

# SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

## Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Informatyki				
Kierunek studiów:	Informatyka				
Specjalno /Specjalizacja:					
Nazwa zaj / grupy zaj :	Projektowanie interfejsów u ytkownika II				
Course / group of courses:	User Interfaces Design II				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WP-IN-I-20/21Z				
Nazwa bloku zaj :					
Kod zaj /grupy zaj :	106003	Kod Erasmus:			
Punkty ECTS:	1	Rodzaj zaj :		fakultatywny	
Rok studiów:	3	Semestr:		5	
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
3	5	P	15	Zaliczenie z ocen	1
Razem			15		1
Koordinator:	magister Krystyna Oniszczyk-Dylik				
Prowadz cy zaj cia:					
J zyk wykładowy:	semestr: 5 - ---				

## Obja nienia:

Rodzaj zaj : obowi zkowe, do wyboru.

Forma prowadzenia zaj : W - wykład, - wiczenia audytoryjne, L - lektorat, S – seminarium/ zaj cia seminaryjne, P - wiczenia praktyczne (w tym zaj cia wf), M - wiczenia specjalistyczne (medyczne/ kliniczne), LO – wiczenia laboratoryjne, LI - laboratorium informatyczne, ZTI - zaj cia z technologii informacyjnych, P – wiczenia projektowe, ZT – zaj cia terenowe, T - wiczenia terenowe na obozach programowych, SK - samokształcenie (i inne), PR - praktyka zawodowa

## Dane merytoryczne

Wymagania wst pne:			
Wiadomo ci z zakresu przedmiotu "Projektowanie interfejsów u ytkownika".			
Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	Student posiada wiedz i umiej tno ci do stworzenia aplikacji internetowej opartej o poznane wzorce.	IN1_U02	rozmowa nieformalna, wykonanie zadania
2	Student posiada wiedz i umiej tno ci do korzystania z bibliotek projektowych lub stworzenia własnej.	IN1_U05	rozmowa nieformalna, wykonanie zadania
3	Student posiada wiedz i umiej tno ci do korzystania z dokumentacji technicznej bibliotek oraz pakietów. Jest w stanie stworzy dokumentacj techniczn swojego projektu.	IN1_U11, IN1_U07, IN1_U12	rozmowa nieformalna, wykonanie zadania
4	Student ma wiadomo , jak współpracowa z zespołem w projekcie. Potrafi planowa i koordynowa prac zespołu.	IN1_U13	rozmowa nieformalna, wykonanie zadania
5	Student ma wiadomo , jak współpracowa z zespołem w projekcie. Potrafi planowa i koordynowa prac zespołu.	IN1_K01, IN1_K05	rozmowa nieformalna, wykonanie zadania

Stosowane metody osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się (metody dydaktyczne)	
samodzielna praca studentów (samokształcenie) (Projekt wymaga dodatkowej samodzielnej pracy.), metody praktyczne (Praca w grupach; Podział odpowiedzialności; Podział na etapy.), metody problemowe (Korekta indywidualna i grupowa, konsultacje.)	
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się	
<b>umiejętności:</b> rozmowa nieformalna na zajęciach (Rozmowa jako wymiana myśli i spostrzeżeń oraz pogłębienie tematów poruszanych podczas zajęć.) ocena wykonania zadania (Umiejętność praktycznego wiadomego wykorzystywania nabywanej wiedzy w zadaniach.)	
<b>kompetencje społeczne:</b> rozmowa nieformalna na zajęciach (Rozmowa jako wymiana myśli i spostrzeżeń oraz pogłębienie tematów poruszanych podczas zajęć.) ocena wykonania zadania (Umiejętność praktycznego wiadomego wykorzystywania nabywanej wiedzy w zadaniach.)	
Warunki zaliczenia	
Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest obecność na co najmniej 12 z 15 zajęć, aktywne uczestnictwo studenta w zajęciach oraz realizacja zadań.	
Treści programowe (opis skrócony)	
1. Grupy projektowe, plan działań; 2. Strategia produktu; 3. Wireframe; 4. Charakter projektu i dobór właściwych środków formalnych; 5. Projektowanie i opracowanie klucza wizualnego; 6. Dokumentacja projektu.	
Content of the study programme (short version)	
Treści programowe	
	Liczba godzin
Semestr: 5	
Forma zajęć: <b>wiczenia projektowe</b>	
1. Grupy projektowe, plan działań, podział zadań i odpowiedzialności. 2. Design Thinking i strategia produktu: zdefiniowanie celów projektu potrzebne do zdefiniowania celów designu, co chcemy powiedzieć wizualnie, do kogo chcemy mówić; 3. Wireframe: architektura informacji, układ użytkownika, użyteczność; prototyp; 4. Charakter projektu i dobór właściwych środków formalnych: kompozycja, typografia, kolorystyka, obraz; 5. Projektowanie i opracowanie klucza wizualnego – biblioteki systemu projektowego; 6. Dokumentacja projektu.	15
Literatura	
Podstawowa	
David Dabner, Sandra Stewart, Eric Zempel, Szkoła projektowania graficznego. Zasady i praktyka, nowe programy i technologie, Arkady	
John T. Drew, Sarah A. Meyer, Zarządzanie kolorem. Podręcznik dla grafików i projektantów, Arkady	
Steve Krug, Nie kaźmi myśleć! O użytkowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, Helion	
Twórcy z całego świata, śledzenie trendów w projektowaniu - np.: behance.net; awwwards.com; thefwa.com, Internet	
Uzupełniająca	
David Airey, Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, Helion	

#### Dane jakościowe

Przyporządkowanie zajęć/grup zajęć do dyscypliny naukowej/artystycznej	informatyka techniczna i telekomunikacja
Sposób określenia liczby punktów ECTS	
Forma nakładu pracy studenta (udział w zajęciach, aktywność, przygotowanie sprawozdania, itp.)	Obciążenie studenta [w godz.]
Udział w zajęciach	15
Konsultacje z prowadzącym	0

Udział w egzaminie	0	
Bezpośredni kontakt z nauczycielem - inne	0	
Przygotowanie do laboratorium, wicze , zaj	10	
Przygotowanie do kolokwii i egzaminu	0	
Indywidualna praca własna studenta z literatur , wykładami itp.	0	
Inne	0	
Sumaryczne obciążenie prac studenta	25	
Liczba punktów ECTS		
Liczba punktów ECTS	1	
Zajęcia wymagające bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego	L. godzin	ECTS
	15	0,6
Zajęcia o charakterze praktycznym	L. godzin	ECTS
	25	1,0

1 godz = 45 minut; 1 punkt ECTS = 25-30 godzin

W sekcji 'Liczba punktów ECTS' suma punktów ECTS zajęć wymagających bezporedniego udziału nauczyciela akademickiego i o charakterze praktycznym może się różnić od łącznej liczby punktów ECTS dla zajęć /grup zajęć.