*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 |
| W03 Zna 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..  W04 Zna współczesne narzędzia i technologie projektowania aplikacji mobilnych, budowania interfejsu, projektowania interaktywności. | K\_W03 Posiada wiedzę o formalnych, estetycznych, strukturalnych, znaczeniowych i funkcjonalnych elementach wizualnego utworu projektowego  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. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01  Potrafi 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.  U05  Cechuje 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\_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.  K\_U02  Potrafi zaprojektować warstwę wizualną w powiązaniu z treścią i funkcją, wizualizuje informacje w formach przeznaczonych do druku i na ekrany.  K\_U05  Potrafi 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 |
| K02  Jest 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\_K02  Posiada kompetencje umożliwiające pracę jako samodzielny projektant oraz w zespole, we współpracy ze specjalistami z innych dziedzin.  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. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 2019  Chris Badura, UXUI. Design Zoptymalizowany. Manual Book, Helion 2019  Chris Badura, UXUI. Design Zoptymalizowany. Workshop Book, Helion 2019 |

Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| Witold 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 | 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 |