*Załącznik nr 4 do Zarządzenia Nr RD/Z.0201-3/2020*

**KARTA KURSU**

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Interface ekranowy I |
| Nazwa w j. ang. | *Screen interface* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | Dr Marcin Urbańczyk | Zespół dydaktyczny |
| ZESPÓŁ DYDAKTYCZNY: dr Marcin Urbańczyk, mgr Marta Szmyd |
|  |  |
| Punktacja ECTS\* | 4 |

Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Studenci zaznajamiani są ze specyfiką projektowania na potrzeby Internetu. Na zajęciach przekazywana jest właściwa nomenklatura i objaśniane są pojęcia charakterystyczne dla obszaru tworzenia stron internetowych oraz aplikacji mobilnych umożliwiające studentom komunikację na linii grafik — informatyk. Student zdobywa umiejętności projektowania aplikacji mobilnych od generowania koncepcji aplikacji z zastosowaniem metodyki design thinking, po prototypowanie i projekt interfejsu. Omawiane są rownież wymagania systemowe interfejsów pod konkretne systemy operacyjne. |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W03Zna zasady projektowania graficznego wyglądu aplikacji mobilnych, 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..W04Zna współczesne narzędzia i technologie projektowania aplikacji mobilnych, budowania interfejsu, projektowania interaktywności.  | K\_W03Posiada wiedzę o formalnych, estetycznych, strukturalnych, znaczeniowych i funkcjonalnych elementach wizualnego utworu projektowegoK\_W04Zna 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. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01Potrafi używać tradycyjnych narzędzi projektanta w dążeniu do nadania swym projektom aplikacji mobilnych szczególnego, indywidualnego charakteru, jak również potrafi je wprowadzić do komputera i opracować w stosownych programach graficznych oraz zastosować właściwy format cyfrowych plików graficznych. U02 Potrafi powiązać z sobą dwa aspekty projektu aplikacji mobilnej takie jak estetyka (graficzny wyraz) oraz funkcjonalność opierającą się na przejrzystości struktury i nawigacji.U05Cechuje się indywidualnością i odrębną osobowością twórczą znajdującą wyraz w kreatywnym podejściu do zadań takich jak: projektowanie graficznego wyglądu aplikacji mobilnej, 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. | K\_U01Posiada i rozwija umiejętności warsztatowe i kompetencje twórcze niezbędne do realizacji różnorodnych, oryginalnych i autorskich utworów o charakterze dzieła plastycznego służących do komunikacji wizualnej.K\_U02Potrafi zaprojektować warstwę wizualną w powiązaniu z treścią i funkcją, wizualizuje informacje w formach przeznaczonych do druku i na ekrany.K\_U05Potrafi projektować kompleksowe formy użytkowe w obszarach: projektowanie identyfikacji wizualnych, projektowanie publikacji, projektowanie informacji, projektowanie interfejsów ekranowych, projektowanie opakowań i ekspozycji produktów. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K02Jest przygotowany do pracy w zespole projektowym i sprawnie komunikuje się na linii grafik (webdesigner) – informatyk (webdeveloper).K03 Posiada umiejętności samodzielnego zdobywania i interpretowania informacji na temat projektowania aplikacji mobilnych wykorzystując literaturę przedmiotu oraz Internet. | K\_K02Posiada kompetencje umożliwiające pracę jako samodzielny projektant oraz w zespole, we współpracy ze specjalistami z innych dziedzin.K\_K03Jest przygotowany do rozwijania swoich kompetencji twórczych, zdobywania i poszerzania wiedzy oraz umiejętności, szczególnie w warunkach zmieniającego się otoczenia, przemian społecznych, kulturowych, estetycznych i technologicznych. |

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

Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| Metody stosowane w kursie obejmują: wykłady, prezentacje multimedialne, ćwiczenia poprzedzane instruktażem (tutorial), 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 |  |  |  |  |  |  |  |
| K01 |  |  |  |  |  | X |  |  |  |  |  |  |  |
| K02 |  |  |  |  |  | X |  |  |  |  |  |  |  |
| ... |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny |  Zaliczenie z oceną na końcu semestru, warunkiem zaliczenia jest samodzielne zrealizowanie zestawu prac semestralnych. |

|  |  |
| --- | --- |
| Uwagi | Brak |

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| Ćwiczenie semestralne to projekt aplikacji mobilnej.Tematyka wykładów obejmuje zagadnienia takie jak: * Aplikacja mobilna a strona www,
* Metodyka design thinking w projektowaniu aplikacji mobilnych,
* Google Material Design i Apple Human Interface Design Guidelines,
* Persony i profile użytkownika,
* Prototypowanie aplikacji mobilnych.
 |

Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| Pablo Perea, Pau Giner, UX Design. Projektowanie aplikacji dla urządzeń mobilnych, Helion 2019Chris Badura, UXUI. Design Zoptymalizowany. Manual Book, Helion 2019Chris Badura, UXUI. Design Zoptymalizowany. Workshop Book, Helion 2019 |

Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| Witold Malina, Mariusz Szwoch, Podstawy projektowania interfejsów użytkownika, Helion 2017Luiza 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 | 5 |
| 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) | - |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | 40 |
| Ogółem bilans czasu pracy | 90 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | 4 |