

Nazwa przedmiotu: Projektowanie interfejsów przemysłowych 1		Kod przedmiotu: WA.SMW164
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Wzornictwa		
Nazwa kierunku: wzornictwo		
Forma studiów: II stopnia, Stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: I / 1	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	90

Koordynator przedmiotu / modułu	mgr Monika Karbowska
Wymagania wstępne	Ukończenie studiów licencjackich i uzyskanie dyplomu.
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych Warsztaty Ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Kształcenie świadomych projektantów interfejsów przemysłowych.
2.	Poznanie procesu projektowania interfejsów, które odpowiadają na realne potrzeby odbiorców.
3.	Poznanie narzędzi i metod projektowych w procesie UX/UI.
4.	Nabywanie wiedzy z zakresu prezentowania własnych koncepcji i ich argumentowania oraz bronięcia własnych pomysłów.
5.	Pogłębianie kompetencji miękkich i nabywanie umiejętności efektywnej współpracy w grupie.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
ma rozwiniętą wiedzę w zakresie projektowania interfejsów przemysłowych zorientowanych na użytkownika i potrafi ją zastosować w produkcji.	Symbol: WA.SMW164_W01 Efekty kierunkowe: WZ4_W07. WZ4_W12. WZ4_W13. WZ4_W15. WZ4_W16. Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Umiejętności	
samodzielne realizowanie procesu projektowego zorientowanego na użytkownika - od koncepcji do prototypu.	Symbol: WA.SMW164_U01

Świadome stosowanie zagadnień m.in. z user experience designu i user interface designu. Prezentować własne koncepcje i decyzje projektowe	Efekty kierunkowe: WZ4_U02. WZ4_U03. WZ4_U04. WZ4_U05. WZ4_U07. WZ4_U09. WZ4_U12. WZ4_U13. Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Kompetencje społeczne	
stałe rozwija swoje kompetencje miękkie, potrafi sprawnie współpracować w grupie, prezentować własne rozwiązania projektowe, argumentować i bronić własnych pomysłów.	Symbol: WA.SMW164_K01 Efekty kierunkowe: WZ4_S01. WZ4_S02. WZ4_S07. WZ4_S09. Metody weryfikacji: C:

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w ćwiczeniach projektowych	90
Samodzielna praca studenta	
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	90
Liczba punktów ECTS	3

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2022 Z	Ćwiczenia	Zaprojektowanie interfejsu przemysłowego.	Liczba godzin: 0 Cele: 5 1 3 2 4 Efekty uczenia się: WA.SMW164_U01 WA.SMW164_K01 WA.SMW164_W01	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2022 Z	Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	100

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2022 Z		<p>Badania jako podstawa projektowania user experience, Barbara Rogoś-Turek, Iga Mościchowska</p> <p>Dizajn na co dzień, Don Norman</p> <p>Architektura informacji w serwisach internetowych, Louis Rosenfeld, Peter Morville</p> <p>Living in information architecture, Jorge Arango</p> <p>Web typography, Richard Rutter</p> <p>Prawa UX. Jak psychologia pomaga w projektowaniu lepszych produktów i usług.</p> <p>Badanie UX. Praktyczne techniki projektowania bezkonkurencyjnych produktów</p> <p>Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych</p> <p>Interakcja człowiek-komputer. Marcin Sikorski</p>

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane