



Projektowanie interfejsów

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Informatyka Społeczna	Cykl dydaktyczny 2025/2026	
Specjalność -	Kod przedmiotu HIFSS.I1.07468.25	
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe polski	
Poziom kształcenia Studia licencjackie I stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Profil studiów Praktyczny	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Tak	
Koordynator przedmiotu	Katarzyna Janota, Piotr Dziadowicz	
Prowadzący zajęcia	Katarzyna Janota, Piotr Dziadowicz	
Okres Semestr 1	Forma zaliczenia Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 3
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

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).

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
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	Kolokwium, Projekt
W2	Student ma wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu projektowania graficznego zorientowanego na użytkownika.	IFS1P_W03	Kolokwium, Projekt
Umiejętności - Student potrafi:			
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	Kolokwium, Projekt
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student ma umiejętność identyfikacji osób, interesariuszy, którzy powinni zostać zaangażowani na etapie zbierania wymagań.	IFS1P_U13	Aktywność na zajęciach
K2	Student skutecznie współpracuje w zespole projektowym i posiada umiejętność komunikowania pomysłów	IFS1P_K01, IFS1P_K02	Aktywność na zajęciach

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Głównym zadaniem przedmiotu jest zapoznanie studentów z warsztatem, środowiskiem pracy i podstawowymi obowiązkami projektanta interakcji.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia projektowe	30
Przygotowanie do zajęć	30
Dodatkowe godziny kontaktowe	5
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	20
Egzamin lub kolokwium zaliczeniowe	2
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 87
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
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	Ćwiczenia projektowe

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia :

Dyskusja, Praca grupowa, Design thinking, Kształcenie zdalne, Metoda problemowa (ang. Problem Based Learning), Metoda projektowa (ang. Project Based Learning), Studium przypadku (ang. case study), Elementy myślenia wizualnego np. mapa myśli (mind mapping), mapa koncepcyjna (concept mapping), postery i plakaty, notatki graficzne (sketchnoting), Informacja zwrotna (ang. feedback), Metoda warsztatowa (ang. workshop), Opowiadanie (ang. storytelling), Mini wykład

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Projekt	Prezentacja projektu interfejsu wraz z dokumentacją procesu projektowego.

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu

Obecność na zajęciach - obowiązkowa.

Osoby studiujące w trakcie zajęć przygotowują plan procesu projektowego dla wybranego problemu.

Zidentyfikowany problem badawczy będzie podstawą ćwiczeń praktycznych.

W ramach przedmiotu będą oceniane przede wszystkim aspekty projektu związane z zastosowaniem elementów procesu projektowego oraz finalny prototyp interfejsu. Sposób zaliczenia poprawkowego jest analogiczny jak w pierwszym terminie.

Sposób obliczania oceny końcowej

Obecność obowiązkowa

Ocena z projektu, jego dokumentacji oraz obrony - 90% oceny końcowej. Aktywność na zajęciach - 10% oceny końcowej.

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Sposób wyrównania zaległości będzie każdorazowo indywidualnie zadawany przez osoby prowadzące, w zależności od treści, które będą podstawą zaległości.

Wymagania wstępne i dodatkowe

brak

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa

Wykład i ćwiczenia projektowe: osoby studiujące wykonują prace praktyczne mające na celu uzyskanie kompetencji zakładanych przez syllabus. Ocenie podlega sposób wykonania projektu (dokumentacja procesu projektowego ujęta w prezentacji) oraz efekt końcowy (projekt interfejsu).

Literatura

Obowiązkowa

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.

Dodatkowa

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.

Badania i publikacje

Badania

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

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
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 zaawansowaną wiedzę obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu projektowania zorientowanego na użytkownika
IFS1P_W04	zna w stopniu zaawansowanym pojęcia z zakresu nauk społecznych i technicznych pozwalające na interpretację procesów i zjawisk zachodzących we współczesnych społeczeństwach, jak również zna kryteria wyboru metod i technik analizy obserwowanych zjawisk
IFS1P_W06	ma 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 i rozumie w stopniu zaawansowanym zasady projektowania i stosowania narzędzi analizy ilościowej i jakościowej oraz prowadzenia poprawnej analizy danych za pomocą tych narzędzi