytkownika, łatwo osiągalne także dla małych zespołów projektowych, typowych dla startupów. Pokazują, jak włączyć działania projektowe w codzienną pracę całego zespołu, jak robić to w zgodzie z podejściem „agile” i w porozumieniu ze wszystkimi interesariuszami projektu.

Studia kładą nacisk na praktykę. Studenci w trakcie roku akademickiego realizują w grupach projekt dyplomowy, przechodząc przez kolejne etapy cyklu projektowego Learn - Design - Measure. Studenci w trakcie pracy dyplomowej rozwiązują realny problem projektowy, wybrany przez partnerów studiów, dzięki czemu mierzą się z prawdziwym zawodowym wyzwaniem i uczą się pracować dla klienta. Partnerami są krakowskie firmy technologiczne i startupy, które na co dzień zajmują się rozwojem produktów interaktywnych. W ten sposób już w trakcie studiów studenci zyskują doświadczenie zawodowe, którym mogą się pochwalić we własnym portfolio. Pracę dyplomową studenci składają tydzień przed obroną. Studia kończą się otwartą, publiczną obroną dyplomowej pracy projektowej. Projekty są oceniane przez komisję egzaminacyjną, której przewodniczącym jest kierownik studiów.

Sylwetka absolwenta studiów podyplomowych

Absolwent studiów podyplomowych „User Experience and Product Design” ma wiedzę oraz umiejętności praktyczne w

zakresie projektowania user experience (doświadczeń użytkownika) w procesie tworzenia i rozwijania produktów i usług. Jest to osoba, która potrafi wykorzystywać wiedzę teoretyczną, znajomość procesu projektowego i opanowanie praktycznych narzędzi w procesie projektowania user experience (doświadczeń użytkownika) i user-centered design (projektowaniem zorientowanym na użytkownika) dla szerokiego wachlarza kategorii produktowych. Absolwent studiów podyplomowych „User Experience and Product Design”: Zna i potrafi wykorzystać uniwersalne elementy projektowania produktów i doświadczeń użytkownika (badanie i empatyzowanie – ideacja i prototypowanie – testowanie i ewaluacja) stosowane w szerokim wachlarzu branż i kategorii produktowych. Zna i potrafi zastosować w praktyce zawodowej cieszące się obecnie dużym uznaniem i popularnością metodyki projektowania i rozwijania produktów (new product development) takie jak design thinking czy tworzenie modeli biznesowych (business model generation). Potrafi projektować i realizować badania potrzeb i doświadczeń użytkowników oraz wykorzystywać ich wyniki w procesie projektowania. Zna i potrafi wykorzystywać zasady szybkiego prototypowania (rapid prototyping) i wzorce projektowe. Potrafi dokonać oceny eksperckiej oraz jakościowego i ilościowego testowania użyteczności i dostępności serwisów i aplikacji internetowych oraz wykorzystywać jej wyniki w procesie projektowania. Zna współczesne trendy technologiczne związane i rozumie psychologiczne aspekty używania technologii. Rozumie i potrafi odnieść do sfery praktyki złożoność relacji między czynnikami technologicznymi i społecznymi oraz docenia rolę innowacji społecznych we współczesnym świecie. Potrafi współpracować w zespole projektowym i z klientami oraz rozumie znaczenie podejścia opartego na user experience dla kultury organizacji. Absolwent Podyplomowych Studiów „User Experience & Product Design” może podjąć pracę jako: user experience/user interface designer, interaction designer, product designer, user experience researcher, user experience product manager, information architect, design strategist, pracownik działu rozwoju nowych produktów (new product development) i interdyscyplinarnych zespołów projektowych, lub prowadzić własną działalność gospodarczą.

Zasady odbywania studiów podyplomowych, w tym zasady udziału w zajęciach, zasady zaliczania zajęć i zasady składania egzaminów, zasady zaliczania i wpisu na kolejny semestr

1. Obecność na zajęciach jest obowiązkowa. Dopuszczalne jest opuszczenie 20% zajęć.
2. W przypadku nieobecności trzeba w uzupełnić wiedzę i umiejętności z zakresu zajęć korzystając z materiałów udostępnionych przez prowadzącego.
3. Zaliczenie wszystkich przedmiotów przewidzianych programem studiów za semestr 1 powoduje wpis na semestr 2 (gdy student ma niezaliczone zajęcia z powodu nieobecności musi uzupełnić wiedzę i umiejętności z ich zakresu w semestrze 2).
4. Przygotowanie i obrona projektu dyplomowego stanowi 100% oceny końcowej studiów.
5. Student zobowiązany jest do terminowego oddania projektu dyplomowego i przystąpienia do jego obrony w wyznaczonym terminie.
6. W sytuacji gdy student jest nieobecny lub nie zaliczy projektu dyplomowego w wyznaczonym terminie w indywidualnym trybie może mieć wyznaczany 2 termin i 3 termin oddania projektu i jego obrony. Termin ten nie może przekraczać 12 miesięcy od czasu zakończenia studiów podyplomowych danej edycji.
7. Rezygnacja ze studiów musi zostać zgłoszona pisemnie. Zwrot opłaty za studia jest proporcjonalny w stosunku do odbytych zajęć.
8. Wszystkie inne kwestie reguluje Regulamin Studiów Podyplomowych.

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk, w tym w szczególności warunki ich realizacji, system kontroli praktyk i ich zaliczania (jeżeli są wymagane)

Praktyki nie są wymagane.

Warunki ukończenia studiów podyplomowych i uzyskania świadectwa ukończenia studiów podyplomowych, w tym warunki i wymagania związane z przygotowaniem prac końcowych oraz realizacją procesu dyplomowania, a także związane z organizacją i przebiegiem egzaminu końcowego (jego zakres, tryb i sposób jego przeprowadzenia, zasady ustalania oceny z egzaminu końcowego, wytyczne dotyczące jego przebiegu), jeżeli są wymagane, zasady ustalania ostatecznego wyniku ich ukończenia

1. Warunkiem ukończenia studiów podyplomowych jest przygotowanie i zaprezentowanie przed Komisją egzaminacyjną projektu dyplomowego.
2. Egzamin końcowy ma formę publicznej prezentacji projektu. Komisja składa się z czterech osób, które zadają pytania z zakresu przygotowanego projektu.
3. Ocena końcowa: 100% projektu dyplomowego przygotowywanego przez cały czas trwania studiów, w grupie projektowej, pod okiem mentorów. Na ocenę końcową składa się średnia ocen z trzech elementów, jakimi są ocena dokumentu prezentującego projekt, ocena klikalnego prototypu aplikacji oraz obrona przed komisją.

4. Absolwenci uzyskają świadectwo poświadczające ukończenie studiów w Akademii Górniczo- Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie.

Efekty uczenia się

Kierunek : Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika

Specjalność: Edycja zimowa

Wiedza

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
PPDUSP_W01	Student zna koncepcje teoretyczne i podejścia analityczne oraz trendy rozwojowe w dziedzinie projektowania UX, zwłaszcza zna metodologię human-centered design	P7Z_WT
PPDUSP_W02	Student zna różnorodne technologie związane z dziedziną projektowanie UX, wie jak monitorować nowości pojawiające się w obrębie projektowania	P7Z_UI
PPDUSP_W03	Student zna metody badawcze UX, wie jak formułować problemy i sposoby ich rozwiązania związane z projektowaniem produktu opartego na zasadach human-centered design	P7S_UU

Umiejętności

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
PPDUSP_U01	Student potrafi określić dobre i złe praktyki projektowania aplikacji	P7Z_UI
PPDUSP_U02	Student zna odpowiednie narzędzia i potrafi przygotować prototyp aplikacji lub systemu, zgodny z zasadami projektowania skoncentrowanego na użytkowniku	P7Z_WO
PPDUSP_U03	Student umie umiejscowić różne działania projektowe w procesie tworzenia produktu	P7S_UU
PPDUSP_U04	Student umie weryfikować i usprawniać organizację pracy zespołu, monitorować i kontrolować postępy projektu produktu we współpracy z zespołem	P7Z_UO

Kompetencje społeczne

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
PPDUSP_K01	Student jest gotów do współpracy zarówno z członkami zespołu jak i z klientami przy tworzeniu produktu, zgodnie z zasadami human-centered design	P7Z_KW
PPDUSP_K02	Student ma świadomość istotności krytycznej oceny posiadanej wiedzy i znaczenia kreatywnego myślenia w tworzeniu produktów opartych na zasadach human-centered design	P7Z_KO

Plany studiów

Nazwa kierunku: Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika

Semestr 1

Specjalność: Edycja zimowa

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
Analiza jakościowa badań	Ćwiczenia audytoryjne: 6	1,0	Zaliczenie	0
Badania UX	Ćwiczenia audytoryjne: 13	2,0	Zaliczenie	0
Badania UX (ankieta)	Ćwiczenia audytoryjne: 3	0,0	Zaliczenie	0
Design Thinking	Ćwiczenia audytoryjne: 4	1,0	Zaliczenie	0
Inżynieria użyteczności i dostępność	Ćwiczenia audytoryjne: 7	1,0	Zaliczenie	0
Konsultacje projektowe Lean	Zajęcia warsztatowe: 5	0,0	Zaliczenie	0
Lean Product Management	Ćwiczenia audytoryjne: 3 Zajęcia warsztatowe: 3	1,0	Zaliczenie	0
Modelowanie	Ćwiczenia audytoryjne: 9 Zajęcia warsztatowe: 5	2,0	Zaliczenie	0
Myślenie wizualne	Zajęcia warsztatowe: 5	1,0	Zaliczenie	0
Projektowanie modeli biznesowych	Ćwiczenia audytoryjne: 3 Zajęcia warsztatowe: 3	1,0	Zaliczenie	0

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
Projektowanie treści	Zajęcia warsztatowe: 7	1,0	Zaliczenie	0
Psychologia dla projektantów	Ćwiczenia audytoryjne: 7	1,0	Zaliczenie	0
Strategia UX	Ćwiczenia audytoryjne: 8 Zajęcia warsztatowe: 8	2,0	Zaliczenie	0
Szkicowanie rozwiązań	Ćwiczenia audytoryjne: 4 Zajęcia warsztatowe: 4	1,0	Zaliczenie	0
Warsztaty projektowe	Ćwiczenia audytoryjne: 4 Zajęcia warsztatowe: 4	1,0	Zaliczenie	0
Wprowadzenie do user experience design	Ćwiczenia audytoryjne: 7	1,0	Zaliczenie	0
Współpraca w zespole produktowym	Zajęcia warsztatowe: 7	1,0	Zaliczenie	0
Wstęp do analizy biznesowej	Ćwiczenia audytoryjne: 6	1,0	Zaliczenie	0
Wzorce i systemy projektowe	Ćwiczenia audytoryjne: 4 Zajęcia warsztatowe: 4	1,0	Zaliczenie	0
Suma	143	20,0		

Semestr 2

Specjalność: Edycja zimowa

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	
Projektowanie graficzne	Ćwiczenia audytoryjne: 5	1,0	Zaliczenie	0
Badania ilościowe UX	Ćwiczenia audytoryjne: 4 Zajęcia warsztatowe: 4	1,0	Zaliczenie	0
Interakcja w nowych technologiach	Ćwiczenia audytoryjne: 6	1,0	Zaliczenie	0
Jakościowa ewaluacja UX	Ćwiczenia audytoryjne: 8 Zajęcia warsztatowe: 6	2,0	Zaliczenie	0
Konsultacje projektowe DESIGN	Zajęcia warsztatowe: 8	0,0	Zaliczenie	0
Konsultacje projektowe MEASURE	Zajęcia warsztatowe: 5	0,0	Zaliczenie	0
Kultura UX w organizacji	Ćwiczenia audytoryjne: 4	1,0	Zaliczenie	0
Prezentacja i krytyka designu	Ćwiczenia audytoryjne: 6	1,0	Zaliczenie	0
Prototypowanie	Ćwiczenia audytoryjne: 4 Zajęcia warsztatowe: 4	1,0	Zaliczenie	0
Technologia i społeczeństwo	Ćwiczenia audytoryjne: 2	1,0	Zaliczenie	0
UX w implementacji	Zajęcia warsztatowe: 3	1,0	Zaliczenie	0
Wizualizacja danych	Zajęcia warsztatowe: 3	1,0	Zaliczenie	0
Wzorce i systemy projektowe	Ćwiczenia audytoryjne: 2 Zajęcia warsztatowe: 2	1,0	Zaliczenie	0
Suma	76	12,0		

O - Obowiązkowy
W - Do wyboru

Sylabusy



Analiza jakościowa badań Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f13a378.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 6	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Uczestnik zna zasady analizy danych jakościowych.	PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Uczestnik potrafi przeprowadzić analizę danych zebranych metodami jakościowymi – samodzielnie lub w zespole projektowym.	PPDUSP_U01, PPDUSP_U03	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Uczestnik potrafi skutecznie komunikować się w grupie, przedstawiać opinie i dyskutować o nich.	PPDUSP_K01, PPDUSP_K02	Aktywność na zajęciach

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	6
Przygotowanie do zajęć	16
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	8
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	Uczestnicy dowiedzą się, w jaki sposób prowadzić analizę danych zebranych metodami jakościowymi (np. wywiadem pogłębionym, obserwacją, wywiadem kontekstowym), a także zrozumieją, czym różni się ona od analizy danych ilościowych. Integralną częścią zajęć będzie warsztat analityczny, w trakcie którego studenci zastosują poznane zasady do analizy zebranego wcześniej materiału empirycznego. Część zajęć zostanie też poświęcona zasadom generowania insightów (nieoczywistych wniosków, które są ważne z punktu widzenia procesu projektowego).



Badania UX

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.1f93941b2d9915d32af667939a78062 a.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 2.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 13	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	znajomość klasyfikacji metod badawczych, znajomość podstawowych metod badań UX na wczesnym etapie projektu, znajomość różnych rodzajów pytań w wywiadach	PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	umiejętność doboru rodzaju badania do projektu, umiejętność sformułowania pytań badawczych, umiejętność opracowania planu i narzędzia badawczego	PPDUSP_U01, PPDUSP_U03	Aktywność na zajęciach, Przygotowanie i przeprowadzenie badań

Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	zdolność empatycznego moderowania wywiadów, zdolność dyskusji i współpracy z innymi członkami zespołu badawczego	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach, Przygotowanie i przeprowadzenie badań

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	13
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	13
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	25
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	9
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 13

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	1. Rola badań UX w procesie projektowania produktów 2. Klasyfikacja badań UX 3. Omówienie metod badań potrzeb: idi, fgi, obserwacja, dzienniki, sondaże, sortowanie kart, analiza danych zastanych 4. Typowy proces badawczy 5. Opracowywanie planu badawczego 6. Dobór uczestników badań 7. Rodzaje pytań w wywiadzie indywidualnym 8. Moderowanie badań WARSZTAT PROJEKTOWY: określenie problemów badawczych, tworzenie planu badawczego i narzędzia badawczego, pilotaż wywiadu



Badania UX (ankieta)

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f1c2bef.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 0.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 3	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna zasady tworzenia ankiety. student rozumie potrzebę dbałości o sposób zadawania pytań w ankiecie. Jest świadomy rodzajów błędów jakie najczęściej popełniamy konstruując ankietę.	PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	student potrafi samodzielnie zaprojektować ankietę oraz potrafi wskazać błędne sformułowania w ankiecie.	PPDUSP_U03, PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			

K1	Student jest gotów do pracy w zespole badawczym nad opracowaniem ankiety.	PPDUSP_K01, PPDUSP_K02	Aktywność na zajęciach
----	---	---------------------------	------------------------

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	3
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 3
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	Zasady konstruowania ankiet.



Design Thinking

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.b06eb39d291149317bb6532ff384236 b.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 4	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Uczestnik zajęć zna zasady pracy metodą design thinking, rozumie jej możliwości i ograniczenia.	PPDUSP_W01	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Uczestnik zajęć potrafi zastosować zasady design thinking w procesie projektowym oraz potrafi komunikować się z osobami pracującymi zgodnie z metodą design thinking.	PPDUSP_U03, PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			

K1	Uczestnik zajęć potrafi pracować w interdyscyplinarnym zespole projektowym.	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach
----	---	------------	------------------------

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	4
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	4
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	14
Inne	8
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 4

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	Design thinking jedną najbardziej znanych i cenionych na świecie metodyk projektowania i rozwiązywania problemów. Celem zajęć jest poznanie przez uczestników zasad design thinking i przećwiczenie ich w praktyce. Zajęcia rozpoczną się od wykonania zadania pozwalającego każdemu uczestnikowi przejść pełny proces design thinking (empathize-define-ideate-prototype-test) w ciągu 2 godzin. Następnie doświadczenie z ćwiczenia zostanie przedyskutowane i uporządkowane. W ostatniej części zajęć uczestnicy przeanalizują studia przypadków zastosowania design thinking w procesie rozwoju produktów, uświadamiając sobie możliwości i ograniczenia tej metody w typowym środowisku organizacyjnym.



Inżynieria użyteczności i dostępność

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f258875.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 7	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	znajomość metod badania użyteczności, znajomość potrzeb użytkowników ze względu na niepełnosprawność, rozumienie znaczenia użyteczności rozwiązań cyfrowych, znajomość dobrych praktyk w zakresie użyteczności i dostępności, znajomość podstawowych zasad projektowych	PPDUSP_W01	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	umiejętność identyfikowania i interpretacji problemów użyteczności i dostępności, umiejętność przeprowadzenia eksperckich badań / przeglądu użyteczności i dostępności, umiejętność przedstawienia wyników badań eksperckich, umiejętność projektowania użytecznych i dostępnych formularzy	PPDUSP_U01	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	wrażliwość nt. grup narażonych na wykluczenie cyfrowe, umiejętność wczucia się w potrzeby odbiorców rozwiązań internetowych, zrozumienie istoty stosowania zasad dostępności jako elementu projektowania społecznie odpowiedzialnego	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	7
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	7
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	10
Inne	6
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 7

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	Użyteczność 1. Wstęp do użyteczności serwisów i aplikacji internetowych. Standardy i konwencje związane z użytecznością interfejsów sieciowych (heurystyki, zasady projektowe). 2. Kryteria i standardy tworzenia serwisów i aplikacji internetowych. 3. Zasady tworzenia cyfrowych formularzy. 4. Metody badania użyteczności (ewaluacja heurystyczna, wędrowka poznawcza) i analizy danych. Dostępność 1. Inclusive design a accessibility 2. Kryteria dostępności i ich stosowanie (m.in. WCAG 2.0/2.1). 3. Użytkownicy o specjalnych potrzebach w zakresie dostępności 4. Badania i audyt dostępności.



Konsultacje projektowe Lean

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f2d4066.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 0.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Zajęcia warsztatowe: 5	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	podstawowa znajomość koncepcji, podstawowych zasad oraz procesu lean w rozwoju produktu	PPDUSP_W01	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	umiejętność zbierania i wizualizacji hipotez produktowych, umiejętność zaplanowania i przeprowadzenia weryfikacji hipotez i podejmowaniu jak najlepszych decyzji produktowych	PPDUSP_U01, PPDUSP_U03	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			

K1	współpraca z członkami zespołu przy tworzeniu hipotez produktu, umiejętność współpracy z klientami przy sprawdzaniu hipotez produktowych	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach
----	--	------------	------------------------

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	5
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 5
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 5

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	1. Koncepcja Lean 2. Lean w rozwoju produktu 3. Wizualizacja pomysłu produktu przy użyciu Lean Startup Canvas 4. Definiowanie i budowanie Minimum Viable Product 5. Testowanie hipotez produktowych 6. Integrowanie Lean, UX i Agile Ćwiczenia każdego z etapów procesu Lean: Wizualizacja pomysłu produktu, definiowanie i budowanie MVP, testowanie hipotez.



Lean Product Management

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f358b21.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 3 Zajęcia warsztatowe: 3	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	podstawowa znajomość koncepcji, podstawowych zasad oraz procesu lean w rozwoju produktu	PPDUSP_W01	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	umiejętność zbierania i wizualizacji hipotez produktowych, umiejętność zaplanowania i przeprowadzenia weryfikacji hipotez i podejmowaniu jak najlepszych decyzji produktowych	PPDUSP_U02, PPDUSP_U03	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			

K1	współpraca z członkami zespołu przy tworzeniu hipotez produktu, umiejętność współpracy z klientami przy sprawdzaniu hipotez produktowych	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach
----	--	------------	------------------------

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	3
Zajęcia warsztatowe	3
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	6
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	10
Inne	8
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	1. Koncepcja Lean 2. Lean w rozwoju produktu 3. Wizualizacja pomysłu produktu przy użyciu Lean Startup Canvas 4. Definiowanie i budowanie Minimum Viable Product 5. Testowanie hipotez produktowych 6. Integrowanie Lean, UX i Agile Ćwiczenia każdego z etapów procesu Lean: Wizualizacja pomysłu produktu, definiowanie i budowanie MVP, testowanie hipotez.
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	



Modelowanie Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f3d2e7f.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 2.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 9 Zajęcia warsztatowe: 5	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna techniki i narzędzia do modelowania; zna zasady tworzenia user stories, scenariuszy użytkownika, zna zagadnienia związane z architekturą informacji; zna zasady określania MVP produktu	PPDUSP_W01, PPDUSP_W02, PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	Student ma umiejętność przedstawiania interakcji; umiejętność wizualizacji architektury informacji; jak również ma umiejętność tworzenia scenariuszy użytkownika, user stories, przypadków użycia; umiejętność wykorzystania zdobytej wiedzy do testów produktu / usługi; umiejętność myślenia procesowego, umiejętność określania MVP produktu	PPDUSP_U01, PPDUSP_U02, PPDUSP_U03, PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student ma zdolność wizualizowania swoich koncepcji w czytelny sposób, zrozumiały przez innych członków zespołu	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	9
Zajęcia warsztatowe	5
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	46
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 14

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	Narzędzia i techniki służące do modelowania
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	



Myślenie wizualne Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika Specjalność Edycja zimowa Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny Poziom kształcenia studia podyplomowe Forma studiów Stacjonarne Profil studiów Podyplomowe	Cykl dydaktyczny 2022/2023 Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6272a1839329c6cffa6ab20ea837799 6.22 Języki wykładowe Polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy studia podyplomowe Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak
---	---

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie Forma prowadzenia i godziny zajęć Zajęcia warsztatowe: 5	Liczba punktów ECTS 1.0
---------------------------	---	-----------------------------------

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	podstawowe zagadnienia związane z dekodowaniem obrazu, jako abstrakcji obiektów, zasady grupowania Pragnanz, typy i rodzaje wykresów, schematów i diagramów pomocne w pracy, teoria związana z rysowaniem podstawowych obiektów i postaci	PPDUSP_W01	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	podstawowe umiejętności związane z budowaniem własnego języka wizualnego (alfabetu elementów), wspieranie kreatywnego myślenia w oparciu o ćwiczenia rysunkowe, wykorzystanie rysowania jako elementu warsztatu przy pracy w grupie, podstawowe narzędzia syntezy informacji	PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	wykorzystanie komunikacji wizualnej w pracy zespołowej, tworzenie syntezy z pracy grupy projektowej (parafrazowania i podsumowywanie pomysłów i uwag innych osób), podniesienie swobody uczestniczenia w pracy grupowej	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	5
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	5
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	10
Inne	10
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 5

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	1. Rysowanie, jako podstawowe narzędzie pracy UX Designerki/Designera 2. Teoria myślenia wizualnego 3. Rysowanie w pracy indywidualnej i grupowej - różnice i podobieństwa 4. Ćwiczenia rysunkowe: język wizualny 5. Ćwiczenia rysunkowe: kreatywne myślenie 6. Ćwiczenia rysunkowe: warsztat projektantki/projektanta, czyli wzorce projektowe, szkicowanie interfejsów, kreatywny motyw przewodni 7. Zasady grupowania obiektów Pragnanz, jako podstawa komponowania interfejsów użytkownika 8. Typy wykresów, schematów, diagramów pomocne w komunikacji zespołowej oraz syntezie informacji 9. Komunikacja wizualna w pracy projektowej (prezentacja, facylitacja, synteza) 10. Visual thinking a design thinking



Projektowanie modeli biznesowych

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f469ce2.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 3 Zajęcia warsztatowe: 3	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Znajomość metody Business Model Canvas, znajomość przynajmniej kilku popularnych modeli biznesowych	PPDUSP_W01	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Umiejętność wykorzystania analizy wybranego przedsiębiorstwa w celu opisanego go z wykorzystaniem Business Model Canvas, umiejętność wskazywania kluczowych elementów opisu firmy	PPDUSP_U03, PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	3
Zajęcia warsztatowe	3
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	6
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	10
Inne	4
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 26
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1	1. Rola modelu biznesowego w rozwoju firmy 2. Business Model Canvas jako sposób zobrazowania modelu biznesowego 3. Wprowadzenie poszczególnych elementów narzędzia Business Model Canvas 4. Unique Value Proposition jako centralny punkt tworzenia modelu biznesowego 5. Jak praca z Business Model Canvas może pogłębić rozumienie biznesu
Zajęcia warsztatowe	W1, U1	



Projektowanie treści Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f4eb03c.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Zajęcia warsztatowe: 7	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	znajomość podstawowych zasad prostej polszczyzny i zalet jej stosowania w komunikacji z użytkownikami	PPDUSP_W01	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	rozpoznawanie tekstów, których użyteczność jest niska ze względu na skomplikowany język; korzystanie z aplikacji oceniających stopień trudności (mglistości) tekstów	PPDUSP_U01, PPDUSP_U03	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			

K1	świadomość istnienia indywidualnych/osobistych słowników użytkowników, umiejętność sprawdzania na bieżąco, czy jesteśmy rozumiani zgodnie z intencjami	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach
----	--	------------	------------------------

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	7
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	7
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	10
Inne	6
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 7

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	1. Prosta polszczyzna (z ang. plain language) – język klarownych myśli, szczerych intencji i prostej formy – wprowadzenie. 2. Dlaczego czas pożegnać „lorem ipsum”? 3. Indeks „słów zakazanych” w pracy projektanta. 4. Przykłady dobrych i złych (i brzydkich) praktyk – opisy produktów i aplikacji, dokumentacje i dokumenty. ĆWICZENIA: Zmiana perspektywy w pracy z tekstem i ze słowami: projektowanie i zmiana znaczenia narzuconego komunikatu, opowiadanie znanej historii w nowym kontekście. Projektowanie społecznego procesu komunikacyjnego.



Psychologia dla projektantów

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f570f3f.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 7	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	podstawowe zagadnienia psychologii poznawczej i kognitywistyki, psychologiczne aspektami wchodzenia w interakcję, ograniczenia poznawcze związane z aparatem percepcyjnym użytkowników, percepcją i interpretacją bodźców wizualnych, podstawy ekonomii behawioralnej i schematy konstrukcji decyzyjnych	PPDUSP_W01	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	umiejętność wykorzystania wiedzy z zakresu psychologii poznawczej i społecznej w pracy projektanta urządzeń i interfejsów; umiejętność uwzględniania preferencji i ograniczeń poznawczych użytkownika w procesie projektowania;	PPDUSP_U01	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	zdolność rozumienia potrzeb użytkownika i mechanizmów, które stoją za konstrukcją modelu mentalnego.	PPDUSP_K02	Aktywność na zajęciach

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	7
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	7
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	7
Inne	9
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 7

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	1. Psychologiczne podstawy interakcji: uwaga i świadomość 2. Procesy przetwarzania informacji 3. Pamięć – jej funkcja i rola w kontekście projektowania interfejsów 4. Percepcja wzorkowa oraz interpretacja bodźców wizualnych 5. Emocje i ich rola w projektowaniu interfejsów 6. Elementy ekonomii behawioralnej 7. Heurystyki, dostępność i wzorce projektowe



Strategia UX

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f5ebb0f.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 2.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 8 Zajęcia warsztatowe: 8	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	znajomość podstawowych terminów i narzędzi budowania strategii produktowej	PPDUSP_W01, PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	umiejętność opracowania person, mapy podróży użytkownika, propozycji wartości w oparciu o wyniki badań; umiejętność analizy konkurencji pośredniej i bezpośredniej, umiejętność opisanie strategii produktu w kilku zdaniach,	PPDUSP_U01, PPDUSP_U03, PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach

Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	współpraca z zespołem przy opracowywaniu strategii (w całym procesie); poznanie potrzeb użytkownika i rynku; wypracowanie wstępnej koncepcji produktu	PPDUSP_K01, PPDUSP_K02	Aktywność na zajęciach

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	8
Zajęcia warsztatowe	8
Przygotowanie do zajęć	10
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	18
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	16
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 16

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	1. Strategia User Experience a cele biznesowe. 2. Product Market-Fit a Problem-Solution Fit. 3. Persony – opracowywanie wyników badań. 4. Analiza i benchmark konkurencji 5. Tworzenie ścieżki użytkownika (customer journey map). 6. Propozycja wartości – poszukiwanie najlepszej wartości dla klienta. 7. O strategii produktu w kilku zdaniach: definicja projektowa, Customer-Problem-Solution i elevator pitch. WARSZTAT PROJEKTOWY: tworzenie strategii dla konkretnego produktu w oparciu o badanie rynku i znajomość grupy docelowej
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	



Szkicowanie rozwiązań Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f673f16.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 4 Zajęcia warsztatowe: 4	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	znajomość procesu projektowego, znajomość podstawowych technik szkicowania i projektowania interakcji	PPDUSP_W01	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	umiejętność przełożenia strategii i modelowania na rozwiązania w projekcie, umiejętność szkicowania i komunikowania rozwiązań	PPDUSP_U03, PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			

K1	umiejętność współpracy w grupie, umiejętność przyjmowania i przekazywania konstruktywnej krytyki projektu, umiejętność osiągnięcia porozumienia w grupie	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach
----	--	------------	------------------------

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	4
Zajęcia warsztatowe	4
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	8
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	8
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	6
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 8

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	1. Proces projektowy: od myślenia dywergencyjnego do myślenia konwergencyjnego 2. Projektowanie partycypacyjne 3. Sketchboard jako forma współprojektowania z zespołem 4. Design Studio 5. Dobre praktyki w szkicowaniu rozwiązań i paper prototyping
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	



Warsztaty projektowe

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f6ee5ca.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 4 Zajęcia warsztatowe: 4	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna różne rodzaje warsztatów oraz ich fazy. Zna różne techniki generowania, eksplorowania i ewaluowania pomysłów. Student rozumie różne role i zakresy odpowiedzialności osób w trakcie warsztatów.	PPDUSP_W02, PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	Student ma umiejętność zaprojektowania i przygotowania warsztatów w zależności od oczekiwanego rezultatu, ma również umiejętność efektywnego prowadzenia warsztatów i skutecznego wspierania grupy w realizowaniu celu i podejmowania decyzji.	PPDUSP_U03, PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student jest gotów do rozwiązywania trudnych sytuacji i budowania zaangażowania w grupie.	PPDUSP_K01, PPDUSP_K02	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	4
Zajęcia warsztatowe	4
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	22
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 8

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	Znajomość technik prowadzenia warsztatów w zależności od sytuacji.
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	



Wprowadzenie do user experience design

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f775053.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 7	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	znajomość podstawowych terminów dziedziny user experience, znajomość metodologii human-centered design	PPDUSP_W01	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	umiejętność umiejscowienia różnych działań projektowych w procesie tworzenia produktu	PPDUSP_U03	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	integracja z członkami grupy projektowej	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	7
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	20
Inne	3
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 7

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	Omówienie różnych pojęć i teorii projektowania produktów: projektowanie zorientowane na użytkownika, user experience, użyteczność, architektura informacji, projektowanie interakcji, projektowanie graficzne, podejście waterfall a agile. Zapoznanie z problemami dyplomowymi, podział na zespoły, spotkanie z partnerem i omówienie zasad współpracy. Omówienie procesu projektowego i kolejnych jego kamieni milowych. Integracja z grupą i zespołem projektowym. Podział ról w zespole projektowym i określenie ram współpracy z członkami zespołu.



Współpraca w zespole produktowym

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f7ef696.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Zajęcia warsztatowe: 7	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	podstawowa znajomość koncepcji, podstawowych zasad procesu komunikacji sprzyjającej współpracy	PPDUSP_W01, PPDUSP_W02	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	umiejętność weryfikacji i usprawniania organizacji pracy zespołu, monitorowania i kontroli postępów projektu produktu we współpracy z zespołem	PPDUSP_U03, PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	umiejętność budowania i utrzymywania dobrych relacji z interesariuszami i członkami zespołu produktowego	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	7
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	7
Przygotowanie do zajęć	10
Inne	6
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 7

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	1. Jak dbać o komunikację w zespole pracującym nad projektem danego produktu 2. Warunki dobrej współpracy w kontekście misji i celów projektu 3. Interesariusze wewnętrzni i zewnętrzni 4. Organizacja pracy zespołu 5. Analiza mapy zespołu projektowego



Wstęp do analizy biznesowej Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f876b6e.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 6	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Znajomość technik pozyskiwania i dokumentowania wymagań	PPDUSP_W01	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	tworzenie wymagań w chwili rozpoczęcia prac przy projekcie oraz w czasie jego trwania	PPDUSP_U03	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	umiejętność negocjowania oraz sprawdzania wymagań w obszarze rozwiązań informatycznych	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	6
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	6
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	12
Przygotowanie do zajęć	6
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	Znajomość technik pozyskiwania i dokumentowania wymagań, tworzenie wymagań w chwili rozpoczęcia prac przy projekcie oraz w czasie jego trwania. Doskonalenie procesów związanych z analizą, negocjowaniem oraz sprawdzaniem wymagań w obszarze rozwiązań informatycznych.



Wzorce i systemy projektowe

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P1D.6139c0f8f23e3.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 1	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 4 Zajęcia warsztatowe: 4	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	znajomość klasyfikacji wzorców projektowych; poznanie terminologii; znajomość zasad użycia oraz poznanie dobrych praktyk; znajomość bibliotek wzorców projektowych; rozróżnienie wzorców projektowych dla urządzeń dotykowych; znajomość technik wprowadzania użytkownika do nowego produktu / usługi, znajomość najnowszych trendów tworzenia systemów dostępnych na wszystkich rozdzielczościach ekranów	PPDUSP_W01	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	umiejętność rozróżniania i doboru wzorców projektowych w odniesieniu do: problemu, urządzenia, potrzeby; umiejętność zastosowania dobrych praktyk; umiejętność zastosowania poprawnej terminologii	PPDUSP_U01, PPDUSP_U02	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	zdolność dyskusji i porozumiewania się tym samym słownikiem pojęć z innymi członkami zespołu projektowego; zdolność zauważania złego zastosowania poszczególnych wzorców projektowych	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	4
Zajęcia warsztatowe	4
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	12
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	6
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 26
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 8

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	1. Przegląd wzorców projektowych a. terminologia, b. zasady użycia c. dobre praktyki d. najczęstsze błędy 2. Zachowanie interfejsu 3. Zachowanie użytkownika 4. Biblioteki wzorów projektowych, np.: Material Design, Bootstrap, itp. 5. Onboarding, pierwszy kontakt z aplikacją, stroną www, produktem, usługą 6. Responsive Web Design 7. Adaptive Web design 8. Design systems WARSZTAT PROJEKTOWY: dobór wzorców projektowych, audyt wykorzystanych wzorców projektowych, tworzenie scenariusza onboarding'u, tworzenie makiet według rwd / awd
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	



Projektowanie graficzne Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P2D.6139c0fac6700.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 5	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna podstawowe zagadnienia projektowe z zakresu kolorystyki, typografii, pracy z obrazem i budowania interfejsów. Student zna proces projektowy projektanta interakcji	PPDUSP_W01, PPDUSP_W02, PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Student potrafi współpracować z projektantem graficznym i ma świadomość jego potrzeb w realizacji wizualnych aspektów projektu; Student ma umiejętność pracy na siatce.	PPDUSP_U01, PPDUSP_U02, PPDUSP_U03, PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student jest gotów do efektywnego komunikowania się z projektantem graficznym, Ma możliwość lepszej oceny jego pracy i ustalenia konkretnych wymagań w obrębie graficznego wyglądu produktu.	PPDUSP_K01, PPDUSP_K02	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	5
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	25
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 5

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	Zagadnienia związane z projektowaniem graficznym. Podstawowe zagadnienia projektowe.



Badania ilościowe UX

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P2D.6139c0fb4ec7f.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 4 Zajęcia warsztatowe: 4	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna techniki i narzędzia służące do mierzenia kluczowych aspektów produktów oraz user experience,	PPDUSP_W01, PPDUSP_W02, PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Student potrafi dobierać odpowiednie metryki i sposoby ich weryfikacji w procesie rozwoju produktu i podczas podejmowania decyzji projektowych i produktowych. Student potrafi sprawdzić mierzalne efekty działania produktu.	PPDUSP_U01, PPDUSP_U02, PPDUSP_U03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student jest gotów do pojęcia dyskusji i współpracy z innymi członkami zespołu badawczego.	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	4
Zajęcia warsztatowe	4
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	22
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 8

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	Student poznaje proces badawczy w analizie ilościowej w obszarze UX oraz podstawowe modele mierzenia UX.
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	



Interakcja w nowych technologiach

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P2D.6139c0fbc9e20.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 6	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna trendy w nowych technologiach, zna możliwości, ograniczenia i ryzyko związane z wykorzystaniem nowych technologii. Zna proces oraz narzędzia projektowania interakcji w nowych technologiach	PPDUSP_W01, PPDUSP_W02, PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Student potrafi wykorzystać i odpowiednio dobrać nowe technologie oraz interakcje w celu realizacji problemów i zadań projektowych,	PPDUSP_U02, PPDUSP_U03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student rozumie społeczne, psychologiczne i ekonomiczne aspekty interakcji w nowych technologiach	PPDUSP_K02	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	6
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	24
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	Trendy w nowych technologiach



Jakościowa ewaluacja UX

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P2D.6139c0fc517ec.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 2.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 8 Zajęcia warsztatowe: 6	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna i rozumie jakościowe techniki ewaluacji UX, jak również narzędzia wspomagające prowadzenie testów. Student rozumie specyfikę testów w środowisku lean, ma również świadomość psychologicznych i etycznych aspektów badań.	PPDUSP_W01, PPDUSP_W02, PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	Student potrafi stworzyć plan badania, opracować narzędzia badawcze, dobrać próbę badawczą. Student umie przeprowadzić badania oraz obserwować testy i potrafi sformułować rekomendacje zmian na podstawie wniosków z testów.	PPDUSP_U01, PPDUSP_U02, PPDUSP_U03, PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student jest gotów do etycznego przygotowania i prowadzenia badań, z uwzględnieniem komfortu uczestników; Jest gotów do współpracy z innymi członkami zespołu badawczego.	PPDUSP_K01, PPDUSP_K02	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	8
Zajęcia warsztatowe	6
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	16
Przygotowanie do zajęć	20
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 50
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 14

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	Techniki jakościowej ewaluacji UX.
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	



Konsultacje projektowe DESIGN

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P2D.6139c0fccf5cb.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 0.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Zajęcia warsztatowe: 8	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna zasady rządzące się etapem design podczas powstawania projektu.	PPDUSP_W01, PPDUSP_W02, PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Student umie podjąć decyzje projektowe i dokonać krytycznej analizy pracy własnego zespołu.	PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			

K1	Student jest gotów do efektywnej komunikacji w obrębie swojego zespołu.	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
----	---	------------	---

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	8
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 8
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 8

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	Krytyczna analiza dotychczasowych efektów projektu.



Konsultacje projektowe MEASURE

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P2D.6139c0fd564ee.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 0.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Zajęcia warsztatowe: 5	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna zasady rządzące się etapem measure podczas powstawania projektu.	PPDUSP_W02, PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Student umie podjąć decyzje projektowe i dokonać krytycznej analizy pracy własnego zespołu.	PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			

K1	student jest gotów do efektywnej komunikacji w obrębie swojego zespołu.	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
----	---	------------	--

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	5
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 5
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 5

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	Krytyczna analiza dotychczasowych efektów projektu.



Kultura UX w organizacji

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P2D.6139c0fdd47ba.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 4	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	znajomość modelu dojrzałości UX organizacji, znajomość różnych sposobów popularyzowania dziedziny UX w organizacji	PPDUSP_W01	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	umiejętność określenia dojrzałości UX organizacji	PPDUSP_U03, PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	umiejętność argumentacji i motywowania do działań wspierających proces UX	PPDUSP_K01	Aktywność na zajęciach

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	4
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	20
Inne	6
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 4

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	1. Model dojrzałości UX w organizacji 2. Działania wspierające budowanie kultury UX w organizacji 3. Wspieranie kultury organizacyjnej sprzyjającej kreatywności i innowacyjności w organizacji



Prezentacja i krytyka designu

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P2D.6139c0fe7d406.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 6	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna składowe i cechy dobrej prezentacji, poznaje różne typy materiałów tworzonych w procesie projektowym. Student poznaje teorię związaną z błędami poznawczymi i komunikacją. Student zna etyczne podstawy pracy projektantek i projektantów.	PPDUSP_W01, PPDUSP_W02, PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	Student potrafi przygotować prezentację interaktywną, jako dokumentacji procesu projektowego oraz narzędzia sprzedażowego. Student potrafi wykorzystać narzędzia wspierające krytykę projektową, umie wykorzystać artefakty i materiały.	PPDUSP_U02, PPDUSP_U03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student jest gotów do poznania mechanizmów psychologiczno-społecznych związanych z oceną sytuacji i podejmowaniem decyzji (szczególnie w kontekście pracy grupowej). Student jest gotów do wyrobienia nawyków komunikacyjnych poprawiających relacje w zespole. Jest gotów na konstruktywną ocenę wyników pracy innych oraz przyjmowanie uwag od innych.	PPDUSP_K01, PPDUSP_K02	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	6
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	24
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	Zapoznanie studentów z procesem komunikacji i tworzenia prezentacji.



Prototypowanie Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P2D.6139c0ff050e8.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 4 Zajęcia warsztatowe: 4	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna podstawowe pojęcia związane z prototypowaniem.	PPDUSP_W01, PPDUSP_W02, PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
W2	Student ma świadomość wad i zalet różnych programów służących do tworzenia prototypów.	PPDUSP_W01, PPDUSP_W02, PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	student umie stworzyć zarówno proste, jak i zaawansowane prototypy. Student potrafi zastosować biblioteki wzorców projektowych.	PPDUSP_U01, PPDUSP_U02, PPDUSP_U03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student jest gotów do współpracy z innymi członkami zespołu badawczego.	PPDUSP_K01, PPDUSP_K02	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	4
Zajęcia warsztatowe	4
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	22
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 8

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, W2, U1, K1	Zapoznanie studentów z podstawami pracy z programami służącymi do prototypowania.
Zajęcia warsztatowe	W1, W2, U1, K1	



Technologia i społeczeństwo

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P2D.6139c0ff91367.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 2	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Uczestnik rozumie wpływ czynników społeczno-kulturowych na przemiany technologiczne i relację między produktem a użytkownikiem.	PPDUSP_W01	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Uczestnik potrafi zastosować rozumienie wpływu czynników społeczno-kulturowych na relację między produktem a użytkownikiem w procesie projektowania produktów i interakcji.	PPDUSP_U03	Aktywność na zajęciach
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			

K1	Uczestnik potrafi skutecznie komunikować się w grupie i wypowiadać publicznie.	PPDUSP_K02	Aktywność na zajęciach
----	--	------------	------------------------

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	2
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	18
Inne	10
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 2

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1	Celem zajęć jest uzyskanie przez uczestników pogłębionego rozumienia sposobu, w jaki czynniki społeczne i kulturowe wpływają na przemiany technologiczne i relację między produktem a użytkownikiem. Zgodnie z potocznym ujęciem, technologia jest czynnikiem wywołującym zmiany w społeczeństwie i kulturze. Według drugiej, idącej wbrew potocznym przekonaniom perspektywy, to czynniki społeczne determinują powstanie, rozwój i sposoby użycia technologii. Zgodnie z trzecim, najnowszym i zyskującym coraz większą popularność ujęciem, czynniki technologiczne i ludzkie tworzą złożoną, wspólną sieć, w której nie da się oddzielić aktorów ludzkich i nie-ludzkich, i którą trzeba rozpatrywać jako całość. Zajęcia będą miały formułę interaktywnego wykładu połączonego z dyskusją i ćwiczeniami wykonywanymi przez uczestników w podgrupach.



UX w implementacji

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P2D.6139c1002609d.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Zajęcia warsztatowe: 3	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna metody organizacji pracy w zespołach scrumowych; Zna model motywacyjny Drive oraz zna źródła wiedzy dotyczące programowania.	PPDUSP_W01, PPDUSP_W02, PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Umiejętności - Student potrafi:			

U1	Student potrafi przewidywać warunki brzegowe w projektach i procesach, zna sposoby projektowania dynamicznego contentu oraz projektowania systemów zawierających User Generated Content, ma umiejętności związane z kontrolą jakości we wdrażanym projekcie (skuteczne testowanie, zgłaszanie błędów).	PPDUSP_U01, PPDUSP_U02, PPDUSP_U03, PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student jest gotowy do motywowania siebie i swych współpracowników zgodnie z metodą Drive, umie skutecznie komunikować się z inżynierami.	PPDUSP_K01, PPDUSP_K02	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	3
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	27
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	Znajomość współczesnych zasad organizacji pracy zespołów.



Wizualizacja danych

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P2D.d89d548ac353a51d0a41828b1d189f7 d.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Zajęcia warsztatowe: 3	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna zaawansowane techniki prezentacji danych pozwalających na ukazanie wyników prowadzonych badań i analiz w profesjonalny sposób.	PPDUSP_W01, PPDUSP_W02, PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Student potrafi wykorzystać internetowe narzędzia do przetwarzania danych i ich wizualizacji	PPDUSP_U01, PPDUSP_U02, PPDUSP_U03, PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student ma świadomość znaczenia technik prezentacji danych	PPDUSP_K02	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	3
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	27
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Zajęcia warsztatowe	W1, U1, K1	Podstawowe zagadnienia to tworzenie zaawansowanych wykresów, map trendów wydarzeń, infografik.



Wzorce i systemy projektowe

Sylabus modułu zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika	Cykl dydaktyczny 2022/2023
Specjalność Edycja zimowa	Kod przedmiotu HPPDUSPEZS.P2D.6139c0f8f23e3.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe Polski
Poziom kształcenia studia podyplomowe	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy studia podyplomowe
Profil studiów Podyplomowe	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie
	Przedmiot kształtujący umiejętności praktyczne Tak

Okres Semestr 2	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1.0
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia audytoryjne: 2 Zajęcia warsztatowe: 2	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna klasyfikację wzorców projektowych; zna terminologię i zasady użycia. Student zna dobre praktyki i biblioteki wzorców projektowych.	PPDUSP_W01, PPDUSP_W02	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
W2	Student rozróżnia wzorce projektowe dla urządzeń dotykowych; zna techniki wprowadzania użytkownika do nowego produktu / usługi.	PPDUSP_W01, PPDUSP_W02	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
W3	Student zna najnowsze trendy w tworzeniu systemów dostępnych na wszystkich rozdzielczościach ekranów.	PPDUSP_W02, PPDUSP_W03	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Student potrafi rozróżniać i odpowiednio dobrać wzorce projektowe w odniesieniu do: problemu, urządzenia, potrzeby. Student umie zastosować dobre praktyki i poprawną terminologię.	PPDUSP_U01, PPDUSP_U02, PPDUSP_U03, PPDUSP_U04	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student jest gotów do dyskusji i porozumiewania się tym samym słownikiem pojęć z innymi członkami zespołu projektowego; Jest gotów do krytycznej analizy zastosowania poszczególnych wzorców projektowych.	PPDUSP_K01, PPDUSP_K02	Aktywność na zajęciach, Zaangażowanie w pracę zespołu

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia audytoryjne	2
Zajęcia warsztatowe	2
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	26
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 4

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Formy prowadzenia zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	W1, W2, W3, U1, K1	Zasady doboru wzorców projektowych oraz audyt wykorzystanych wzorców projektowych.
Zajęcia warsztatowe	W1, W2, W3, U1, K1	