

## KARTA KURSU

### Multimedia i Technologie Internetowe (MiTI)

(realizowanego w module specjalności)

Nazwa	<b>Projektowanie wizualne i tworzenie interfejsów</b>
Nazwa w j. ang.	Visual design and interface creation

Koordynator	dr hab. inż. Mateusz Muchacki, prof. UKEN	Zespół dydaktyczny
		dr hab. inż. Mateusz Muchacki, prof. UKEN
Punktacja ECTS*	st. stacjonarne: 3 st. niestacjonarne: 3	

#### 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					

#### Studia niestacjonarne

Organizacja											
Forma zajęć	Wykład (W)	Ćwiczenia w grupach									
		A		K		L		S		P	E
Liczba godzin	10					6					

#### 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"> <li>- przygotuje projekt wg zadanych wytycznych,</li> <li>- wykazuje szczególną dbałość w dopracowaniu elementów tworzonego projektu,</li> <li>- potrafi wskazać alternatywne rozwiązania dla ew. problemów.</li> <li>- uczestniczył aktywnie w minimum 80% zajęć</li> </ul>
----------------	--

Uwagi	
-------	--

## Treści merytoryczne (wykaz tematów)

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

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

iOS Human Interface Guidelines  
<https://developer.apple.com/library/ios/documentation/userexperience/conceptual/mobilehig/MobileHIG.pdf>  
 )  
 UX na Androida, Smashing Magazine  
 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  
 Don't make me think, Steve Krug  
 Design of Everyday Things, Donald A. Norman  
 Seductive Design, Steven P. Anderson  
 Microinteractions, Designing with Details, Dan Saffer  
 The Visual Display of Quantitative Information, Edward Tufte

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	10
Ogółem bilans czasu pracy		80
Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		3

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

Liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	10
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	6
	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	20
Ogółem bilans czasu pracy		76
Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		3