

KARTA KURSU

Nazwa	Interfejs ekranowy III
Nazwa w j. ang.	Screen interface III

Koordynator	Dr Marcin Urbańczyk	Zespół dydaktyczny
		Dr Marcin Urbańczyk
Punktacja ECTS*	4	

Opis kursu (cele kształcenia)

Trzecia część kursu Interfejsu ekranowego przygotowuje studenta do realizacji procesów badawczych w obszarze UX/UI. Na zajęciach omawiane są scenariusze interakcji użytkownika, wykorzystywana jest metodyka Design Thinking oraz heurystyki Jakoba Nielsena. Student przygotowany jest do ewaluacji zastosowanych rozwiązań projektowych w oparciu o obiektywne badania.

Warunki wstępne

Wiedza	Podstawowa wiedza związana z grafiką bitmapową i wektorową, podstawy typografii.
Umiejętności	Znajomość programów graficznych Adobe Photoshop, Adobe Illustrator
Kursy	Obrazowanie bitmapowe, Obrazowanie wektorowe, Typografia

Efekty uczenia się

	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	<p>W03 Zna zasady projektowania graficznego wyglądu stron www, całości oraz poszczególnych jej składników, interfejsów, elementów interaktywnych, łączeniu elementów pochodzenia fotograficznego, grafiki wektorowej i bitmapowej oraz animacji w spójny estetycznie, nowatorski i zarazem zgodny z wymaganiami projektowymi produkt..</p>	<p>K_W03 Posiada wiedzę o formalnych, estetycznych, strukturalnych, znaczeniowych i funkcjonalnych elementach wizualnego utworu projektowego</p>
	<p>W04 Zna współczesne narzędzia i technologie projektowania stron www, budowania interfejsu, projektowania interaktywności.</p>	<p>K_W04 Zna współczesne narzędzia i technologie tworzenia i przetwarzania obrazu, w szczególności cyfrowe techniki obrazowania wektorowego i bitmapowego, wizualizacji 3D, oraz techniki do efektów kinetycznych i interaktywnych.</p>

Umiejętności	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
--------------	-----------------------------	-------------------------------------

	<p>U01 Potrafi używać tradycyjnych narzędzi projektanta w dążeniu do nadania swym projektom szczególnego, indywidualnego charakteru, jak również potrafi je wprowadzić do komputera i opracować w stosownych programach graficznych oraz zastosować właściwy format cyfrowych plików graficznych.</p> <p>U02 Potrafi powiązać z sobą dwa aspekty projektu www takie jak estetyka (graficzny wyraz) oraz funkcjonalność opierającą się na przejrzystości struktury i nawigacji.</p> <p>U05 Cechuje się indywidualnością i odrębną osobowością twórczą znajdującą wyraz w kreatywnym podejściu do zadań takich jak: projektowanie graficznego wyglądu stron www, całości oraz poszczególnych jej składników, interfejsów, elementów interaktywnych, łączeniu elementów pochodzenia fotograficznego, grafiki wektorowej i bitmapowej oraz animacji w spójny estetycznie, nowatorski i zarazem zgodny z wymaganiami projektowymi produkt.</p> <p>U 06: Potrafi przygotować prezentację swojego projektu oraz opowiedzieć o idei, koncepcji jak i rozwiązaniu problemu projektowego, z którym się zmierzył.</p>	<p>K_U01 Posiada i rozwija umiejętności warsztatowe i kompetencje twórcze niezbędne do realizacji różnorodnych, oryginalnych i autorskich utworów o charakterze dzieła plastycznego służących do komunikacji wizualnej.</p> <p>K_U02 Potrafi zaprojektować warstwę wizualną w powiązaniu z treścią i funkcją, wizualizuje informacje w formach przeznaczonych do druku i na ekrany.</p> <p>K_U05 Potrafi projektować kompleksowe formy użytkowe w obszarach: projektowanie identyfikacji wizualnych, projektowanie publikacji, projektowanie informacji, projektowanie interfejsów ekranowych, projektowanie opakowań i ekspozycji produktów.</p> <p>K_U06 Idee i opracowania projektowe potrafi dokumentować i przedstawiać w różnorodnej formie: prezentacji materiału wizualnego, opisu, wystąpienia publicznego</p>
--	--	---

Kompetencje społeczne	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
-----------------------	-----------------------------	-------------------------------------

	<p>K02 Jest przygotowany do pracy w zespole projektowym i sprawnie komunikuje się na linii grafik (webdesigner) – informatyk (webdeveloper).</p> <p>K03 Posiada umiejętności samodzielnego zdobywania i interpretowania informacji na temat projektowania stron www wykorzystując literaturę przedmiotu oraz Internet.</p>	<p>K_K02 Posiada kompetencje umożliwiające pracę jako samodzielny projektant oraz w zespole, we współpracy ze specjalistami z innych dziedzin.</p> <p>K_K03 Jest przygotowany do rozwijania swoich kompetencji twórczych, zdobywania i poszerzania wiedzy oraz umiejętności, szczególnie w warunkach zmieniającego się otoczenia, przemian społecznych, kulturowych, estetycznych i technologicznych.</p>
--	--	---

Organizacja												
Forma zajęć	Wykład (W)	Ćwiczenia w grupach										
		A		K		L		S		P		E
Liczba godzin						45						

Opis metod prowadzenia zajęć

Ćwiczenia praktyczne realizowane indywidualnie przez studenta.

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					

W02								X					
U01						X							
U02						X							
U03						X							
U04						X							
K01						X							
K02						X							
...													

Kryteria oceny	Zaliczenie z oceną na końcu semestru, warunkiem zaliczenia jest samodzielne zrealizowanie i oddanie ostatecznych projektów zgodnie z terminem, aktywne uczestnictwo w konsultacjach oraz przedstawienie kompletnego zestawu zadań projektowych podczas finałowej prezentacji.
----------------	---

Uwagi	Konsekwencją nieusprawiedliwionych nieobecności powyżej 2 jest obniżenie oceny.
-------	---

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

<p>Ćwiczenie praktyczne obejmuje projekt aplikacji mobilnej lub strony www na podstawie badań UX. Temat ćwiczenia wybiera student w porozumieniu z prowadzącym.</p> <p>Tematyka wykładów obejmuje zagadnienia takie jak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Metodyka design thinking w projektowaniu produktów interaktywnych, 2) Business Model Canvas 3) Scenariusze interakcji użytkownika, 4) Mapy empatii, 5) Prototypowanie low-fidelity i high-fidelity, 6) Heurystyki Jakoba Nielsena w procesach projektowania UI 7) Persony i profile użytkownika.
--

Wykaz literatury podstawowej

<p>Pablo Perea, Pau Giner, UX Design. Projektowanie aplikacji dla urządzeń mobilnych, Helion 2019</p> <p>Chris Badura, UXUI. Design Zoptymalizowany. Manual Book, Helion 2019</p> <p>Chris Badura, UXUI. Design Zoptymalizowany. Workshop Book, Helion 2019</p> <p>Mościchowska Iga Rogoś-Turek Barbara, Badania jako Podstawa Projektowania User Experience, Wydawnictwo Naukowe PWN 2020</p>
--

Wykaz literatury uzupełniającej

itold Malina, Mariusz Szwoch, Podstawy projektowania interfejsów użytkownika, Helion 2017
 Luiza Bachórzewska, Dostosuj się lub giń. Jak odnieść sukces w branży aplikacji mobilnych, Helion 2017

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	45
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	
liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	
	Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu	
	Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie)	45
	Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia	
Ogółem bilans czasu pracy		90
Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		4