*Załącznik nr 1.5 do Zarządzenia Rektora UR nr 7/2023*

**SYLABUS**

**dotyczy cyklu kształcenia** 2024-2027

*(skrajne daty*)

**Rok akademicki 2026/2027**

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | UX/UI Design |
| Kod przedmiotu\* | S1S[6]C\_01 |
| nazwa jednostki prowadzącej kierunek | Kolegium Nauk Społecznych |
| Nazwa jednostki realizującej przedmiot | Instytut Nauk Socjologicznych |
| Kierunek studiów | Socjologia |
| Poziom studiów | I stopnia |
| Profil | ogólnoakademicki |
| Forma studiów | stacjonarne |
| Rok i semestr/y studiów | Rok 3, semestr VI |
| Rodzaj przedmiotu | specjalnościowy |
| Język wykładowy | jęz. polski |
| Koordynator | Katarzyna Garwol |
| Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących | Katarzyna Garwol |

\* *-opcjonalni*e, *zgodnie z ustaleniami w Jednostce*

1.1.Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Semestr  (nr) | Wykł. | Ćw. | Konw. | Lab. | Sem. | ZP | Prakt. | Inne (zajęcia warsztatowe) | **Liczba pkt. ECTS** |
| VI | - | - | - | 30 | - | - | - | - | 2 |

1.2. Sposób realizacji zajęć

X zajęcia w formie tradycyjnej

☐ zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

Zaliczenie z oceną

2.Wymagania wstępne

|  |
| --- |
| Brak |

3. cele, efekty uczenia się, treści Programowe i stosowane metody Dydaktyczne

3.1 Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | Zapoznanie studentów z podstawami UX designu |
| C2 | Zapoznanie studentów z koncepcjami, metodami i narzędziami stosowanymi w projektowaniu interfejsów użytkownika |
| C3 | Zapoznanie studentów z potencjalnymi potrzebami i wymaganiami użytkowników aplikacji internetowych |

**3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EK (efekt uczenia się) | Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu | Odniesienie do efektów kierunkowych [[1]](#footnote-1) |
| EK\_01 | Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu miejsce i rolę człowieka jako istoty społecznej a w szczególności jako podmiotu konstruującego rzeczywistość społeczną, w tym wirtualną i w niej działającego. | KW\_06 |
| EK\_02 | Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu metody i narzędzia UX/UI designu, w tym techniki pozyskiwania danych właściwych dla UX designera, pozwalające opisywać struktury społeczne oraz procesy w nich i między nimi zachodzące, w celu tworzenia dedykowanych interfejsów dla różnych użytkowników. | KW\_07 |
| EK\_03 | Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia i rozwoju indywidualnych form przedsiębiorczości z wykorzystaniem wiedzy z zakresu socjologii i UX/UI designu. | KW\_12 |
| EK\_04 | Student potrafi prawidłowo interpretować zjawiska społeczne w sieci oraz samodzielnie interpretować teorie socjologii internetu, pozyskiwać dane do analizowania konkretnych zjawisk społecznych, które zachodzą w cyberprzestrzeni. | KU\_01, KU\_02 |
| EK\_o5 | Student potrafi rozwiązywać konkretne problemy socjologiczne i proponować innowacyjne rozstrzygnięcia w tym zakresie z wykorzystaniem technologii cyfrowej a także samodzielnie analizować zjawiska społeczne. | KU\_07, KU\_08 |
| EK\_06 | Student jest gotów do właściwego i odpowiedniego określenia priorytetów służących realizacji określonego przez siebie lub innych zadania, samodzielnego identyfikowania i rozstrzygania dylematów zawodowych a także do przedsiębiorczego myślenia i działania w realnym i cyfrowym świecie. | KU\_01, KU\_02, KU\_05 |

**3.3 Treści programowe**

1. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

|  |
| --- |
| Treści merytoryczne |
| Wprowadzenie do UX/UI Design |
| Zrozumienie i psychologia użytkowników |
| Projektowanie wizualne na potrzeby internetu |
| Architektura informacji |
| Elementy funkcjonalne interfejsu graficznego (UI Design) |
| Narzędzia i techniki UX Design |
| Popularne aplikacje wykorzystywane w UX Design |
| Oprogramowanie dedykowane dla UI Design |
| Ewaluacja i optymalizacja UX/UI Design |
| Zasady przygotowywania dokumentacji projektowej |

3.4 Metody dydaktyczne

Laboratorium: wprowadzenie z prezentacja multimedialną, analiza wybranych studiów przypadku, projekty i ćwiczenia praktyczne.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Symbol efektu | Metody oceny efektów uczenia się  (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć) | Forma zajęć dydaktycznych  (w, ćw, …) |
| ek\_ 01 | Projekt, ćwiczenia praktyczne, obserwacja w trakcie zajęć, aktywność studenta na zajęciach | Lab. |
| Ek\_ 02 | Projekt, ćwiczenia praktyczne, obserwacja w trakcie zajęć, aktywność studenta na zajęciach | Lab. |
| EK\_03 | Projekt, ćwiczenia praktyczne, obserwacja w trakcie zajęć, aktywność studenta na zajęciach | Lab. |
| EK\_04 | Projekt, ćwiczenia praktyczne, obserwacja w trakcie zajęć, aktywność studenta na zajęciach | Lab. |
| EK\_05 | Projekt, ćwiczenia praktyczne, obserwacja w trakcie zajęć, aktywność studenta na zajęciach | Lab. |
| EK\_06 | Projekt, ćwiczenia praktyczne, obserwacja w trakcie zajęć, aktywność studenta na zajęciach | Lab. |

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

|  |
| --- |
| Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest:  Warunkiem zaliczenia jest aktywne wykonywanie praktycznych zadań na zajęciach, obecność na zajęciach oraz wykonanie projektu praktycznego wraz z dokumentacją. |

**5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Forma aktywności** | **Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności** |
| Godziny z harmonogramu studiów | 30 |
| Inne z udziałem nauczyciela akademickiego  (np. udział w konsultacjach, udział w kolokwium) | 5 |
| Godziny niekontaktowe:  - praca własna studenta  - przeczytanie zalecanej literatury  - przygotowanie i realizacja projektu | 15 |
| SUMA GODZIN | 50 |
| **SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS** | 2 |

*\* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.*

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

|  |  |
| --- | --- |
| wymiar godzinowy | nie dotyczy |
| zasady i formy odbywania praktyk | nie dotyczy |

7. LITERATURA

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa:   1. **S. Krug , Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, Helion 2022, Gliwice.** |
| Literatura uzupełniająca:   1. J. Yablonski, M. Gutowski, Prawa UX: jak psychologia pomaga w projektowaniu lepszych produktów i usług, Helion 2021, Gliwice. 2. D. A. Norman, Dizajn na co dzień, Karakter 2018, Kraków. 3. S. M. Weinschenk, 100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach, Helion 2013, Gliwice. |

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej

1. W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela. [↑](#footnote-ref-1)