



Interface Design

Course description sheet

Basic information

| | | |
|---|--|------------------------------------|
| Field of study Social Informatics | Didactic cycle 2025/2026 | |
| Major - | Course code HIFSS.I1.07468.25 | |
| Organisational unit Faculty of Humanities | Lecture languages Polish | |
| Study level First-cycle studies | Mandatoriness Obligatory | |
| Form of study Full-time studies | Block Core Modules | |
| Profile Practical | Course related to scientific research Yes | |
| Course coordinator | Katarzyna Janota, Piotr Dziadowicz | |
| Lecturer | Katarzyna Janota, Piotr Dziadowicz | |
| Period Semester 1 | Method of verification of the learning outcomes Completing the classes | Number of ECTS credits 3 |
| | Activities and hours Project classes: 30 | |

Goals

| | |
|----|--|
| C1 | Zdobycie podstawowej wiedzy praktycznej oraz teoretycznej na temat projektowania interfejsów. |
| C2 | Zrozumienie procesu projektowego i zapoznanie się z kluczowymi narzędziami oraz metodami warsztatowymi. |
| C3 | Zdobycie podstawowej wiedzy na temat relacji pomiędzy projektowaniem a biznesem (biznesowa wartość projektowania). |

Course's learning outcomes

| Code | Outcomes in terms of | Learning outcomes prescribed to a field of study | Methods of verification |
|---|--|--|-------------------------|
| Knowledge - Student knows and understands: | | | |
| W1 | Student zna podstawy projektowania, zasady użyteczności, teorię User Centered Design oraz zasady rządzące projektowaniem konkretnych produktów (strony internetowe o różnym przeznaczeniu, aplikacje webowe) | IFS1P_W04, IFS1P_W06, IFS1P_W09 | Test, Project |
| W2 | Student ma wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu projektowania graficznego zorientowanego na użytkownika. | IFS1P_W03 | Test, Project |
| Skills - Student can: | | | |
| U1 | Student posiada umiejętność doboru i wykorzystania narzędzi projektowych, projektowania low-fidelity oraz prezentowania efektów swojej pracy | IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U07, IFS1P_K06 | Test, Project |
| Social competences - Student is ready to: | | | |
| K1 | Student ma umiejętność identyfikacji osób, interesariuszy, którzy powinni zostać zaangażowani na etapie zbierania wymagań. | IFS1P_U13 | Activity during classes |
| K2 | Student skutecznie współpracuje w zespole projektowym i posiada umiejętność komunikowania pomysłów | IFS1P_K01, IFS1P_K02 | Activity during classes |

Student workload

| Activity form | Average amount of hours* needed to complete each activity form |
|---|--|
| Project classes | 30 |
| Preparation for classes | 30 |
| Contact hours | 5 |
| Preparation of project, presentation, essay, report | 20 |
| Examination or final test/colloquium | 2 |
| Student workload | Hours 87 |
| Workload involving teacher | Hours 30 |

* hour means 45 minutes

Program content

| No. | Program content | Course's learning outcomes | Activities |
|-----|---|----------------------------|-----------------|
| 1. | <p>Głównym zadaniem wykładu i ćwiczeń projektowych jest zapoznanie osób studiujących z warsztatem, środowiskiem pracy i podstawowymi obowiązkami osoby projektującej interakcje. W tym celu omówione zostaną podstawowe pojęcia związane z działaniem i tworzeniem interfejsów w środowisku cyfrowym. Osoby uczestniczące w zajęciach poznają zarówno technologiczne, humanistyczne, jak i ekonomiczne aspekty tworzenia produktów cyfrowych. W sposób przystępny zostanie omówiona rola interfejsów w kształtowaniu relacji człowieka do technologii. Część kursu zostanie poświęcona omówieniu mechanizmów psychologicznych i kulturowych leżących u podstaw interakcji człowieka z systemami technologicznymi. Osoby studiujące zapoznane zostaną z poszczególnymi etapami procesu projektowego oraz dowiedzą się jak go zaplanować. Jednym z głównych tematów zajęć będą interfejsy graficzne i zasady leżące u podstaw ich projektowania. Wiedza ta zostanie sprawdzona podczas tworzenia koncepcji własnego interfejsu.</p> <p>Obszary i zagadnienia, które pojawią się podczas kursu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Projektowanie interfejsów - definicje, model interakcji. 2. Użytkownik: user experience i modele mentalne. 3. Badania użytkowników. 3. Krótka historia interfejsów cyfrowych. 4. Współczesne technologie, a projektowanie interfejsów. 5. Warsztat pracy projektanta. 6. Proces projektowy i jego etapy. 7. Strategie i metodyki projektowe. 8. Elementy psychologii i percepcji w projektowaniu. 9. Emocje i ich rola w projektowaniu UX. 10. Elementy projektowania graficznego. 11. Architektura i logika systemu. 12. Projektowanie interfejsów graficznych z wykorzystaniem design systemów. | W1, W2, U1, K1, K2 | Project classes |

Extended information/Additional elements

Teaching methods and techniques :

Discussion, Group work, Design thinking, E-learning, Problem Based Learning, Project Based Learning, Case study, Visual thinking (mind mapping, concept mapping, sketchnoting), Feedback, Workshop, Storytelling, Lectures

| Activities | Methods of verification | Credit conditions |
|-----------------|--|---|
| Project classes | Activity during classes, Test, Project | Prezentacja projektu interfejsu wraz z dokumentacją procesu projektowego. |

Rules of participation in given classes, indicating whether student presence at the lecture is obligatory

Project classes: Studenci wykonują prace praktyczne mające na celu uzyskanie kompetencji zakładanych przez syllabus. Ocenie podlega sposób wykonania projektu oraz efekt końcowy.

Literature

Obligatory

1. Don Norman, Dizajn na codzień. Wydawnictwo Karakter 2018.
2. Iga Mościchowska, Barbara Rogoś Turek, Badania jako podstawa projektowania User Experience. Warszawa, PWN, 2015.
3. Jamie Levy, Strategia UX, Helion, 2017.

Optional

1. The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed.
<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>
2. Richard L. Gregory, Eye and Brain: The Psychology of Seeing. Princeton University Press, Fifth Edition 1997.
3. Lindsay Ratcliffe, Marc McNeill, Agile Experience Design: A Digital Designer's Guide to Agile, Lean and Continuous. Newriders, 2012.
4. Dan Ariely, Predictably Irrational: The Hidden Forces That Shape Our Decisions.
5. Aaron Walter, Designing for Emotion. A Book Apart, 2011.
6. Donald Norman, Wzornictwo i emocje. Dlaczego kochamy lub nienawidzimy rzeczy powszednie?. Wydawnictwo Arkady, 2015.
7. Kim Goodwin, Alan Cooper, Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services, 2009.

Scientific research and publications

Research

1. Doświadczenie osób prowadzących pochodzi z prac w projektach B+R, współpracy oraz konsultacji przy wdrożeniach projektów komercyjnych.

Learning outcomes prescribed to a field of study

| Code | Content |
|-----------|---|
| IFS1P_K01 | potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy |
| IFS1P_K02 | w sposób odpowiedzialny pełni rolę zawodową, przestrzegając zasad etyki i dbając o rozwój dorobku swojego zawodu |
| IFS1P_K06 | potrafi samodzielnie i krytycznie uzupełniać interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności |
| IFS1P_U01 | potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów związanych z przemianami dokonywanymi się w społeczeństwie pod wpływem najnowszych technologii, potrafi również przetwarzać dane i wykorzystywać odpowiednie dla nich narzędzia. |
| IFS1P_U02 | potrafi prawidłowo interpretować zjawiska społeczne, zwłaszcza dotyczące sfery komunikacji z użyciem nowych technologii informatycznych i medialnych. |
| IFS1P_U07 | potrafi przygotować i przedstawić w języku polskim i języku obcym (na poziomie minimum B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego) prezentację ustną, dotyczącą szczegółowych zagadnień związanych z wzajemnym oddziaływaniem pomiędzy informatycznymi technologiami komunikacyjnymi i światem społecznym. |
| IFS1P_U13 | potrafi planować i organizować pracę indywidualną i zespołową oraz podejmować współpracę w ramach interdyscyplinarnych zespołów |
| IFS1P_W03 | ma wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu metod i technik programowania, konstrukcji baz danych, ekstrakcji danych oraz projektowania zorientowanego na użytkownika. programowania, baz danych. |
| IFS1P_W04 | zna podstawowe pojęcia z zakresu nauk społecznych i technicznych pozwalające na interpretację współczesnych społeczeństw i zachodzących w nich procesów, jak również zna kryteria wyboru metod analizy obserwowanego zjawiska. |
| IFS1P_W06 | ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, prawnych, etycznych i innych pozatechnicznych uwarunkowań nowych technologii komunikacyjnych i komputerowych oraz zna zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości. |
| IFS1P_W09 | zna zasady projektowania i stosowania narzędzi analizy ilościowej i jakościowej oraz zbierania i prowadzenia poprawnej analizy danych za pomocą tych narzędzi i ma wiedzę o metodach i technikach pozyskiwania danych. |