

Zgłoszenie tematu pracy dyplomowej :: STUDIA II STOPNIA ::

na rok akademicki 2025/26

Promotor:	Dr hab. inż. Mateusz Muchacki, prof. UKEN
Temat pracy magisterskiej (j. polski oraz j. angielski):	Analiza porównawcza popularnych aplikacji mobilnych w kontekście dostępności (WCAG) i użyteczności (UX) na podstawie opinii użytkowników <i>Comparative analysis of popular mobile apps regarding accessibility (WCAG) and usability (UX) based on user feedback</i>
Zakres pracy i oczekiwane rezultaty praktyczne:	Praca obejmie analizę i audyt heurystyczny wybranych aplikacji mobilnych pod kątem zgodności z wybranymi zasadami WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) oraz ogólnej użyteczności (User Experience). Kluczowym elementem będzie przeprowadzenie audytu użyteczności z udziałem użytkowników. W tym celu zostaną zrekrutowane trzy zróżnicowane grupy odbiorców (osoby zaznajomione z technologią, typowi użytkownicy oraz osoby ze specjalnymi potrzebami np. seniorzy), różniące się stopniem zaawansowania w obsłudze nowych technologii oraz wiekiem, które wykonają serię zadań w aplikacjach, a następnie opiszą swoje doświadczenia. Oczekiwane rezultaty praktyczne to: • Raport z audytu użyteczności: szczegółowe zestawienie problemów w dostępności i użyteczności zidentyfikowanych w każdej z wybranych aplikacji, uwzględniające specyfikę i subiektywne odczucia poszczególnych grup użytkowników. • Zestaw rekomendacji projektowych: opracowanie praktycznych wytycznych dla projektantów UX/UI, koncentrujących się na efektywnym łączeniu dostępności z estetyką interfejsu, popartych wnioskami z przeprowadzonego audytu.
Aspekt naukowy, problemowy, innowacyjny pracy:	Aspekt naukowy pracy koncentruje się na analizie relacji między wymaganiami dostępności WCAG a estetyką interfejsu użytkownika w aplikacjach mobilnych. Praca podejmuje problem zidentyfikowania konfliktów, które pojawiają się podczas łączenia wysokiej dostępności z atrakcyjnym projektem wizualnym oraz określenia strategii umożliwiających ich skuteczne godzenie. Praca odpowie na pytanie, czy i w jakim stopniu popularne aplikacje mobilne są intuicyjne i dostępne dla osób, które nie są zaawansowane technologicznie lub wymagają wsparcia. Element innowacyjny polega na opracowaniu spójnych kryteriów porównawczych oraz zestawu rekomendacji projektowych, powstałych na podstawie analiz rzeczywistych aplikacji mobilnych. Pozwoli to wskazać praktyczne wzorce projektowe, które mogą być stosowane przez projektantów UX/UI.
*Oprogramowanie, język programowania, środowisko systemowe:	-

Zgłoszenie tematu pracy dyplomowej :: STUDIA II STOPNIA ::

na rok akademicki 2025/26

*Środowisko uruchomieniowe	iOS
Dodatkowe wymagania i uwagi:	Brak uwag.
*Literatura:	„ The UX Book: Agile UX Design for a Quality User Experience ”, Morgan Kaufmann, Rex Hartson, Pardha Pyla; Rok wydania: 2019; Wydawnictwo: Morgan Kaufmann Publishers In “ The Design of Everyday Things ”, Donald Norman; Rok wydania: 2023; Wydawnictwo: MIT Press Ltd “ Evil by Design: Interaction Design to Lead Us Into Temptation ”, Chris Nodder, Rok wydania: 2013; Wydawnictwo: Wiley “ An IOS Developer's Guide to SwiftUI: Design and Build Beautiful Apps Quickly and Easily with Minimum Code ”, Michele Fadda; Rok wydania: 2024; Wydawnictwo: Packt Publishing

*pola opcjonalne