#### 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 | Niestacjonarne/Niestacjonarne PUW |
| 1.3. Poziom kształcenia | Studia I stopnia |
| 1.4. Profil studiów | Praktyczny |

|  |  |
| --- | --- |
| 1.5. Specjalność | Projektowanie i eksploatacja systemów informatycznych |
| 1.6. Koordynator przedmiotu | **Mgr Michał Brogowski** |

2. Ogólna charakterystyka przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| 2.1. Przynależność do grupy przedmiotu | Do wyboru/praktyczny |
| 2.2. Liczba ECTS | 4 |
| 2.3. Język wykładów | Polski |
| 2.4. Semestry, na których realizowany jest przedmiot | III |
| 2.5.Kryterium doboru uczestników zajęć | Dla specjalności Projektowanie i eksploatacja systemów informatycznych |

1. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

	1. Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Cele przedmiotu |
| C1 | Nauka programu Figma |
| C2 | Nauka projektowania wireframe’ów |
| C3 | Nauka tworzenia prototypów |
| C4 | Nauka projektowania mockupów graficznych |
| C5 | Nauka tworzenia prostych animacji interfejsów |

* 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 (zaznaczyć „X”) |
| ST | NST | NST PUW |
| Zajęcia na Uczelni | Zajęcia na platformie | Zajęcia na Uczelni | Zajęcia na platformie | Zajęcia na Uczelni | Zajęcia na platformie |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **wiedzy** zna i rozumie |
| W1 | Wie czym jest graficzny interfejs użytkownika | INF\_W09INF\_W20INF\_W21 |  |  | x |  |  |  |
| W2 | Wie jak wygląda proces projektowania GUI |  |  | x |  |  |  |
| W3 | Wie czym jest wireframe, prototyp i mockup graficzny |  |  | x |  |  |  |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **umiejętności** potrafi |
| U1 | Przeanalizować brief z wytycznymi | INF\_U01 INF\_U07 INF\_U08 INF\_U10 INF\_U15 INF\_U21 INF\_U22 INF\_U23 INF\_U28 |  |  | x |  |  |  |
| U2 | Zaprojektować wireframe interfejsu |  |  | x |  |  |  |
| U3 | Stworzyć prototyp interfejsu |  |  | x |  |  |  |
| U4 | Zaprojektować mockup graficzny |  |  | x |  |  |  |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **kompetencji społecznych** jest gotów do |
| K1 | Zaprezentowania projektu | INF\_K03 INF\_K05 INF\_K06 |  |  | x |  |  |  |
| K2 | Konsultowania projektu z innymi |  |  | x |  |  |  |

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ścieżka | Wykład | Ćwiczenia | Projekt | Warsztat | Laboratorium | Seminarium | Lektorat | Zajęcia prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość w formie wykładu | Inne | **Punkty ECTS** |
| **ST** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **NST** |  |  |  |  | 15 |  |  | 10 |  | 4 |
| **NST PUW** |  |  |  |  | 15 |  |  | 10 |  | 4 |

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

RODZAJ ZAJĘĆ: WYKŁAD

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lp. | Treść zajęć | Sposób realizacji (zaznaczyć „X”) |
| ST | NST | NST PUW |
| **Zajęcia na Uczelni** | **Zajęcia na platformie** | **Zajęcia na Uczelni** | **Zajęcia na platformie** | **Zajęcia na Uczelni** | **Zajęcia na platformie** |
| 1. | Projektowanie wireframeów |  |  |  | **x** |  | **x** |
| 2. | Projektowanie mockupów graficznych |  |  |  | **x** |  | **x** |
| 3. | Projektowanie prototypów |  |  |  | **x** |  | **x** |

RODZAJ ZAJĘĆ: LABORATORIUM

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lp. | Treść zajęć | Sposób realizacji (zaznaczyć „X”) |
| ST | NST | NST PUW |
| **Zajęcia na Uczelni** | **Zajęcia na platformie** | **Zajęcia na Uczelni** | **Zajęcia na platformie** | **Zajęcia na Uczelni** | **Zajęcia na platformie** |
| 1. | Poznanie programu Figma |  |  | **x** |  | **x** |  |
| 2. | Projektowanie wireframe |  |  | **x** |  | **x** |  |
| 3. | Projektowanie mockupów graficznych |  |  | **x** |  | **x** |  |
| **4.** | Projektowanie mockupów graficznych cd., prototypowanie |  |  | **x** |  | **x** |  |
| **5.** | Dopracowanie szczegółów, eksport projektów |  |  | **x** |  | **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):

Metody prowadzenia zajęć:

Zajęcia nastawione są na budowanie kompetencji praktycznych. Wykłady skierowane są na demonstrację technik projektowania, specyfiki wykorzystywanych narzędzi i pokazanie ogólnego procesu tworzenia interfejsów. Laboratoria to przestrzeń na pracę samodzielną nad projektem wg własnego pomysłu lub zaproponowanego tematu pod okiem instruktora.

Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się:

Aby uzyskać zaliczenie należy:

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

2. Wykonać projekt z zajęć 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 | 60-75% wiedzy wskazanej w efektach uczenia się | 76-91% wiedzy wskazanej w efektach uczenia się | 91-100% wiedzy wskazanej w efektach uczenia się |
| U | 60-75% umiejętności wskazanych w efektach uczenia się | 76-91% umiejętności wskazanych w efektach uczenia się | 91-100% umiejętności wskazanych w efektach uczenia się |
| K | 60-75% umiejętności wskazanych w efektach uczenia się | 76-91% umiejętności wskazanych w efektach uczenia się | 91-100% umiejętności wskazanych w efektach uczenia się |

3.7. Zalecana literatura

**Podstawowa**

UI is Communication - Everett N McKay

Designing with the Mind in Mind - Jeff Johnson

Evil by Design - Chris Nodder

Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe. Wydanie III - J. Tidwell, C. Brewer, A. Valencia-Brooks

4. Nakład pracy studenta - bilans punktów ECTS

|  |  |
| --- | --- |
| **Rodzaje aktywności studenta** | **Obciążenie studenta** |
| **ST** | **NST** | **NST PUW** |
| **Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu studenta z nauczycielem akademickim w siedzibie uczelni** |  | **25** | 15 |
| Zajęcia przewidziane planem studiów |  | 25 | 25 |
| Konsultacje dydaktyczne (min. 10% godz. przewidzianych na każdą formę zajęć) |  | 3 | 3 |
| **Praca własna studenta** |  | **75** | **75** |
| Przygotowanie bieżące do zajęć, przygotowanie prac projektowych/prezentacji/itp. |  | 35 | 35 |
| Przygotowanie do zaliczenia zajęć |  | 40 | 40 |
| **SUMARYCZNE OBCIĄŻENIE GODZINOWE STUDENTA** |  | **100** | **100** |
| **Liczba punktów ECTS** |  | **4** | **4** |

|  |  |
| --- | --- |
| Data ostatniej zmiany | 7.10.2022 |
| Zmiany wprowadził | Michał Brogowski |
| Zmiany zatwierdził | dr inż. Michalina Gryniewicz-Jaworska |