#### karta przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | Projektowanie graficznych interfejsów użytkownika |

1. Usytuowanie przedmiotu w systemie studiów

|  |  |
| --- | --- |
| 1.1. Kierunek studiów  | **Informatyka** |
| 1.2. Forma i ścieżka studiów | Stacjonarne/Niestacjonarne |
| 1.3. Poziom kształcenia | **Studia I stopnia** |
| 1.4. Profil studiów | Praktyczny |

|  |  |
| --- | --- |
| 1.5. Specjalność | **Technologie webowe i internet rzeczy** |
| 1.6. Koordynator przedmiotu | **Michał Brogowski** |

2. Ogólna charakterystyka przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| 2.1. Przynależność do grupy przedmiotu | **Do wyboru/praktyczny** |
| 2.2. Liczba ECTS | **2** |
| 2.3. Język wykładów | **Polski** |
| 2.4. Semestry, na których realizowany jest przedmiot | **3** |
| 2.5.Kryterium doboru uczestników zajęć | **Specjalność: Technologie webowe i internet rzeczy** |

1. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

	1. Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Cele przedmiotu |
| C1 | Nauka programu Adobe XD |
| C2 | Nauka projektowania wireframe’ów |
| C3 | Nauka projektowania prototypów |
| C4 | Nauka projektowanie mockupów graficznych |

* 1. Przedmiotowe efekty uczenia się, z podziałem na wiedzę, umiejętności i kompetencje, wraz z odniesieniem do kierunkowych efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Lp. | Opis przedmiotowych efektów uczenia się | Odniesienie do kierunkowych efektówuczenia się (symbole) | Sposób realizacji (X) |  |
| ST | NST |  |
| Zajęcia na Uczelni | Obowiązkowe/dodatkowe\* zajęcia na platformie | Zajęcia na Uczelni | Obowiązkowe/dodatkowe\* zajęcia na platformie |  |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **wiedzy** zna i rozumie |  |
| W1 | Wie czym jest graficzny interfejs użytkownika | INF\_W09INF\_W21 |  |  |  |  |  |
| W2 | Wie jak wygląda proces projektowania GUI | INF\_W09INF\_W21 |  |  |  |  |  |
| W3 | Wie czym jest wireframe | INF\_W09INF\_W21 |  |  |  |  |  |
| W4 | Wie czym jest prototyp | INF\_W09INF\_W21 |  |  |  |  |  |
| W5 | Wie czym jest mockup graficzny | INF\_W09INF\_W21 |  |  |  |  |  |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **umiejętności** potrafi |  |  |
| U1 | Przeanalizować brief z wytycznymi | INF\_U28INF\_U29 |  |  |  |  |  |  |
| U2 | Zaprojektować wireframe | INF\_U28INF\_U29 |  |  |  |  |  |  |
| U3 | Zaprojektować prototyp | INF\_U28INF\_U29 |  |  |  |  |  |  |
| U4 | Zaprojektować mockup graficzny | INF\_U28INF\_U29 |  |  |  |  |  |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **kompetencji społecznych** jest gotów do |  |  |
| K1 | jest gotów do krytycznej oceny wyników pracy własnej | INF\_K01 |  |  |  |  |  |  |
| K2 | rozumie znaczenie wiedzy w rozwiązywaniu problemów | INF\_K01 |  |  |  |  |  |  |
| K3 | w przypadku wystąpienia trudności potrafi zwrócić się do eksperta w danej dziedzinie naukowej | INF\_K01 |  |  |  |  |  |

3.3. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar godzinowy - Studia stacjonarne (ST), Studia niestacjonarne (NST)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ścieżka | Wykład | Ćwiczenia | Projekt | Warsztat | Laboratorium | Seminarium | Lektorat | Obowiązkowe/dodatkowe zajęcia prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość w formie………………. | Inne | **Punkty ECTS** |
| **ST** |  |  |  |  | 30 |  |  |  |  | 2 |
| **NST** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

3.4. Treści kształcenia (oddzielnie dla każdej formy zajęć: (W, ĆW, PROJ, WAR, LAB, LEK, INNE). Należy zaznaczyć (X), w jaki sposób dane treści będą realizowane (zajęcia na uczelni lub obowiązkowe / dodatkowe zajęcia na platformie e-learningowej prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość)

RODZAJ ZAJĘĆ: LABORATORIUM

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lp. | Treść zajęć | Sposób realizacji |
| ST | NST |
| ZAJĘCIA NA UCZELNI | OBOWIĄZKOWE / DODATKOWE\* ZAJĘCIA NA PLATFORMIE | ZAJĘCIA NA UCZELNI | OBOWIĄZKOWE / DODATKOWE\* ZAJĘCIA NA PLATFORMIE |
| 1. | Poznanie programu Adobe XD | X |  |  |  |
| 2. | Poznanie Adobe XD cd., projektowanie wireframe | X |  |  |  |
| 3. | Projektowanie wireframe | X |  |  |  |
| 4. | Projektowanie wireframe cd., projektowanie prototypu | X |  |  |  |
| **5.** | Projektowanie prototypu | X |  |  |  |
| **6.** | Projektowanie prototypu cd., projektowanie moqkupu graficznego | X |  |  |  |
| **7.** | Projektowanie mockupu graficznego | x |  |  |  |
| **8.** | Projektowanie mockupu graficznego cd., eksportowanie projektu | X |  |  |  |

3.5. Metody weryfikacji efektów uczenia się (wskazanie i opisanie metod prowadzenia zajęć oraz weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się, np. debata, case study, przygotowania i obrony projektu, złożona prezentacja multimedialna, rozwiązywanie zadań problemowych, symulacje sytuacji, wizyta studyjna, gry symulacyjne + opis danej metody):

Aby uzyskać zaliczenie należy:

1. Wykazać się obecnością na zajęciach (minimum 60%)

2. Wykonać projekt z zajęć (projekt strony internetowej) przy czym:
 - najwyżej oceniane będą projekty kompletne (pokazujące cały proces projektowania wireframe -> prototyp -> mockup graficzny)
 - warunkiem uzyskania zaliczenia jest wykonanie ostatniego etapu czyli mockupu graficznego

3. Dodatkowo pozytywnie będą oceniane wszelkie przejawy aktywności i inicjatywy (np. projektowanie innych rozwiązań, sugestie i pomysły)

3.6. Kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Na ocenę 3 lub „zal.” student zna i rozumie/potrafi/jest gotów do | Na ocenę 4 student zna i rozumie/potrafi/jest gotów do | Na ocenę 5 student zna i rozumie/potrafi/jest gotów do |
| W | Wiedza jak się tworzy projekty graficzne GUI i jak wygląda proces | Wiedza jak się tworzy projekty graficzne GUI i jak wygląda procesWiedza jak używać komponentów w Adobe XDWiedza jak używać Artboardów w Adobe XD | Wiedza jak używać Adobe XD do ogólnej pracy graficznejWiedza jak się tworzy projekty graficzne GUI i jak wygląda procesWiedza jak czytać i przygotować brief z wytycznymiWiedza jak używać komponentów w Adobe XDWiedza jak używać Artboardów w Adobe XD |
| U | Umiejętność stworzenie mockupu graficznego w oparciu o wytyczneUmiejętność wyeksportowania graficznego mockupu | Umiejętność zaprojektowania wireframe’u w oparciu o wytyczneUmiejętność zaprojektowania graficznego mockupuUmiejętność wyeksportowania projektu | Umiejętność zaprojektowania wireframe’u w oparciu o wytyczneUmiejętność stworzenia prototypuUmiejętność zaprojektowania mockupu graficznegoUmiejętność wyeksportowania projektuUmiejętność tworzenia komponentów w Adobe XD |
| K | jest gotów do krytycznej oceny wyników pracy własnejrozumie znaczenie wiedzy w rozwiązywaniu problemów | jest gotów do krytycznej oceny wyników pracy własnejrozumie znaczenie wiedzy w rozwiązywaniu problemów | jest gotów do krytycznej oceny wyników pracy własnejrozumie znaczenie wiedzy w rozwiązywaniu problemóww przypadku wystąpienia trudności potrafi zwrócić się do eksperta w danej dziedzinie naukowej |

3.7. Zalecana literatura

**Podstawowa**

UI is Communication - Everett N McKay

Designing with the Mind in Mind - Jeff Johnson

Evil by Design - Chris Nodder

4. Nakład pracy studenta - bilans punktów ECTS

|  |  |
| --- | --- |
| **Rodzaje aktywności studenta** | **Obciążenie studenta** |
| **studia ST** | **studia NST** |
| **Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu studenta z nauczycielem akademickim w siedzibie uczelni** | 30 |  |
| Zajęcia przewidziane planem studiów | 30 |  |
| Konsultacje dydaktyczne (mini. 10% godz. przewidzianych na każdą formę zajęć) | 3 |  |
| **Praca własna studenta** | 20 |  |
| Przygotowanie bieżące do zajęć, przygotowanie prac projektowych/prezentacji/itp. | 10 |  |
| Przygotowanie do zaliczenia zajęć | 10 |  |
| **SUMARYCZNE OBCIĄŻENIE GODZINOWE STUDENTA** | 50 |  |
| **Liczba punktów ECTS** | 2 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Data ostatniej zmiany | 2.12.2021 |
| Zmiany wprowadził | Mgr inż. Michał Brogowski |
| Zmiany zatwierdził |  |