

Politechnika Białostocka
Wydział Informatyki

Program studiów podyplomowych

**Projektowanie User Experience
i Analityka Internetowa**

PROGRAM STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

PROJEKTOWANIE USER EXPERIENCE I ANALITYKA INTERNETOWA

Studia podyplomowe Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa trwają 2 semestry i umożliwiają uzyskanie kwalifikacji cząstkowych na poziomie 6 PRK. Łączna liczba punktów ECTS: 30. Łączna liczba godzin zajęć: 250.

Plan studiów PROJEKTOWANIE USER EXPERIENCE I ANALITYKA INTERNETOWA

Lp	Nazwa przedmiotu	Kod	Liczba ECTS			Liczba godzin w semestrze			Forma zaliczenia
			C	K	P	W	Ć	Ps	
SEMESTR I									
1	Wprowadzenie do User Experience	UXA02	1	0,52	0,68	8		0	zaliczenie na ocenę
2	Zarządzanie projektami i analiza wymagań biznesowych	UXA03	1	0,52	0,84	4		4	zaliczenie na ocenę
3	Technologie internetowe i standardy WWW oraz Mobile	UXA13	1	0,52	0,68	8		0	zaliczenie na ocenę
4	Psychologia poznawcza w projektowaniu UX	UXA17	1	0,44	1	6		0	zaliczenie na ocenę
	Blok: Analityka internetowa i optymalizacja								
5	Analityka internetowa z wykorzystaniem Google Analytics	UXA04	1	0,84	0,6	8		8	zaliczenie na ocenę
6	Wdrażanie analityki webowej przy użyciu Google Tag Manager	UXA05	1	0,44	0,92	2		6	zaliczenie na ocenę
7	Optymalizacja konwersji w serwisach internetowych	UXA06	1	0,44	0,84	4		4	zaliczenie na ocenę
	Blok: Projektowanie User Experience								
8	Strategia projektowania produktów cyfrowych	UXA08	2	0,84	1,68	8		8	zaliczenie na ocenę
9	Projektowanie UX – Badania Potrzeb	UXA12	1	0,68	0,76	6		6	zaliczenie na ocenę
10	Modelowanie procesów i szkicowanie rozwiązań	UXA09	2	0,84	1,68	8		8	zaliczenie na ocenę
11	Prototypowanie produktu WEB - makiety funkcjonalne	UXA10	3	1,24	2,68	8		18	zaliczenie na ocenę
RAZEM W SEMESTRZE			15	7,32	12,36	70	0	62	Razem godz. 132

SEMESTR II									
Blok: Projektowanie User Experience									
1	Prototypowanie dla Mobile - makiety aplikacji	UXA11	3	0,84	2,68	8		8	zaliczenie na ocenę
2	Projektowanie UX – Badania użyteczności	UXA18	2	0,68	1,76	6		6	zaliczenie na ocenę
Blok: Dane, technologie i ich wykorzystanie									
3	WEB Design i jego rola w projektowaniu User Experience	UXA14	5	1,32	4,52	12		16	zaliczenie na ocenę
4	Problemy biznesowe i rozwiązania - Wykłady zamawiane	UXA15	2	0,84	1,36	16		0	zaliczenie na ocenę
5	Projekt zaliczeniowy - Mentoring w ramach projektów	UXA16	1	0,52	1	0		8	zaliczenie na ocenę
6	Systemy Konwersacyjne – Boty jako UI	UXA19	2	0,52	1,92	2		6	zaliczenie na ocenę
RAZEM W SEMESTRZE			15	4,72	13,24	44	0	44	Razem godz. 88
RAZEM KIERUNEK [w podziale na FORMY ZAJĘCIOWE]									
ŁĄCZNIE ECTS/GODZ. W TRAKCIE STUDIÓW			30	12,04	25,6	114	0	106	Razem godz. 250

Objaśnienia do punktów ECTS: C – Całkowita wartość punktowa, K – Punkty kontaktowe, P – Punkty praktyczne

Sylwetka absolwenta

Studia podyplomowe "Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa" mają na celu przekazać kompleksową i zaawansowaną wiedzę w zakresie szeroko rozumianego projektowania User Experience oraz analityki internetowej. Studia adresowane są do osób, które rozpoczynają swoją przygodę z projektowaniem jak również osób doświadczonych, które na co dzień projektują rozwiązania internetowe. Dzięki połączeniu projektowania UX z analityką internetową absolwent uzyska pełny zakres wiedzy nie tylko projektowej ale również analitycznej. Dzięki temu będzie posiadał niezbędne umiejętności w zakresie projektowania, analizy i optymalizacji rozwiązań internetowych.

Absolwent studiów podyplomowych będzie wszechstronnie przygotowany do podjęcia pracy na stanowiskach określanych na runku pracy jako UX Designer, UX Specialist, Projektant UX/UI, UX Researcher, Web Analyst, Digital Marketing Analyst, Analityk Internetowy w agencjach interaktywnych jak i innych firmach branżowych związanych w rynkiem internetowym. Będzie posiadał bogatą wiedzę z zakresu procesu tworzenia rozwiązań internetowych od momentu analizy wymagań klienta, przez prace projektowe, po analizę zachowania użytkowników i optymalizację zastosowanych rozwiązań. Słuchacz zdobywa wiedzę w oparciu o praktyczne przykłady oraz doświadczenie kadry dydaktycznej. Po zakończeniu studiów słuchacz będzie posiadał m.in. wiedzę na temat:

- metodologii pracy przy projektach – PM Book, Scrum;
- tworzenia strategii produktowej i przeprowadzanie analizy wymagań dla tworzonego produktu
- prowadzenia analizy i projektowania produktów cyfrowych WEB i Mobile
- tworzenia architektury informacji dla rozwiązań internetowych i mobilnych
- zasad użyteczności projektowanych rozwiązań
- projektowania i modelowania interakcji internetowych i mobilnych
- projektowania interfejsów – UI
- prototypowania z pomocą narzędzia UXPin
- rodzajów badań i testów użyteczności
- analizy ruchu i zachowania użytkowników w serwisach www
- wnioskowania na podstawie analizowanych danych
- optymalizacji serwisów www i współczynnika konwersji
- raportowania na podstawie analizowanych danych
- przetwarzania dużej ilości danych w kontekście marketing automation
- biznesowych modeli danych

Opis kompetencji oczekiwanych od kandydata ubiegającego się o przyjęcie na studia podyplomowe

Uczestnikiem studiów podyplomowych może być osoba, która posiada kwalifikację pełną co najmniej na poziomie 6 uzyskaną w systemie szkolnictwa wyższego i nauki.

Kandydaci ubiegający się o przyjęcie na studia podyplomowe powinni mieć podstawową wiedzę i umiejętności z zakresu obsługi komputera i urządzeń peryferyjnych oraz znajomość podstawowych zagadnień związanych z technologiami informacyjnymi.

Zestawienie efektów uczenia się

Zestawienie tabelaryczne kierunkowych efektów uczenia się odnoszących się do charakterystyk drugiego stopnia określonych na podstawie ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o zintegrowanym systemie kwalifikacji na poziomie 6 PRK

Objaśnienia oznaczeń:

P6 – poziom 6 PRK (Polskie Ramy Kwalifikacji)

S – charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego

W – wiedza

T – teorie, zasady

Z – zjawiska i procesy

O – organizacja pracy

G – głębia i zakres

K – kontekst

U – umiejętności

I – informacje

W – wykorzystanie wiedzy

K – komunikowanie się

O – organizacja pracy

U – uczenie się

K – kompetencje społeczne

K – krytyczna ocena

O – odpowiedzialność

R – rola zawodowa

UXDA – Projektowanie User Experience i Analityka internetowa

1, 2, 3 i kolejne – numery efektu uczenia się

Symbol	Efekty Ucznienia się dla kierunku studiów podyplomowych	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia określonych na podstawie art.7 ust. 3 Ustawy z dn. 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji na poziomie 6 PRK	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia określonych na podstawie art.7 ust. 4 Ustawy z dn. 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji na poziomie 6 PRK
Wiedza: absolwent zna i rozumie			
UXDA_W01	pojęcia i standardy związane z obszarem User Experience i analityki internetowej.	P6S_WG, P6S_WK	P6Z_WT, P6Z_WZ, P6Z_WO
UXDA_W02	etapy procesu projektowania User Experience.	P6S_WG, P6S_WK	P6Z_WT, P6Z_WZ, P6Z_WO
UXDA_W03	pojęcia dotyczące analizy, prototypowania i testowania w zakresie projektowania User Experience.	P6S_WG, P6S_WK	P6Z_WT, P6Z_WZ, P6Z_WO
UXDA_W04	analizę wymagań, zarządzane projektem internetowym i wykorzystanie narzędzi pracy.	P6S_WG, P6S_WK	P6Z_WT, P6Z_WZ, P6Z_WO
UXDA_W05	zasady projektowania systemów WEB i Mobile oraz zasady wykorzystania do tego celu dedykowanych narzędzi.	P6S_WG, P6S_WK	P6Z_WT, P6Z_WZ, P6Z_WO
Umiejętności: absolwent potrafi			
UXDA_U01	posługiwać się pojęciami i realizować poszczególne etapy procesu projektowania User Experience.	P6S_UW	P6Z_UI, P6Z_UN, P6Z_UO
UXDA_U02	umiejętnie dobierać i wykorzystywać narzędzia projektowania i prototypowania w tworzeniu stron internetowych i aplikacji mobilnych oraz rozwijać te umiejętności.	P6S_UW, P6S_UU	P6Z_UI, P6Z_UN, P6Z_UO
UXDA_U03	zastosować przy projektowaniu i testowaniu wytyczne dotyczące wdrażania procesu User Experience.	P6S_UW	P6Z_UI, P6Z_UN, P6Z_UO
UXDA_U04	pracować samodzielnie i zespołowo, zbudować środowisko pracy i wykorzystywać w pracy wybrane narzędzia oraz przygotować dokumentację techniczną.	P6S_UW, P6S_UO, P6S_UK	P6Z_UI, P6Z_UN, P6Z_UO
UXDA_U05	wykorzystać zasady budowy RWD - Responsive Web Design, wytyczne Web Design tworzenia interakcji do projektowania responsywnych produktów WEB i Mobile.	P6S_UW	P6Z_UI, P6Z_UN, P6Z_UO
Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do			
UXDA_S01	do rozwiązywania problemów w sposób poznawczy i praktyczny.	P6S_KK	P6Z_KP
UXDA_S02	do wejścia na rynek pracy jako UX Designer i Analityk internetowej i odpowiedzialnego pełnienia roli zawodowej zgodnie z zasadami etyki oraz dbałością o dorobek zawodu.	P6S_KR, P6S_KO	P6Z_KP, P6Z_KW

Matryca efektów uczenia się

Załącznik do Uchwały Senatu PB nr 328/XVIII/XV/2018

Załącznik nr 2 do Wytyczne do tworzenia programów studiów podyplomowych

Nazwa studiów podyplomowych: Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa																							
MATRYCA POKRYCIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ																							
Lp.	Nazwa przedmiotu	Kod przedmiotu	semestr	WIEDZA					Kod przedmiotu	UMIEJĘTNOŚCI					KOM. SPÓŁ.		Kod przedmiotu						
				UXDA_W01	UXDA_W02	UXDA_W03	UXDA_W04	UXDA_W05		UXDA_U01	UXDA_U02	UXDA_U03	UXDA_U04	UXDA_U05	UXDA_S01	UXDA_S02							
1.	Wprowadzenie do User Experience	UXA02	pierwszy	+	+		+		UXA02								UXA02						
2.	Zarządzanie projektami i analiza wymagań biznesowych	UXA03				+	+		UXA03		+		+					UXA03					
3.	Technologie internetowe i standardy WWW oraz Mobile	UXA13			+	+		+	+	UXA13								UXA13					
4.	Psychologia poznawcza w projektowaniu UX	UXA17				+	+	+	UXA17									UXA17					
5.	Analityka internetowa z wykorzystaniem Google Analytics	UXA04			+		+		UXA04	+	+	+	+					UXA04					
6.	Wdrażanie analityki webowej przy użyciu Google Tag Manager	UXA05			+	+		+	+	UXA05		+	+					UXA05					
7.	Optymalizacja konwersji w serwisach internetowych	UXA06			+				UXA06		+		+					UXA06					
8.	Strategia projektowania produktów cyfrowych	UXA08					+		UXA08		+	+	+		+	+		UXA08					
9.	Projektowanie UX – Badania Potrzeb	UXA12			+	+	+		+	UXA12		+	+	+				UXA12					
10.	Modelowanie procesów i szkicowanie rozwiązań	UXA09			+				UXA09	+	+		+					UXA09					
11.	Prototypowanie produktu WEB - makiety funkcjonalne	UXA10	drugi		+			+	UXA10		+		+				UXA10						
12.	Prototypowanie dla Mobile – makiety aplikacji	UXA11				+	+	+	UXA11		+	+						UXA11					
13.	Projektowanie UX – Badania użyteczności	UXA18			+	+	+		UXA18				+		+	+		UXA18					
14.	WEB Design i jego rola w projektowaniu User Experience	UXA14					+		UXA14				+	+				UXA14					
15.	Problemy biznesowe i rozwiązania - Wykłady zamawiane	UXA15				+	+	+	UXA15									UXA15					
16.	Projekt zaliczeniowy - Mentoring w ramach projektów	UXA16				+			UXA16			+	+		+	+		UXA16					
17.	Systemy Konwersacyjne – Boty jako Interfejs Użytkownika	UXA19			+	+			+	UXA19		+	+		+			UXA19					
SUMA										9	12	9	6	7			2	10	8	10	1	3	3

Ramowe programy przedmiotów

Wydział Informatyki									
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa						Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania							Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Optymalizacja konwersji w serwisach internetowych						Kod przedmiotu	UXA06	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	1
	4				4			Punkty ECTS	1
Przedmioty wprowadzające									
Cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie słuchacza z zagadnieniami związanymi z optymalizacją konwersji w serwisach internetowych. Główny nacisk położono na zrozumienie zagadnień związanych z optymalizacją serwisów oraz zachodzących w nich procesów, a także na opanowanie umiejętności tworzenia testów A/B w narzędziach Google Analytics oraz Google Optimize.								
Treści programowe	<p>Wykład i pracownia specjalistyczna:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do optymalizacji serwisów internetowych. 2. Instalacja i konfiguracja Google Optimize. 3. Tworzenie testów A/B w Google Analytics oraz Google Optimize. 								
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. samodzielne opracowanie wskazanych zagadnień; 4. ćwiczenia indywidualne, 5. dyskusje dydaktyczne.								
Forma zaliczenia	<p>Wykład: test przeprowadzony w systemie e-learningowym</p> <p>Pracownia specjalistyczna: zaliczenie projektem</p>								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się							Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
EU1	Zna zagadnienia związane z optymalizacją serwisów internetowych							UXDA_W01	
EU2	Zna procesy zachodzące w serwisach internetowych							UXDA_W01	
EU3	Potrafi instalować i konfigurować Google Optimize							UXDA_U02	
EU4	Potrafi tworzyć testy A/B w Google Analytics oraz Google Optimize							UXDA_U02, UXDA_U04	
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się							Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja	
EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym							W	
EU2	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym							W	
EU3	Zaliczenie projektem							Ps	
EU4	Zaliczenie projektem							Ps	

Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyczerpanie	Udział w wykładach	4	
	Udział w pracowni specjalistycznej	4	
	Przygotowanie do pracowni specjalistycznej	6	
	Opracowanie sprawozdań z pracowni specjalistycznej	5	
	Udział w konsultacjach związanych z pracownią specjalistyczną	3	
	Realizacja zadań projektowych (zadań domowych)	3	
	RAZEM:	25	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		11	0,44
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		21	0,84
Literatura podstawowa	1. Google, Video tutorials - Optimize Help, [20.06.2018] https://support.google.com/optimize/answer/7413967?hl=en 2. LunaMetrics, Getting Started with Google Optimize, [20.06.2018] https://www.lunametrics.com/blog/2016/12/02/getting-started-google-optimize/ 3. Google, Optimize Support, [20.06.2018] https://support.google.com/360suite/optimize/		
Literatura uzupełniająca	1. Sebastian Suma, Łukasz Plutecki, Krzysztof Bartnik, Konwersja w e-commerce, 2016 2. Conversion XL, The Beginner's Guide to Google Optimize, [20.06.2018] https://conversionxl.com/blog/google-optimize/ 3. Google, Developer Tools, [20.06.2018] https://developers.google.com/analytics/solutions/experiments		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	<i>mgr inż. Mariusz Czykwin, Beta Matyszewska</i>	12.03.2019	

Wydział Informatyki									
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa						Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania							Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Modelowanie procesów i szkicowanie rozwiązań						Kod przedmiotu	UXA09	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	1
	8				8			Punkty ECTS	2
Przedmioty wprowadzające									
Cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest przekazanie słuchaczowi wiedzy na temat tworzenia scenariuszy "user flows" i szkicowania rozwiązań. Słuchacz nabędzie umiejętność przeprowadzania analizy konkurencji.								
Treści programowe	<p>Wykład i pracownia specjalistyczna:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tworzenie scenariuszy "user flows" 2. Szkicowanie rozwiązań - tworzenie architektury informacji 3. Struktura produktu - architektura informacji 4. Nawigacja, funkcje, kontent - użyteczność i dostępność 5. Paper prototyping 								
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. samodzielne opracowanie wskazanych zagadnień; 4. ćwiczenia indywidualne, 5. dyskusje dydaktyczne.								
Forma zaliczenia	Wykład: test przeprowadzony w systemie e-learningowym Pracownia specjalistyczna: zaliczenie projektem								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się						Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się		
EU1	Zna, definiuje i weryfikuje grupy docelowe użytkowników z wykorzystaniem profili klientów oraz technik rozpoznawania rynku						UXDA_W01, UXDA_U01, UXDA_U02		
EU2	Potrafi przeprowadzać analizy konkurencji						UXDA_U04		
EU3	Potrafi tworzyć lejki UX w celu zwiększenia zaangażowania klientów poprzez łączenie pożądaných działań użytkowników z odpowiednimi wskaźnikami						UXDA_U02, UXDA_U04		
EU4	Potrafi przeprowadzić benchmarking						UXDA_U02		
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się						Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja		
EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		

EU2	Zaliczenie projektem	Ps	
EU3	Zaliczenie projektem	Ps	
EU4	Zaliczenie projektem	Ps	
Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyczenie	Udział w wykładach	8	
	Udział w pracowni specjalistycznej	8	
	Przygotowanie do pracowni specjalistycznej	8	
	Opracowanie sprawozdań z pracowni	8	
	Udział w konsultacjach związanych z pracownią specjalistyczną	5	
	Realizacja zadań projektowych (zadań domowych)	13	
	RAZEM:	50	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		21	0,84
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		42	1,68
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jaime Levy - Strategia UX. Jak tworzyć innowacyjne produkty cyfrowe, które spotkają się z uznaniem rynku, Helion, 2017 2. Brad Nunnally, David Farkas, Badanie UX. Praktyczne techniki projektowania bezkonkurencyjnych produktów, Helion, 2018 3. Jim Kalbach, Mapowanie wrażeń. Kreowanie wartości przy pomocy ścieżek klienta, schematów usług i diagramów, 2017 		
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. David Ogilvy – „Ogilvy on Advertising”, Vintage, 1985 2. Dave Chaffey - Digital Business i E-Commerce Management. Strategia, Realizacja, Praktyka, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2016 3. Miles Young, Ogilvy on Advertising in the Digital Age, 2018 		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	<i>Bartosz Jurkowski</i>	13.03.2019	

Wydział Informatyki									
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa						Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania							Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Wdrażanie analityki webowej przy użyciu Google Tag Manager						Kod przedmiotu	UXA05	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	1
	2				6			Punkty ECTS	1
Przedmioty wprowadzające									
Cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie słuchacza z zagadnieniami związanymi z wdrażaniem zaawansowanych mechanizmów analityki webowej. Główny nacisk położono na zrozumienie zagadnień związanych z obsługą narzędzia Google Tag Manager oraz zrozumieniem mechanizmu warstwy danych. Słuchacz nabędzie umiejętność wykorzystywania Google Tag Manager'a.								
Treści programowe	<p>Wykład i pracownia specjalistyczna:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do zarządzania tagami. 2. Instalacja i konfiguracja Google Tag Manager'a. 3. Wykorzystanie warstwy danych. 4. Praktyczne wykorzystanie Google Tag Manager'a. 								
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. samodzielne opracowanie wskazanych zagadnień; 4. ćwiczenia indywidualne.								
Forma zaliczenia	Wykład: test przeprowadzony w systemie e-learningowym Pracownia specjalistyczna: zaliczenie projektem								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się						Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się		
EU1	Zna podstawy zarządzania tagami						UXDA_W01, UXDA_W04		
EU2	Zna działanie warstwy danych						UXDA_W02, UXDA_W05		
EU3	Potrafi instalować i konfigurować Google Tag Manager'a						UXDA_U02		
EU4	Potrafi praktycznie wykorzystać Google Tag Manager'a						UXDA_U03		
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się						Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja		
EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU2	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU3	Zaliczenie projektem						Ps		
EU4	Zaliczenie projektem						Ps		

Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyczerpanie	Udział w wykładach	2	
	Udział w pracowni specjalistycznej	6	
	Przygotowanie do pracowni specjalistycznej	4	
	Opracowanie sprawozdań z pracowni	5	
	Udział w konsultacjach związanych z pracownią specjalistyczną	3	
	Realizacja zadań projektowych (zadań domowych)	5	
	RAZEM:	25	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		11	0,44
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		23	0,92
Literatura podstawowa	1. Google, Support Documentations, [20.06.2018] https://support.google.com/tagmanager/ 2. Google, Developers https://developers.google.com/tag-manager/ 3. Martyna Zastrożna, Google Analytics w biznesie. Poradnik dla zaawansowanych, Onepress, 2015		
Literatura uzupełniająca	1. Jonathan Weber, Practical Google Analytics and Google Tag Manager for Developers, Apress, 2015 2. Laura Lemay, Rafe Colburn, Jennifer Kyrnin, HTML, CSS i JavaScript dla każdego, Helion, 2016		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	<i>mgr inż. Mariusz Czykwin, Beta Matyszewska</i>	13.03.2019	

Wydział Informatyki									
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa						Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania							Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Prototypowanie produktu WEB – Makiety funkcjonalne						Kod przedmiotu	UXA10	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	1
	8				18			Punkty ECTS	3
Przedmioty wprowadzające									
Cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest przekazanie słuchaczowi wiedzy na temat projektowania makiet klikalnych produktów mobile i web wraz z odzwierciedleniem interakcji i funkcji. Słuchacz nabędzie umiejętność wykorzystywanie narzędzi projektowych UXPin.								
Treści programowe	<p>Wykład i pracownia specjalistyczna:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Projektowanie interakcji web 2. Projektowanie interakcji mobile 3. Nauka narzędzi projektowych UXPin 4. Przegląd narzędzi do prototypowania 5. Prototypowanie Lo-Fi - dokumentowanie projektu 6. Obsługa jednego z wiodących narzędzi do projektowania - UXPin 								
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. samodzielne opracowanie wskazanych zagadnień; 4. ćwiczenia indywidualne; 5. dyskusja dydaktyczna.								
Forma zaliczenia	Wykład: test przeprowadzony w systemie e-learningowym Pracownia specjalistyczna: zaliczenie projektem								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się						Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się		
EU1	Posiada wiedzę o projektowaniu interakcji web						UXDA_W02, UXDA_W05		
EU2	Posiada wiedzę o projektowaniu interakcji mobile						UXDA_W02, UXDA_W05		
EU3	Posiada wiedzę o narzędziach do prototypowania						UXDA_W05		
EU4	Potrafi obsługiwać narzędzia projektowe UXPin						UXDA_U02		
EU5	Posiada umiejętność prototypowania Lo-Fi						UXDA_U02		
EU6	Potrafi stworzyć dokumentację projektu						UXDA_U04		
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się						Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja		

EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym	W	
EU2	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym	W	
EU3	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym	W	
EU4	Zaliczenie projektem	Ps	
EU5	Zaliczenie projektem	Ps	
EU6	Zaliczenie projektem	Ps	
Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyczerpanie	Udział w wykładach	8	
	Udział w pracowni specjalistycznej	18	
	Przygotowanie do pracowni specjalistycznej	10	
	Opracowanie sprawozdań z pracowni	15	
	Udział w konsultacjach związanych z projektem	5	
	Realizacja zadań projektowych (zadań domowych)	19	
	RAZEM:	75	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		31	1,24
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		67	2,68
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Robert Hoekman, Magia interfejsu. Praktyczne metody projektowania aplikacji internetowych, Helion, 2010 2. Donald Norman, The Design of Everyday Things, Basic Books, 2013 3. Bill Buxton, Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design, Morgan Kaufmann, 2010 		
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Strona UXPin, https://www.uxpin.com/studio/ebooks/, 22.05.2018 		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	<i>Magdalena Jagodzik, Michał Powichrowski</i>	13.03.2019	

Wydział Informatyki									
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa						Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania							Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Strategia projektowania produktów cyfrowych						Kod przedmiotu	UXA08	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	1
	8				8			Punkty ECTS	2
Przedmioty wprowadzające									
Cele przedmiotu	Celem przedmiotu Strategia User Experience jest zapoznanie słuchacza z metodami i modelami pozwalającymi na stworzenie strategii i koncepcji dla unikalnych produktów cyfrowych, które będą odpowiadały na potrzeby użytkowników. Słuchacz nabędzie umiejętność tworzenia lejków UX w celu zwiększenia zaangażowania klientów poprzez łączenie pożądaných działań użytkowników z odpowiednimi wskaźnikami.								
Treści programowe	<p>Wykład i pracownia specjalistyczna:</p> <ol style="list-style-type: none"> Zapoznanie z zagadnieniami Strategii User Experience, takimi jak: - definiowanie i weryfikowanie grupy docelowej użytkowników z wykorzystaniem profili klientów oraz technik rozpoznawania rynku Przeprowadzanie analizy konkurencji Tworzenie lejków UX w celu zwiększenia zaangażowania klientów poprzez łączenie pożądaných działań użytkowników z odpowiednimi wskaźnikami Benchmarking 								
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. ćwiczenia indywidualne, 4. przygotowanie przez słuchacza samodzielnej koncepcji projektowej;								
Forma zaliczenia	Wykład: test przeprowadzony w systemie e-learningowym Pracownia specjalistyczna: Zaliczenie projektem								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się						Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się		
EU1	Posiada wiedzę, definiuje i weryfikuje grupę docelową użytkowników z wykorzystaniem profili klientów oraz technik rozpoznawania rynku						UXDA_W03, UXDA_U03		
EU2	Potrafi przeprowadzić analizę konkurencji						UXDA_U02		
EU3	Potrafi tworzyć lejki UX w celu zwiększenia zaangażowania klientów poprzez łączenie pożądaných działań użytkowników z odpowiednimi wskaźnikami						UXDA_U02, UXDA_U04, UXDA_S01		
EU4	Potrafi przeprowadzić benchmarking						UXDA_U03, UXDA_U04, UXDA_S02		
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się						Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja		

EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym	W	
EU2	Zaliczenie projektem	Ps	
EU3	Zaliczenie projektem	Ps	
EU4	Zaliczenie projektem	Ps	
Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	Udział w wykładach	8	
	Udział w pracowni specjalistycznej	8	
	Przygotowanie do pracowni specjalistycznej	15	
	Udział w konsultacjach związanych z pracownią specjalistyczną	5	
	Realizacja zadań projektowych (zadań domowych)	14	
	RAZEM:	50	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		21	0,84
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		42	1,68
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jaime Levy - Strategia UX. Jak tworzyć innowacyjne produkty cyfrowe, które spotkają się z uznaniem rynku, Helion, 2017 2. Brad Nunnally, David Farkas, Badanie UX. Praktyczne techniki projektowania bezkonkurencyjnych produktów, Helion, 2018 3. Jim Kalbach, Mapowanie wrażeń. Kreowanie wartości przy pomocy ścieżek klienta, schematów usług i diagramów, 2017 		
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. David Ogilvy – „Ogilvy on Advertising”, Vintage, 1985 2. Dave Chaffey - Digital Business i E-Commerce Management. Strategia, Realizacja, Praktyka, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2016 3. Miles Young, Ogilvy on Advertising in the Digital Age, 2018 		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	<i>Magdalena Jagodzik, Tomasz Michniewicz</i>	14.03.2019	

Wydział Informatyki									
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa						Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania							Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Wprowadzenie do User Experience						Kod przedmiotu	UXA02	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	1
	8							Punkty ECTS	1
Przedmioty wprowadzające									
Cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie słuchacza z podstawowymi zagadnieniami związanymi z pojęciem User Experience i pojęciami pokrewnymi. Główny nacisk położono na zrozumienie zagadnień związanych z elementami składowymi projektowania User Experience w kontekście tworzenia serwisów internetowych.								
Treści programowe	Wykład: 1. Podstawowe zagadnienia związane z projektowaniem User Experience. 2. Wstęp do projektowania opartego o User Centered Design								
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. dyskusje dydaktyczne.								
Forma zaliczenia	Wykład: test przeprowadzony w systemie e-learningowym								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się						Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się		
EU1	Zna zagadnienia związane z User Experience						UXDA_W01		
EU2	Zna podstawowe zagadnienia związane z User Centered Design - projektowaniem opartym o użytkownika						UXDA_W02		
EU3	Zna elementy składowe projektowania User Experience						UXDA_W02		
EU4	Posiada wiedzę dotyczącą projektowania w kontekście tworzenia serwisów internetowych						UXDA_W04		
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się						Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja		
EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU2	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU3	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU4	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		

Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	Udział w wykładach	8	
	Udział w konsultacjach związanych wykładem	5	
	Przygotowanie do zaliczenia wykładu	12	
	RAZEM:	25	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		13	0,52
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		17	0,68
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jaime Levy - Strategia UX. Jak tworzyć innowacyjne produkty cyfrowe, które spotkają się z uznaniem rynku, Helion, 2017 2. Brad Nunnally, David Farkas, Badanie UX. Praktyczne techniki projektowania bezkonkurencyjnych produktów, Helion, 2018 3. Jim Kalbach, Mapowanie wrażeń. Kreowanie wartości przy pomocy ścieżek klienta, schematów usług i diagramów, 2017 		
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. David Ogilvy – „Ogilvy on Advertising”, Vintage, 1985 2. Dave Chaffey - Digital Business i E-Commerce Management. Strategia, Realizacja, Praktyka, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2016 3. Miles Young, Ogilvy on Advertising in the Digital Age, 2018 		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	<i>Bartosz Dobrowolski</i>	14.03.2019	

Wydział Informatyki										
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa							Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania								Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Analityka internetowa z wykorzystaniem Google Analytics							Kod przedmiotu	UXA04	
								Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	1	
	10				8			Punkty ECTS	1	
Przedmioty wprowadzające										
Cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie słuchacza z zagadnieniami analityki w obrębie serwisów internetowych. Główny nacisk położono na zrozumienie zagadnień związanych z obsługą narzędzia Google Analytics, interpretowania danych z raportów Google Analytics, wyciąganiem wniosków na podstawie danych. Słuchacz nabędzie umiejętność tworzenia raportów w Google Data Studio.									
Treści programowe	Wykład i pracownia specjalistyczna: <ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawowe zagadnienia związane z serwisami internetowymi i analityką webową. 2. Instalacja i konfiguracja Google Analytics. 3. Analiza odbiorców, źródeł ruchu, treści i zachowania, konwersji. 4. Segmentacja sesji i użytkowników w Google Analytics. 5. Tworzenie własnych paneli i raportów w Google Analytics. 6. Raportowanie i wizualizacja danych w Google Data Studio. 									
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. samodzielne opracowanie wskazanych zagadnień; 4. ćwiczenia indywidualne.									
Forma zaliczenia	Wykład: test przeprowadzony w systemie e-learningowym Pracownia specjalistyczna: zaliczenie projektem									
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się							Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się		
EU1	Zna podstawy analityki webowej							UXDA_W01		
EU2	Zna raporty Google Analytics							UXDA_W03		
EU3	Potrafi instalować i konfigurować Google Analytics							UXDA_U01, UXDA_U03		
EU4	Potrafi interpretować raporty i wyciągać wnioski na podstawie danych							UXDA_U02, UXDA_U04		
EU5	Potrafi tworzyć raporty w Google Data Studio							UXDA_U02, UXDA_U04		

Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się	Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja	
EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym	W	
EU2	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym	W	
EU3	Zaliczenie projektem	Ps	
EU4	Zaliczenie projektem	Ps	
EU5	Zaliczenie projektem	Ps	
Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	Udział w wykładach	10	
	Udział w pracowni specjalistycznej	8	
	Przygotowanie do ćwiczeń pracowni specjalistycznej	2	
	Udział w konsultacjach związanych z pracownią specjalistyczną	3	
	Realizacja zadań projektowych (w tym przygotowanie prezentacji)	2	
	RAZEM:	25	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		21	0,84
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		15	0,6
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Google, Analytics Academy, [20.05.2018], https://analytics.google.com/analytics/academy/ 2. Google, Analytics Documentation, [20.05.2018], https://support.google.com/analytics/ 3. Google, Data Studio, [20.05.2018], https://support.google.com/datastudio/ 4. Martyna Zastrożna, Google Analytics dla marketingowców, Onepress, 2013 		
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Martyna Zastrożna, Google Analytics w biznesie. Poradnik dla zaawansowanych, Onepress, 2015 2. Avinash Kaushik, Web Analytics 2.0. Świadome rozwijanie witryn internetowych, Helion, 2013 		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	<i>mgr inż. Mariusz Czykwin</i>	14.03.2019	

Wydział Informatyki									
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa						Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania							Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Web Design i jego rola w projektowaniu User Experience						Kod przedmiotu	UXA14	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	2
	12				16			Punkty ECTS	5
Przedmioty wprowadzające									
Cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest przekazanie słuchaczowi wiedzy jak tworzyć obraz wykorzystując zasady kompozycji i doboru koloru. Słuchacz zdobędzie umiejętności zawodowe w zakresie posługiwania się współczesnym warsztatem grafika dla osiągnięcia projektów przeznaczonych głównie dla zastosowań publikacji w sieci Internet.								
Treści programowe	Wykład i pracownia specjalistyczna: 1. Samodzielne projektowanie Internetu. 2. Tworzenie przekazu, artykułowanego słowem i obrazem, równocześnie w warstwie znaczeniowej (treść, sens) i wizualnej (forma, kompozycja). 3. Kształtowanie umiejętności analitycznego i syntetycznego myślenia, pointowania, szukania nowych skojarzeń, znaków, symboli oraz zaskakujących metafor.								
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. samodzielne opracowanie wskazanych zagadnień; 4. ćwiczenia indywidualne; 5. dyskusje dydaktyczne.								
Forma zaliczenia	Wykład: test przeprowadzony w systemie e-learningowym Pracownia specjalistyczna: projekt końcowy								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się						Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się		
EU1	Posiada wiedzę jak tworzyć obraz wykorzystując zasady kompozycji i doboru koloru.						UXDA_W03		
EU2	Zna zasady typografii oraz trendów w współczesnym designie.						UXDA_W03		
EU3	Potrafi obsługiwać podstawowe narzędzia w programie Adobe XD						UXDA_U03		
EU4	Potrafi przygotować wstępną wersję graficzną projektu w oparciu o wytyczne/materiały klienta.						UXDA_U03, UXDA_U04		
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się						Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja		
EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU2	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU3	Projekt końcowy						Ps		
EU4	Projekt końcowy						Ps		

Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	Udział w wykładach	12	
	Udział w pracowni specjalistycznej	16	
	Przygotowanie do pracowni specjalistycznej	32	
	Udział w konsultacjach związanych z pracownią specjalistyczną	5	
	Realizacja zadań projektowych (w tym przygotowanie prezentacji)	60	
	RAZEM:	125	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		33	1,32
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		113	4,52
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jason Beaird, James George, Niezawodne zasady web designu. Projektowanie spektakularnych witryn internetowych. Wydanie III, Helion, 2015 2. Smashing Magazine, Redesign The Web. Smashing Magazine, Helion, 2014 3. Lyza Danger Gardner, Jason Grigsby, Mobile Web. Rusz głową!, Helion, 2014 4. Newark Q.: Design i grafika dzisiaj, ABE, Warszawa 2006. 		
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ben Frain, Responsive Web Design. Projektowanie elastycznych witryn w HTML5 i CSS3, Helion, 2013 2. Ethan Watrall, Jeff Siarto, Head First Web Design. Edycja polska, Helion, 2012 3. Thoriq Firdaus , Responsive Web Design. Nowoczesne strony WWW na przykładach, Helion, 2014 		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	<i>dr inż. Paweł Tadejko, Bartosz Kulesza, Michał Powichrowski</i>	14.03.2019	

Wydział Informatyki									
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa						Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania							Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Technologie internetowe i standardy WWW oraz Mobile						Kod przedmiotu	UXA13	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	1
	8							Punkty ECTS	1
Przedmioty wprowadzające									
Cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z zagadnieniami związanymi z podstawowymi pojęciami związane z sieciami komputerowymi, technologiami sieciowymi i komunikacją w Internecie oraz standardami WWW.								
Treści programowe	<p>Wykład:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawowe pojęcia związane z sieciami komputerowymi. Adres IP, DNS, adresacja. 2. Client side vs server side, ciasteczka, sesje na serwerze, http vs https, API. 3. Domeny, hosting, chmura, DNS, SaaS. 4. Usługi sieciowe. 5. Standardy HTML5/CSS3, 6. Języki znacznikowe - XML, Technologie Cross Platform. 7. Responsive WEB Design. 8. Microservisy i współczesne architektury WWW. 								
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. dyskusja dydaktyczna								
Forma zaliczenia	Wykład: test przeprowadzony w systemie e-learningowym								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się						Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się		
EU1	Zna podstawowe działania sieci Internet i standardów WWW						UXDA_W01, UXDA_W04		
EU2	Zna działania mechanizmów komunikacji w sieci i renderowania strony						UXDA_W02, UXDA_W05		
EU3	Zna wymagania dla strony RWD						UXDA_W04		
EU4	Potrafi ocenić jaki wpływ na UX może mieć dana technologia						UXDA_W05		
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się						Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja		
EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU2	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU3	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU4	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		

Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	Udział w wykładach	8	
	Udział w konsultacjach związanych z wykładem	5	
	Przygotowanie do zaliczenia wykładu	12	
	RAZEM:	25	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		13	0,52
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		17	0,68
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jeff Dickey, Nowoczesne aplikacje internetowe. MongoDB, Express, AngularJS, Node.js, Helion, 2016 2. Microsoft Docs, Typowe architekturach aplikacji sieci Web, [20.05.2018], https://docs.microsoft.com/pl-pl/dotnet/standard/modern-web-apps-azure-architecture/common-web-application-architectures 3. A. S. Tanenbaum, Sieci komputerowe. Helion, Gliwice 2004. 		
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dokumentacje techniczne dostępne w Internecie (dokumenty RFC, instrukcje do oprogramowania itp..) 2. P. Ciccarelli, C. Faulkner, Sieci: podstawy. „Mikom”, Warszawa 2005. 3. Łukasz Walkiewicz, Ogólna Architektura Aplikacji Warstwowych, [20.05.2018], 4. http://www.trzeciakawa.pl/ogolna-architektura-aplikacji-warstwowych/ 		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	dr inż. Paweł Tadejko,	14.03.2019	

Wydział Informatyki									
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa						Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania							Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Prototypowanie dla Mobile – Makiety aplikacji						Kod przedmiotu	UXA11	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	2
	8				8			Punkty ECTS	3
Przedmioty wprowadzające									
Cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest przekazanie słuchaczowi wiedzy na temat projektowania makiet klikalnych produktów mobile i web wraz z odzwierciedleniem interakcji i funkcji. Słuchacz nabędzie umiejętność wykorzystywanie narzędzi projektowych UXPin.								
Treści programowe	Wykład i pracownia specjalistyczna: <ol style="list-style-type: none"> 1. Projektowanie interakcji web 2. Projektowanie interakcji mobile 3. Nauka narzędzi projektowych UXPin 4. Przegląd narzędzi do prototypowania 5. Prototypowanie Ho-Fi 6. Dokumentowanie projektu 7. Obsługa UXPin 								
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. samodzielne opracowanie wskazanych zagadnień; 4. ćwiczenia indywidualne; 5. dyskusje dydaktyczne.								
Forma zaliczenia	Wykład: test przeprowadzony w systemie e-learningowym Pracownia specjalistyczna: projekt końcowy								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się						Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się		
EU1	Posiada wiedzę o projektowaniu interakcji web						UXDA_W02, UXDA_W05		
EU2	Posiada wiedzę o projektowaniu interakcji mobile						UXDA_W02, UXDA_W05		
EU3	Posiada wiedzę o narzędziach do prototypowania						UXDA_W05		
EU4	Potrafi obsługiwać narzędzia projektowe UXPin						UXDA_U02		
EU5	Posiada umiejętność prototypowania HL-Fi						UXDA_U02		
EU6	Potrafi dokumentować projekt						UXDA_U02, UXDA_U03		
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się						Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja		
EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU2	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU3	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		

EU4	Projekt końcowy	Ps	
EU5	Projekt końcowy	Ps	
EU6	Projekt końcowy	Ps	
Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	Udział w wykładach	8	
	Udział w pracowni specjalistycznej	8	
	Przygotowanie do pracowni specjalistycznej	15	
	Opracowanie sprawozdań z pracowni specjalistycznej	15	
	Udział w konsultacjach związanych z pracownią specjalistyczną	5	
	Realizacja zadań projektowych (w tym przygotowanie prezentacji)	10	
	Przygotowanie do zaliczenia pracowni specjalistycznej	14	
	RAZEM:	75	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		21	0,84
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		67	2,68
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Robert Hoekman, Magia interfejsu. Praktyczne metody projektowania aplikacji internetowych, Helion, 2010 2. Donald Norman, The Design of Everyday Things, Basic Books, 2013 3. Bill Buxton, Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design, Morgan Kaufmann, 2010 		
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Strona UXPin, https://www.uxpin.com/studio/ebooks/, 22.05.2018 		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	<i>Magdalena Jagodzik, Michał Powichrowski</i>	14.03.2019	

Wydział Informatyki									
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa						Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania							Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Projektowanie UX - Badania potrzeb						Kod przedmiotu	UXA12	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	1
	6				6			Punkty ECTS	1
Przedmioty wprowadzające									
Cele przedmiotu	Głównym celem przedmiotu jest przekazanie słuchaczowi wiedzy o roli badań z użytkownikami w tworzeniu produktu interaktywnego oraz zapoznanie czym są badania UX. Słuchacz zdobędzie umiejętność wykorzystywania badań UX na poszczególnych etapach rozwoju produktów.								
Treści programowe	<p>Wykład i pracownia specjalistyczna:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Badania user experience. 2. Podział badań user experience; 3. Podstawowe zagadnienia badawcze; Podejście RITE 4. Rola badań w procesie projektowym; 5. Poddział metod badawczych wg etapów projektu; 6. Badanie potrzeb - badania na etapie ewaluacji projektu 7. Badania na etapie optymalizacji projektu. 								
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. samodzielne opracowanie wskazanych zagadnień; 4. ćwiczenia indywidualne.								
Forma zaliczenia	Wykład: test przeprowadzony w systemie e-learningowym Pracownia specjalistyczna: zaliczenie projektem								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się						Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się		
EU1	Posiada wiedzę o roli badań na poszczególnych etapach projektu.						UXDA_W02, UXDA_W05		
EU2	Wie czym są badania User Experience.						UXDA_W01		
EU3	Potrafi przeprowadzić proces badania potrzeb w procesie projektowania User Experience.						UXDA_U02, UXDA_U03		
EU4	Potrafi przeprowadzić analizę i raportowanie podczas badania potrzeb w procesie projektowania User Experience.						UXDA_U02, UXDA_U04		
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się						Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja		
EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU2	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU3	Zaliczenie projektem						Ps		
EU4	Zaliczenie projektem						Ps		

Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	Udział w wykładach	6	
	Udział w pracowni specjalistycznej	6	
	Przygotowanie do ćwiczeń pracowni specjalistycznej	2	
	Opracowanie sprawozdań z pracowni i wykonanie zadań domowych (prac domowych)	2	
	Udział w konsultacjach związanych z projektem	5	
	Realizacja zadań projektowych (w tym przygotowanie prezentacji)	4	
	RAZEM:	25	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		17	0,68
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		19	0,76
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iga Mościchowska, Barbara Rogoś-Turek, Badania jako Podstawa Projektowania User Experience Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015 2. Steve Krug, Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, Helion, 2015 		
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giles Colborne, Prostota i użyteczność. Projektowanie rozwiązań internetowych, mobilnych i interaktywnych, Helion, 2015 2. Jim Kalbach, Mapowanie wrażeń. Kreowanie wartości przy pomocy ścieżek klienta, schematów usług i diagramów, Helion, 2016 		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	<i>Dominika Bęben</i>		14.03.2019

Wydział Informatyki									
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa						Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania							Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Psychologia poznawcza w projektowaniu UX						Kod przedmiotu	UXA17	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	1
	6							Punkty ECTS	1
Przedmioty wprowadzające									
Cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie słuchacza z dziedziną psychologii zajmującą się problematyką poznawania przez człowieka otoczenia – tworzenia wiedzy o otoczeniu, która może być następnie wykorzystana w zachowaniu.								
Treści programowe	Wykład: 1. Zrozumienie i dostosowanie produktów do ograniczeń ludzkiego systemu poznawczego. 2. Dopasowanie koncepcji produktu (modelu konceptualnego) do modelu mentalnego użytkownika. 3. Wspieranie użytkownika poprzez dostarczanie użytecznych rozwiązań.								
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. dyskusja dydaktyczna;								
Forma zaliczenia	Wykład: test przeprowadzony w systemie e-learningowym								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się						Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się		
EU1	Wie jak wykorzystać modele mentalne i obciążenie poznawczym w projektowaniu.						UXDA_W02, UXDA_W03		
EU2	Posiada wiedzę na temat uproszczonych schematów poznawczych i modeli konceptualnych.						UXDA_W02, UXDA_W04		
EU3	Wie jak przeanalizować błędy poznawcze występujące na stronach WWW.						UXDA_W02, UXDA_W04		
EU4	Wie jak zastosować błędy poznawcze przy projektowaniu produktów.						UXDA_W03, UXDA_W04		
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się						Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja		
EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU2	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU3	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		
EU4	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym						W		

Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	Udział w wykładach	6	
	Udział w konsultacjach związanych z wykładem	5	
	Przygotowanie do zaliczenia wykładu	14	
	RAZEM:	25	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		11	0,44
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		25	1
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Steve Krug, Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, Helion, 2015 2. Steve Krug, Przetestuj ją sam! Steve Krug o funkcjonalności stron internetowych, Helion, 2016 3. Levy Jaime, Strategia UX. Jak tworzyć innowacyjne produkty cyfrowe, które spotkają się z uznaniem rynku, Helion, 2017 		
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giles Colborne, Prostota i użyteczność. Projektowanie rozwiązań internetowych, mobilnych i interaktywnych, Helion, 2015 2. Jim Kalbach, Mapowanie wrażeń. Kreowanie wartości przy pomocy ścieżek klienta, schematów usług i diagramów, Helion, 2016 		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	dr inż. Paweł Tadejko, Jan Bińczyk	14.03.2019	

Wydział Informatyki										
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa							Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania								Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Zarządzanie projektami i analiza wymagań biznesowych							Kod przedmiotu	UXA03	
								Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	1	
	4				4			Punkty ECTS	1	
Przedmioty wprowadzające										
Cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie słuchacza ze sprawdzoną, praktyczną i aktualną wiedzą dotyczącą tworzenia i zarządzania projektami internetowymi. Słuchacz nabeędzie umiejętność implementowania elementów SCRUM w praktyce.									
Treści programowe	<p>Wykład i pracownia:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawy zarządzania projektami. 2. Praktyczne aspekty zarządzania projektami internetowymi. 3. Budowanie i zarządzanie zespołem projektowym. 4. Planowanie projektu - Tworzenie planu wykonalności. 5. Zasady ułatwiające zarządzanie projektem internetowym. 6. Obszary zarządcaze. 7. Specyfikacja i zakres projektu – zarządzanie wymaganiami. 8. Weryfikacja i zarządzanie zakresem. 9. Analiza ryzyka, metody i narzędzia zarządzania ryzykiem. 									
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. samodzielne opracowanie wskazanych zagadnień; 4. ćwiczenia indywidualne.									
Forma zaliczenia	Wykład: test przeprowadzony w systemie e-learningowym Pracownia specjalistyczna: zaliczenie projektem									
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się							Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się		
EU1	Zna tematykę obszarów zarządzania projektami.							UXDA_W02, UXDA_W03		
EU2	Zna pojęcia związane z metodykami projektowymi.							UXDA_W02, UXDA_W04		
EU3	Potrafi zastosować wytyczne zarządzania zakresem i wymaganiami.							UXDA_U02, UXDA_U04, UXDA_S02		
EU4	Potrafi wykorzystać wiedze dotyczącą techniki SCRUM w prowadzeniu projektów internetowych.							UXDA_U03, UXDA_U04, UXDA_S03		
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się							Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja		
EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym							W		
EU2	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym							W		

EU3	Zaliczenie projektem	Ps	
EU4	Zaliczenie projektem	Ps	
Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	Udział w wykładach	4	
	Udział w pracowni specjalistycznej	4	
	Udział w konsultacjach związanych z pracownią specjalistyczną	5	
	Realizacja zadań projektowych (zadań domowych)	10	
	Przygotowanie do zaliczenia projektu	2	
	RAZEM:	25	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		13	0,52
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		21	0,84
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Marek Pawlak, Zarządzanie projektami, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2014 (copyright 2007) 2. Joseph Phillips, Zarządzanie projektami IT, Helion, 2005 3. Roman Pichler, Zarządzanie projektami ze Scrum. Twórz produkty, które pokochają klienci, Helion, 2014 		
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mariusz Chrapko, Scrum. O zwinym zarządzaniu projektami, Helion, 2012 2. Elaine England, Andy Finney: „Managing Interactive Media. Project Management for Web and Digital Media”, Addison-Wesley Professional, 2007 		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	<i>dr inż. Paweł Tadejko, Daniel Aduszkiewicz</i>	14.03.2019	

Wydział Informatyki									
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa						Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania							Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Projektowanie UX - Badania użyteczności						Kod przedmiotu	UXA18	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	2
	6				6			Punkty ECTS	2
Przedmioty wprowadzające									
Cele przedmiotu	Głównym celem przedmiotu jest przekazanie słuchaczowi wiedzy o roli badań z użytkownikami w tworzeniu produktu interaktywnego oraz zapoznanie czym są badania UX. Słuchacz zdobędzie umiejętność wykorzystywania badań UX na poszczególnych etapach rozwoju produktów oraz tworzenia raportów i priorytetyzacji obserwacji z badań.								
Treści programowe	<p>Wykład i pracownia specjalistyczna:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Testowanie użyteczności: metody, przygotowanie i prowadzenie badań. 2. Rodzaje badań; Metodologia i techniki; 3. Zasady tworzenia scenariusza testów z użytkownikami; 4. Zasady moderacji; Soft badawczy do badań; 5. Analiza – na co zwracać uwagę? 6. Tworzenie raportu i priorytetyzacja obserwacji z badań. 7. Rola badań w procesie projektowym; podział metod badawczych wg etapów projektu; 8. Badanie potrzeb - badania na etapie ewaluacji projektu; badania na etapie optymalizacji projektu. 9. Badania użyteczności - ćwiczenia. 								
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. samodzielne opracowanie wskazanych zagadnień; 4. ćwiczenia indywidualne								
Forma zaliczenia	Wykład: test przeprowadzony w systemie e-learningowym Pracownia specjalistyczna: projekt końcowy								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się						Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się		
EU1	Posiada wiedzę o rodzajach badań na poszczególnych etapach projektu.						UXDA_W02, UXDA_W05		
EU2	Posiada wiedzę o metodologii i technikach wykorzystywanych w badaniach User Experience.						UXDA_W01, UXDA_W03, UXDA_U04		
EU3	Potrafi przygotować raport i priorytetyzację obserwacji z badań w procesie projektowania User Experience.						UXDA_U04		
EU4	Potrafi wykorzystać wyniki badań na etapie ewaluacji projektu						UXDA_U04		

Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się	Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja	
EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym	W	
EU2	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym	W	
EU3	Projekt końcowy	Ps	
EU4	Projekt końcowy	Ps	
Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	Udział w wykładach	6	
	Udział w pracowni specjalistycznej	6	
	Przygotowanie do pracowni specjalistycznej	10	
	Opracowanie sprawozdań z pracowni specjalistycznej	2	
	Udział w konsultacjach związanych z pracownią specjalistyczną	5	
	Realizacja zadań projektowych (zadań domowych)	21	
	RAZEM:	50	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		17	0,68
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		44	1,76
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iga Mościchowska, Barbara Rogoś-Turek, Badania jako Podstawa Projektowania User Experience, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015 2. Steve Krug, Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, Helion, 2015 		
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giles Colborne, Prostota i użyteczność. Projektowanie rozwiązań internetowych, mobilnych i interaktywnych, Helion, 2015 2. Jim Kalbach, Mapowanie wrażeń. Kreowanie wartości przy pomocy ścieżek klienta, schematów usług i diagramów, Helion, 2016 		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	<i>dr inż. Paweł Tadejko, Dominika Bęben</i>	14.03.2019	

Wydział Informatyki									
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa							Poziom i forma studiów	studia podyplomowe
Specjalność / ścieżka dyplomowania								Profil kształcenia	
Nazwa przedmiotu	Problemy biznesowe i rozwiązania - Wykłady zamawiane							Kod przedmiotu	UXA15
								Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	2
	16							Punkty ECTS	2
Przedmioty wprowadzające									
Cele przedmiotu	Głównym celem przedmiotu jest przekazanie słuchaczowi wiedzy na temat roli projektowania User Experience i Analityki internetowej na podstawie realnych przypadków biznesowych.								
Treści programowe	<p>Wykład:</p> <ol style="list-style-type: none"> Świadomość potrzeb i realiów biznesowych. Sukces projektu w świetle User Experience dla produktów i usług. Skuteczna identyfikacja wymagania użytkowników. Realizacja celów biznesowych przy jednoczesnym utrzymaniu użytkowników końcowych w centrum zainteresowania. Korzyści płynące z implementacji podejścia wykraczają znacznie poza zwiększenie konwersji czy wyników sprzedażowych. Cykl życia projektu. Współpraca z agencją UX na etapie koncepcji i nie tylko. Rekomendacje projektowe. 								
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. dyskusje dydaktyczne.								
Forma zaliczenia	Wykład - test przeprowadzony w systemie e-learningowym								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się							Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
EU1	Zna rolę poszczególnych etapów realizacji projektu i ich wpływie na sukces przedsięwzięcia.							UXDA_W02, UXDA_W04	
EU2	Posiada wiedzę na temat metodologii i technik wykorzystywanych podczas realizacji projektów User Experience.							UXDA_W03, UXDA_W04	
EU3	Posiada wiedzę, które czynniki mogą mieć znaczenie podczas realizacji projektu biznesowego.							UXDA_W04	
EU4	Posiada wiedzę, jakie role może pełnić specjalista klasy User Experience i na jakich etapach.							UXDA_W02, UXDA_W04	

Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się	Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja	
EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym	W	
EU2	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym	W	
EU3	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym	W	
EU4	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym	W	
Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	Udział w wykładach	16	
	Udział w konsultacjach związanych z wykładem	5	
	Przygotowanie do zaliczenia wykładu	29	
	RAZEM:	50	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		21	0,84
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		34	1,36
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> Iga Mościchowska, Barbara Rogoś-Turek; Badania jako Podstawa Projektowania User Experience, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015 Steve Krug, Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, Helion, 2015 Levy Jaime, Strategia UX. Jak tworzyć innowacyjne produkty cyfrowe, które spotkają się z uznaniem rynku, Helion, 2017 		
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> Giles Colborne Prostota i użyteczność. Projektowanie rozwiązań internetowych, mobilnych i interaktywnych, , Helion, 2015 Jim Kalbach, Mapowanie wrażeń. Kreowanie wartości przy pomocy ścieżek klienta, schematów usług i diagramów, Helion, 2016 		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	<i>dr inż. Paweł Tadejko, Tomasz Michniewicz, Magdalena Jagodzik, Bartosz Dobrowolski, Jan Bińczyk</i>	14.03.2019	

Wydział Informatyki									
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa						Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania							Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Projekt zaliczeniowy - Mentoring w ramach projektów						Kod przedmiotu	UXA16	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	2
					8			Punkty ECTS	1
Przedmioty wprowadzające									
Cele przedmiotu	Głównym celem przedmiotu jest przygotowanie projektów uwzględniających zdobytą wiedzę o całym procesie projektowania User Experience i Analityki internetowej.								
Treści programowe	Pracownia specjalistyczna: <ol style="list-style-type: none"> 1. Badania, analiza i przygotowanie założeń projektowych. 2. Identyfikacja wymagań użytkowników. 3. Opracowanie dokumentów projektowych, wyników analizy, projektów person, założeń otoczenia biznesowego. 4. Opracowanie makiet stron WWW i aplikacji mobilnych i wytycznych do realizacji systemu. 5. Realizacja celów biznesowych przy jednoczesnym utrzymaniu użytkowników końcowych w centrum zainteresowania 								
Metody dydaktyczne	1. samodzielne opracowanie wskazanych zagadnień; 2. ćwiczenia indywidualne, ćwiczenia grupowe; 3. przygotowanie przez słuchacza samodzielnej koncepcji projektowej								
Forma zaliczenia	Pracownia specjalistyczna: projekt końcowy								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się						Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się		
EU1	Potrafi dokumentować poszczególne etapy realizacji projektu User Experience						UXDA_W02, UXDA_U04		
EU2	Potrafi wykorzystać metodologie i techniki podczas realizacji projektów User Experience						UXDA_U04		
EU3	Potrafi przygotować dokumentację z realizacji projektu User Experience						UXDA_U04		
EU4	Potrafi przeprowadzić przegląd projektu User Experience na poszczególnych etapach jego realizacji						UXDA_U03, UXDA_U04		
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się						Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja		
EU1	Projekt końcowy						Ps		
EU2	Projekt końcowy						Ps		
EU3	Projekt końcowy						Ps		

EU4	Projekt końcowy	Ps	
Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	Udział w pracowni specjalistycznej	8	
	Przygotowanie do pracowni specjalistycznej	5	
	Udział w konsultacjach związanych z pracownią specjalistyczną	5	
	Realizacja zadań projektowych (w tym przygotowanie prezentacji)	7	
	RAZEM:	25	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		13	0,52
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		25	1
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iga Mościchowska, Barbara Rogoś-Turek, Badania jako Podstawa Projektowania User Experience, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015 2. Steve Krug, Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, Helion, 2017 3. Levy Jaime, Strategia UX. Jak tworzyć innowacyjne produkty cyfrowe, które spotkają się z uznaniem rynku, Helion, 2017 		
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giles Colborne, Prostota i użyteczność. Projektowanie rozwiązań internetowych, mobilnych i interaktywnych, Helion, 2015 2. Jim Kalbach, Mapowanie wrażeń. Kreowanie wartości przy pomocy ścieżek klienta, schematów usług i diagramów, Helion, 2016 		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	<i>dr inż. Paweł Tadejko, Tomasz Michniewicz, Magdalena Jagodzik, Bartosz Dobrowolski, Jan Bińczyk</i>	14.03.2019	

Wydział Informatyki									
Kierunek studiów	Projektowanie User Experience i Analityka Internetowa						Poziom i forma studiów	studia podyplomowe	
Specjalność / ścieżka dyplomowania							Profil kształcenia		
Nazwa przedmiotu	Systemy Konwersacyjne – Boty jako Interfejs Użytkownika						Kod przedmiotu	UXA19	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	C	L	P	Ps	T	S	Semestr	2
	2				6			Punkty ECTS	2
Przedmioty wprowadzające									
Cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie słuchacza z podstawowymi pojęciami systemów konwersacyjnych. Słuchacz nabędzie umiejętność skonstruowania prostego chatbota.								
Treści programowe	<p>Wykład:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Chatbot w mobile i omnichannel – jak to wygląda i dlaczego chatboty mogą wesprzeć sprzedaż? 2. Czym jest chatbot, boty i conversational commerce? 3. Chatbot – zalety jego używania dla mareketerów i konsumentów <p>Pracownia specjalistyczna:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Przykłady wykorzystania chatbotów przez firmy. 2. Konstrukcja prostego chatbota na jednej z popularnych platform z systemami konwersacyjnymi. 								
Metody dydaktyczne	1. prezentacja multimedialna; 2. analiza wybranych przypadków; 3. praca indywidualna przy komputerze, 4. przygotowanie przez słuchacza samodzielnej koncepcji projektowej;								
Forma zaliczenia	Wykład: test przeprowadzony w systemie e-learningowym Pracownia specjalistyczna: projekt końcowy								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się							Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
EU1	Zna podstawowe pojęcia związane z projektowaniem systemów konwersacyjnych.							UXDA_W01, UXDA_W02	
EU2	Rozumie mechanizmy działania systemów konwersacyjnych wykorzystujących chatboty.							UXDA_W05	
EU3	Potrafi ocenić czy wykorzystanie narzędzia chatbota jest uzasadnione w konkretnym projekcie cyfrowym.							UXDA_U02, UXDA_U03	
EU4	Potrafi skonfigurować i zaimplementować prostego chatbota na jednej z popularnych platform z systemami konwersacyjnymi.							UXDA_U02, UXDA_U05	

Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się	Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja	
EU1	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym	W	
EU2	Test przeprowadzony w systemie e-learningowym	W	
EU3	Projekt końcowy	Ps	
EU4	Projekt końcowy	Ps	
Bilans nakładu pracy słuchacza (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	Udział w wykładach	2	
	Udział w pracowni specjalistycznej	6	
	Przygotowanie do pracowni specjalistycznej	20	
	Udział w konsultacjach związanych z pracownią specjalistyczną	5	
	Realizacja pracy domowej do pracowni specjalistycznej	17	
	RAZEM:	50	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy słuchacza związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		13	0,52
Nakład pracy słuchacza związany z zajęciami o charakterze praktycznym		48	1,92
Literatura podstawowa	1. Iga Mościchowska Barbara Rogoś-Turek, Badania jako podstawa projektowania user experience, Wydaw. Naukowe PWN, 2015 2. B.J. Mendelson, Social media to ściema, Onepress, 2014 3. Trendy: Boty w komunikacji B2C http://media.dentsuaegisnetwork.pl/9271-trendy-boty-w-komunikacji-b2c		
Literatura uzupełniająca	1. Czego nauczyliśmy się projektując chatbota dla bankowości? K2Bots.AI, [20.05.2018] https://www.k2bots.ai/blog/czego-nauczylismy-sie-projektujac-chatbota-dla-bankowosci 2. NowyMarketing, [20.05.2018], http://nowymarketing.pl/		
Jednostka realizująca	Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej	Data opracowania programu	
Program opracował	<i>dr inż. Paweł Tadejko, Natalia Łukaszewicz</i>	09.04.2019	

Zasoby biblioteczne

- Barbara Rogoś-Turek, Badania jako Podstawa Projektowania User Experience, Iga Mościchowska, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2015
- Brad Nunnally, David Farkas, Badanie UX. Praktyczne techniki projektowania bezkonkurencyjnych produktów, Helion, 2018
- Jaime Levy - Strategia UX. Jak tworzyć innowacyjne produkty cyfrowe, które spotkają się z uznaniem rynku, Helion, 2017
- Jason Beaird, James George, Niezawodne zasady web designu. Projektowanie spektakularnych witryn internetowych. Wydanie III, Helion, 2015
- Jeff Dickey, Nowoczesne aplikacje internetowe. MongoDB, Express, AngularJS, Node.js, Helion, 2016
- Jim Kalbach, Mapowanie wrażeń. Kreowanie wartości przy pomocy ścieżek klienta, schematów usług i diagramów, 2017
- Newark Q.: Design i grafika dzisiaj, ABE, Warszawa 2006.
- Levy Jaime, Strategia UX. Jak tworzyć innowacyjne produkty cyfrowe, które spotkają się z uznaniem rynku, Helion, 2017
- Joseph Phillips, Zarządzanie projektami IT, Helion, 2005
- Roman Pichler, Zarządzanie projektami ze Scrum. Twórz produkty, które pokochają klienci, Helion, 2014

Wszystkie powyższe pozycje dostępne są w Bibliotece PB.

Elektroniczne zasoby wiedzy

- <https://analytics.google.com/analytics/academy/>
- <https://docs.microsoft.com/pl-pl/dotnet/standard/modern-web-apps-azure-architecture/common-web-application-architectures>
- <https://support.google.com/analytics/>
- <https://support.google.com/datastudio/>
- <https://support.google.com/tagmanager/>
- <https://www.uxpin.com/studio/ebooks/>
- <https://www.uxpin.com/studio/ebooks/>