

KARTA KURSU

Multimedia i Technologie Internetowe (MiTI)

Nazwa	Projektowanie wizualne i tworzenie interfejsów
Nazwa w j. ang.	Visual design and interface creation

Koordynator	dr hab. inż. Mateusz Muchacki, prof. UKEN	Zespół dydaktyczny
Punktacja ECTS*	st. stacjonarne: 2 st. niestacjonarne: 2	dr hab. inż. Mateusz Muchacki, prof. UKEN

Opis kursu (cele kształcenia)

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z problematyką projektowania wizualnego oraz interfejsów graficznych, zwłaszcza internetowych i mobilnych, z uwzględnieniem możliwości ich wykorzystania na różnych urządzeniach.

Studenci poznają różne wzorce projektowe – zależne od przeznaczenia aplikacji oraz od rodzaju urządzenia, na którym aplikacja ma być udostępniana. Nauczą się projektować interfejsy zgodnie z zasadami ergonomii i stylistyki.

Poznają najnowsze trendy w zakresie projektowania User Experience.

Warunki wstępne

Wiedza	Wiedza dotycząca współczesnych technologii internetowych i ich zastosowania w projektach informatycznych.
Umiejętności	Tworzenie prostych stron internetowych w oparciu o technologie: HTML, CSS, JS, SQL, PHP.
Kursy	Języki hipertekstowe i tworzenie stron WWW

Efekty uczenia się

	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów dla specjalności (określonych w karcie programu studiów dla modułu specjalnościowego)
Wiedza	Po zakończeniu kursu student: W01: ma wiedzę dotyczącą najnowszych technologii internetowych oraz rozwiązań bazujących na koncepcji user experience (UX) W02: ma podstawową wiedzę związaną z zarządzaniem projektami dotyczącymi interfejsów użytkownika W03: dobrze orientuje się w trendach rozwojowych i nowych osiągnięciach w zakresie projektowania wizualnego oraz projektowania interakcji	S2_W01 S2_W03 S2_W06

Umiejętności	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów dla specjalności (określonych w karcie programu studiów dla modułu specjalność)
	Po zakończeniu kursu student: U01: Potrafi zaplanować proces projektowania interfejsu adekwatnie do potrzeb użytkownika U02: wykorzystuje zasady ergonomii w procesie projektowania U03: umie zastosować różne podejścia i różne wzorce projektowe w zależności od rodzaju aplikacji oraz typu urządzenia, na którym będzie ona wykorzystywana	S2_U05 S2_U011 S2_U01

Kompetencje społeczne	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów dla specjalności (określonych w karcie programu studiów dla modułu specjalnościowego)
	Po zakończeniu kursu student: K01: rozumie konieczność kształcenia ustawicznego w szczególności w związku z dynamicznym rozwojem technologii internetowych i mobilnych K02: potrafi współdziałać i pracować w grupie (zespole projektowym, programistycznym) tworzącym interfejsy użytkownika, również w trybie pracy zdalnej K03: rozumie potrzebę stałego aktualizowania wiedzy w zakresie nowych technologii i konieczność śledzenia fachowej literatury dotyczącej trendów rozwojowych w obszarze user experience (UX)	S2_K01 S2_K03 S2_K04

Studia stacjonarne

Organizacja											
Forma zajęć	Wykład (W)	Ćwiczenia w grupach									
		A		K		L		S		P	E
Liczba godzin	20					10					

Opis metod prowadzenia zajęć

Zajęcia projektowe.
Wykład podający i konwersatoryjny.

Formy sprawdzania efektów uczenia się

	E – learning	Gry dydaktyczne	Ćwiczenia w szkole	Zajęcia terenowe	Praca laboratoryjna	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Udział w dyskusji	Referat	Praca pisemna (esej)	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Inne
W01					x	x							
W02					x	x							
W03					x	x							
U01					x	x							
U02					x	x							
U03					x	x							
K01					x	x							
K02					x	x							
K03					x	x							

Kryteria oceny	<p>Ocenę dobrą i bardzo dobrą może uzyskać student, który:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przygotuje projekt wg zadanych wytycznych, - wykazuje szczególną dbałość w dopracowaniu elementów tworzonego projektu, - potrafi wskazać alternatywne rozwiązania dla ew. problemów. - uczestniczył aktywnie w minimum 80% zajęć
----------------	--

Uwagi	
-------	--

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

<ol style="list-style-type: none"> 1. Ogólne wprowadzenie do tematyki UI/UX 2. Zagadnienie architektury informacji 3. Zasady kompozycji 4. Paradygmaty dobrego interfejsu użytkownika dla aplikacji internetowych 5. Techniki UX związane z użytkownikiem 6. Trendy UI/UX dla aplikacji mobilnych i internetowych 7. Wskazówki dla projektantów aplikacji (dla platform Android, iOS, WindowsPhone) 8. Typowe mity UX 9. Prototypowanie interfejsów użytkownika 10. Ewaluacja interfejsów użytkownika

Wykaz literatury podstawowej

<ol style="list-style-type: none"> 1. J.Tidwell, Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe. Wyd. Helion (O'Reilly), 2012 – wybrane rozdziały i przykłady 2. Colborne Giles, Prostota i użyteczność. Projektowanie rozwiązań internetowych, mobilnych i interaktywnych, Wyd. Helion 2011 – wybrane rozdziały i przykłady.
--

Wykaz literatury uzupełniającej

<p>iOS Human Interface Guidelines (https://developer.apple.com/library/ios/documentation/userexperience/conceptual/mobilehig/MobileHIG.pdf)</p> <p>UX na Androida, Smashing Magazine</p> <p>Inne zasoby internetowe powiązane z tematyką kursu, w tym witryny zawierające przykłady dobrych praktyk projektowych takie jak np. Patterns in Interaction Design czy User Interface Design Patterns</p> <p>Don't make me think, Steve Krug</p> <p>Design of Everyday Things, Donald A. Norman</p> <p>Seductive Design, Steven P. Anderson</p> <p>Microinteractions, Designing with Details, Dan Saffer</p> <p>The Visual Display of Quantitative Information, Edward Tufte</p>
--

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta) - **studia stacjonarne**

Liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	20
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	10
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	5
Liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	15
	Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu	
	Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie)	20
	Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia	5
Ogółem bilans czasu pracy		75
Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		2