

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projektowanie user experience , PG_00199045						
Kierunek studiów	Ekonomia (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2028/2029		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	3	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	6	Liczba punktów ECTS			5.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Ekonomiczny -> Katedra Transportu i Handlu Morskiego -> Zakład Gospodarki Elektronicznej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Anna Śliwa				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	15.0	0.0	10.0	0.0	40
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	40		0.0		85.0	125
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów (z perspektywy teoretycznej) z możliwościami współczesnych narzędzi informatycznych wykorzystywanych w gospodarce.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[EKONL3_U13] potrafi współdziałać i pracować w grupie (w tym w środowisku międzynarodowym), przyjmując w niej różne role	Student potrafi współpracować w zespole, w tym w międzynarodowym środowisku, pełniąc różne role, przyczyniając się do wspólnego osiągnięcia celów projektowych.	[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[EKONL3_K05] prawidłowo identyfikuje, diagnozuje i rozstrzyga dylematy oraz różne warianty rozwiązań, związane z wykonywaniem zawodu	Student identyfikuje, analizuje i interpretuje potrzeby oraz oczekiwania użytkowników w kontekście różnorodnych produktów i usług w celu podejmowania uzasadnionych decyzji projektowych.	[SK4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[EKONL3_W04] zna rodzaje więzi gospodarczych i społecznych oraz rządzące nimi prawidłowości	Student zna podstawowe zasady projektowania doświadczeń użytkownika (UX) oraz potrafi zastosować je w praktyce, aby stworzyć intuicyjne i efektywne interfejsy użytkownika, które odpowiadają na potrzeby i oczekiwania użytkowników.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[EKONL3_W11] zna zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości, wykorzystując wiedzę z zakresu ekonomii, finansów i nauk o zarządzaniu	Student rozumie ogólne zasady tworzenia i rozwijania form indywidualnej przedsiębiorczości oraz potrafi zastosować je w kontekście projektowania UX. Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu ekonomii i finansów, aby stworzyć efektywne ekonomicznie rozwiązania IT.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[EKONL3_U12] potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	Student potrafi samodzielnie przyswoić wiedzę z wykorzystaniem programów komputerowych.	[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[EKONL3_K04] wykazuje gotowość do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy; dostosowuje się do nowych sytuacji i warunków, podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia, jest odporny na porażki, umie identyfikować zagrożenia oraz ocenić ryzyko ich wystąpienia	Student potrafi myśleć i działać przedsiębiorczo podczas tworzenia innowacyjnych rozwiązań UX. Potrafi szybko dostosować się do zmieniających się warunków i wymagań projektowych. Podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia w celu opracowania oryginalnych i efektywnych interfejsów użytkownika. Wykazuje odporność na porażki, a także umie identyfikować zagrożenia i oceniać ryzyko ich wystąpienia w procesie projektowym.	[SK4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[EKONL3_U15] potrafi samodzielnie uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę oraz umiejętności z zakresu ekonomii, jest otwarty na nowe koncepcje i rozwiązania, wykazuje gotowość do uczenia się przez całe życie oraz do współpracy i wymiany wiedzy z innymi uczestnikami procesu uczenia się.	Student potrafi samodzielnie rozwijać i doskonalić swoją wiedzę oraz umiejętności z zakresu UX. Jest otwarty na nowe pomysły i techniki projektowe. Doskonalił wiedzę z zakresu technologii i narzędzi wspierających proces projektowania (technologie webowe, aplikacje mobilne, sztuczna inteligencja czy internet rzeczy (IoT)). Przejawia skłonność do śledzenia i rozumienia najnowszych trendów oraz najlepszych praktyk w dziedzinie UX w celu adaptacji ich do własnych projektów. Chętnie uczy się różnymi metodami i aktywnie współpracuje z innymi uczestnikami procesu uczenia się.	[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[EKONL3_K03] uczestniczy w przygotowaniu projektów ekonomiczno-społecznych, potrafiąc godzić wymagania prawne, ekonomiczne, ekologiczne, polityczne i społeczne	Student uczestniczy w przygotowaniu projektów IT w zakresie projektowania interfejsów użytkownika oraz doświadczeń użytkowników, uwzględniając przy tym wymagania prawne, ekonomiczne, ekologiczne, polityczne i społeczne.	[SK4] test/egzamin - ustny lub pisemny

	<table border="1"> <tr> <th>Efekt kierunkowy</th> <th>Efekt z przedmiotu</th> <th>Sposób weryfikacji i oceny efektu</th> </tr> <tr> <td>[EKONL3_W05] ma wiedzę o człowieku jako podmiocie tworzącym struktury społeczne i zasady ich funkcjonowania oraz o jego działaniu w tych strukturach, zna dobrze motywacje podejmowania decyzji gospodarczych przez człowieka</td> <td>Student posiada wiedzę na temat użytkownika jako uczestnika struktur społecznych oraz zasad ich funkcjonowania. Potrafi identyfikować, analizować i interpretować potrzeby oraz oczekiwania użytkowników w odniesieniu do produktów i usług projektowych. Rozumie motywacje podejmowania decyzji przez użytkowników w kontekście interakcji z produktami cyfrowymi, co umożliwia projektowanie intuicyjnych i efektywnych interfejsów użytkownika.</td> <td>[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny</td> </tr> </table>	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu	[EKONL3_W05] ma wiedzę o człowieku jako podmiocie tworzącym struktury społeczne i zasady ich funkcjonowania oraz o jego działaniu w tych strukturach, zna dobrze motywacje podejmowania decyzji gospodarczych przez człowieka	Student posiada wiedzę na temat użytkownika jako uczestnika struktur społecznych oraz zasad ich funkcjonowania. Potrafi identyfikować, analizować i interpretować potrzeby oraz oczekiwania użytkowników w odniesieniu do produktów i usług projektowych. Rozumie motywacje podejmowania decyzji przez użytkowników w kontekście interakcji z produktami cyfrowymi, co umożliwia projektowanie intuicyjnych i efektywnych interfejsów użytkownika.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny	
Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu						
[EKONL3_W05] ma wiedzę o człowieku jako podmiocie tworzącym struktury społeczne i zasady ich funkcjonowania oraz o jego działaniu w tych strukturach, zna dobrze motywacje podejmowania decyzji gospodarczych przez człowieka	Student posiada wiedzę na temat użytkownika jako uczestnika struktur społecznych oraz zasad ich funkcjonowania. Potrafi identyfikować, analizować i interpretować potrzeby oraz oczekiwania użytkowników w odniesieniu do produktów i usług projektowych. Rozumie motywacje podejmowania decyzji przez użytkowników w kontekście interakcji z produktami cyfrowymi, co umożliwia projektowanie intuicyjnych i efektywnych interfejsów użytkownika.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny						
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wstęp do projektowania user experience. 2. Krótka historia UX. 3. Projektowanie zorientowane na użytkownika (UCD). 4. Architektura informacji (AI). 5. Projektowanie funkcjonalne. 6. Wireframe, mockup, prototyp. 7. Metody badań w UX. 8. Testy użyteczności. 9. Złote zasady UX. 10. Konsultacje prowadzone w trakcie semestru umożliwiają studentom rozwinięcie treści programowych, analizę przykładów z praktyki UX oraz wyjaśnienie złożonych zagadnień związanych z projektowaniem zorientowanym na użytkownika i badaniem użyteczności. 							
Wymagania wstępne i dodatkowe	Znajomość podstaw biznesu elektronicznego i projektowania witryn internetowych.							
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sposób oceniania (składowe)</th> <th>Próg zaliczeniowy</th> <th>Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Test</td> <td>51.0%</td> <td>100.0%</td> </tr> </tbody> </table>		Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	Test	51.0%	100.0%
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej						
Test	51.0%	100.0%						
Zalecana lista lektur	<table border="1"> <tr> <td>Podstawowa lista lektur</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mościkowska I., Rogos-Turek B., <i>Badania User Experience jako podstawa projektowania</i>, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015. 2. Krug S., <i>Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych</i>. Wydanie III, Helion, 2014. 3. Weinschenk S., <i>100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach</i>, Helion, 2013. </td> </tr> <tr> <td>Uzupełniająca lista lektur</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Norman D., <i>The Design of Everyday Things</i>, Hachette Book Group Usa, Hachette Book Group USA. 2. Allen J., Chudley J., <i>Projektowanie witryn internetowych User eXperience</i>. Smashing Magazine, Helion 2013. 3. Kargól K., <i>UX - Jak projektować dla użytkowników</i>, Wydawnictwo Strefa Kursów, 2015. 4. Wach D., Januszewicz A., <i>Digital skills in business activity: usage areas</i>, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Gdańskiego. Studia i Materiały Instytutu Transportu i Handlu Morskiego 2013, nr 10. </td> </tr> <tr> <td>Adresy eZasobów</td> <td></td> </tr> </table>		Podstawowa lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mościkowska I., Rogos-Turek B., <i>Badania User Experience jako podstawa projektowania</i>, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015. 2. Krug S., <i>Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych</i>. Wydanie III, Helion, 2014. 3. Weinschenk S., <i>100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach</i>, Helion, 2013. 	Uzupełniająca lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Norman D., <i>The Design of Everyday Things</i>, Hachette Book Group Usa, Hachette Book Group USA. 2. Allen J., Chudley J., <i>Projektowanie witryn internetowych User eXperience</i>. Smashing Magazine, Helion 2013. 3. Kargól K., <i>UX - Jak projektować dla użytkowników</i>, Wydawnictwo Strefa Kursów, 2015. 4. Wach D., Januszewicz A., <i>Digital skills in business activity: usage areas</i>, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Gdańskiego. Studia i Materiały Instytutu Transportu i Handlu Morskiego 2013, nr 10. 	Adresy eZasobów	
Podstawowa lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mościkowska I., Rogos-Turek B., <i>Badania User Experience jako podstawa projektowania</i>, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015. 2. Krug S., <i>Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych</i>. Wydanie III, Helion, 2014. 3. Weinschenk S., <i>100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach</i>, Helion, 2013. 							
Uzupełniająca lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Norman D., <i>The Design of Everyday Things</i>, Hachette Book Group Usa, Hachette Book Group USA. 2. Allen J., Chudley J., <i>Projektowanie witryn internetowych User eXperience</i>. Smashing Magazine, Helion 2013. 3. Kargól K., <i>UX - Jak projektować dla użytkowników</i>, Wydawnictwo Strefa Kursów, 2015. 4. Wach D., Januszewicz A., <i>Digital skills in business activity: usage areas</i>, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Gdańskiego. Studia i Materiały Instytutu Transportu i Handlu Morskiego 2013, nr 10. 							
Adresy eZasobów								
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Metody badań w UX Architektura informacji Projektowanie funkcjonalne							
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy							

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.