

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu
PROJEKT In Futuro II
Zad. 4 Uni-Komp-As 2

SYLABUS SZKOLENIA
UX UPGRADE BOOTCAMP

A. Ogólny opis szkolenia

Nazwa pola	Komentarz
Nazwa szkolenia	UX Upgrade Bootcamp
Jednostka oferująca szkolenie	Platforma UX Upgrade (należąca do agencji Symetria UX)
Jednostka, dla której szkolenie jest oferowane	Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu
Kod szkolenia	Nie dotyczy
Kod ISCED	Nie dotyczy
Liczba punktów ECTS	Nie dotyczy
Sposób zaliczenia	Projekt zaliczeniowy
Język wykładowy	Język polski
Określenie, czy szkolenie może być wielokrotnie zaliczany	Nie
Przynależność szkolenia do grupy szkoleń	Szkolenie do wyboru
Całkowity nakład pracy studenta/słuchacza studiów podyplomowych/uczestnika szkolenia	96h pracy warsztatowej 96h pracy samodzielnej 8h konsultacji
Efekty kształcenia – wiedza	Po ukończeniu warsztatów Uczestnik, Uczestniczka: 1. Ma wiedzę z zakresu przebiegu procesu projektowego 2. Ma wiedzę łączącą elementy strategii UX, badań i projektowania 3. Zna najlepsze praktyki dotyczące projektowania oraz rozwoju produktów cyfrowych
Efekty kształcenia – umiejętności	Po ukończeniu warsztatów Uczestnik, Uczestniczka: 1. Potrafi posługiwać się programem do projektowania Figma 2. Wie jak zaplanować oraz przeprowadzić badania UX 3. Wie jak przygotować strategię rozwoju produktu cyfrowego
Efekty kształcenia – kompetencje społeczne	Po ukończeniu warsztatów Uczestnik, Uczestniczka: 1. Potrafi pracować w grupie 2. Uwzględnia w pracy projektowej aspekty wiedzy teoretycznej 3. Ma kompetencje z zakresu obrony projektu
Metody dydaktyczne	Wykłady Ćwiczenia warsztatowe Realizacja projektu
Wymagania wstępne	Brak

Skrócony opis szkolenia	Celem szkolenia jest poznanie przebiegu całego procesu projektowego zarówno w teorii jak i praktyce. Program składa się z dwóch części: 1. Blok szkoleniowy – w ramach, którego uczestnicy otrzymują wiedzę z zakresu m.in. strategii UX, planowania oraz przeprowadzania badań, projektowania UX 2. Praca projektowa - podczas której uczestnicy stosują wiedzę teoretyczną w praktyce
Pełny opis szkolenia	Celem szkolenia jest poznanie przebiegu całego procesu projektowego zarówno w teorii jak i praktyce. Program składa się z dwóch części: 1. Blok szkoleniowy, który zawiera poniższe moduły: a. Wprowadzenie do UX/UCD b. UX Research c. Strategia i warsztaty d. Prototypowanie - Warsztaty kreatywne - zbieranie informacji od interesariuszy - Proces prototypowania - User flow - Makiety lo-fi - Prototypowanie serwisów i aplikacji web/mobile - Figma - Dostępność, prywatność - Projektowanie graficzne - Architektura informacji - Testy UX z użytkownikami - przygotowanie prototypów - Design system/styleguide e. User testing f. UI 2. Praca projektowa - podczas której uczestnicy stosują wiedzę teoretyczną w praktyce. Projekty będą realizowane w grupach liczących po kilka osób.
Literatura (proponowana)	1. Pięciodniowy sprint. Rozwiązywanie trudnych problemów i testowanie pomysłów; Jake Knapp, John Zeratsky, Braden Kowitz 2. Badania jako podstawa projektowania User Experience; Iga Mościchowska, Barbara Rogoś-Turek 3. Strategia UX. Techniki tworzenia innowacyjnych rozwiązań cyfrowych; Jaime Levy
Metody i kryteria oceniania	<u>Kryteria oceniania:</u> 1. Obecność (dopuszczalny wymiar nieobecności na szkoleniu umożliwiający Uczestnikowi/Uczestniczce realizację programu nie może przekroczyć 20% całkowitej liczby godzin zajęć edukacyjnych przewidzianych programem) 2. Aktywne uczestnictwo w szkoleniu 3. Realizacja projektu końcowego
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy