

Nazwa zajęć: Projektowanie interfejsów graficznych		Graphic interface design	
Kierunek: Informatyka			Obowiązuje od roku ak. 2019/2020
Poziom: I st. inżynierski	Profil: praktyczny	Grupa zajęć: Specjalnościowe	
Semestr:	Forma zaliczenia: Z - zaliczenie na ocenę	Punkty ECTS: 6	Zajęcia do wyboru: Tak
			Język zajęć: polski

Forma zajęć i liczba godzin na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych:

Wykład 15 / 8	Ćwiczenia 45 / 24	Projekt 15 / 8	Suma godzin: 75 / 40
-------------------------	-----------------------------	--------------------------	--------------------------------

Specjalność:

Nazwiska osób odpowiedzialnych za zajęcia:

mgr Marcin Zawadzki

Opis zajęć:

Celem zajęć jest przedstawienie zasad projektowania interfejsów użytkownika. Omawiane są wzorce do wykorzystania zarówno w aplikacjach mobilnych i mediach społecznościowych. Po ukończeniu zajęć student posiada niezbędną wiedzę aby samodzielnie projektować interfejsy graficzne w oparciu o omawiane na zajęciach wzorce.

Cele dydaktyczne:

Zapoznanie studentów z zasadami projektowania graficznych interfejsów pomiędzy człowiekiem a komputerem

Nabywanie umiejętności związanych z wykorzystaniem wzorców wykorzystywanych w projektowaniu graficznych interfejsów użytkownika w aplikacjach komputerowych, webowych i mobilnych.

Zapoznanie z wybranymi narzędziami i technologiami do projektowania i prototypowania interfejsów graficznych.

Metody dydaktyczne:

MP1	wykład informacyjny
MP1	wykład informacyjny
MP2	praca ze źródłem elektronicznym
MC1	ćwiczenie praktyczne
MC2	projekt
MS1	dyskusja dydaktyczna
MS2	wykład problemowy

Metody oceniania:

MO1	egzamin ustny
MO1	egzamin ustny
MO2	praca projektowa
MO3	przygotowanie do zajęć
MO4	aktywność w trakcie zajęć

Wykład

W1	Układ i kompozycja w projektowaniu interfejsów użytkownika
W2	Znaczenie koloru, palety barw i narzędzia związane z projektowaniem kolorystyki interfejsu użytkownika.
W3	Wykorzystanie zagadnień związanych z tekstowaniem (punkt, linia, figury, objętość i głębia, deseń) jako narzędzi w tworzeniu stron internetowych.
W4	Wstęp do typografii. Fonty, anatomia liter, kroje pisma, wybór właściwego fontu
W5	Wstęp do interfejsów użytkownika. Historia rozwoju dziedziny
W6	Organizacja treści. Struktura i architektura aplikacji pod kątem interfejsu użytkownika
W7	Projektowanie ukierunkowane na użytkownika.
W8	Wzorce interfejsów graficznych w programach komputerowych (drzewo, listener, MVC)
W9	Wprowadzanie i wizualizacja danych
W10	Wprowadzanie i wizualizacja danych
W11	Projektowanie interfejsów dla użytkowników upośledzonych
W12	Kierunki rozwoju interfejsów graficznych (urządzenia mobilne, smartwatches, wearables).

Ćwiczenia

C1	Zapoznanie się z wybranym narzędziem graficznym do obróbki obrazów
C2	Nabywanie praktycznego doświadczenia związanego z odpowiednim doбором kolorystyki projektowanego interfejsu
C3	Wykorzystanie narzędzi ułatwiających tworzenie interfejsu strony internetowej zapoznając się przy tym z metodami definiowania stylu strony
C4	Ćwiczenie z wykorzystaniem wzorców projektowych
C5	Tworzenie prototypu interfejsu użytkowników przy użyciu wybranych narzędzi.

Projekt

P1	Stworzenie przykładowego projektu interfejsu użytkownika z uwzględnieniem wytycznych i wzorców przedstawionych na zajęciach.
----	--

Literatura podstawowa

1	Niezawodne zasady web designu – projektowanie spektakularnych witryn internetowych, Jason Beaird, Helion 2012
2	Jenifer Tidwell, Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe, Helion 2012

Literatura uzupełniająca

1	Jakob Nielsen, Projektowanie funkcjonalnych serwisów internetowych, Helion 2003
2	Projektowanie interfejsu użytkownika. Poradnik dla programisty, Joel Spolsky, Mikom, 2001

Warunki zaliczenia

Student w trakcie zajęć przygotowuje projekt, którego problematyka związana jest z problemami oraz wzorcami projektowania interfejsów omawianych na zajęciach. Ocenie podlegać będzie końcowy wygląd interfejsu.

Przykłady pytań zaliczeniowych

Co to jest interfejs graficzny?
Jakie znasz wzorce projektowania interfejsów graficznych?
Wymień główne problemy występujące w czasie projektowania UX?

Obciążenie pracą studenta

Studia stacjonarne/niestacjonarne

Forma pracy studenta	Wykład	Ćwiczenia	Projekt	Suma
Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela	15 g	8 g	15 g	40 g
Zapoznanie się z literaturą przedmiotu		5 g	8 g	13 g
Przygotowanie się do zajęć			10 g	10 g
Przygotowanie się do kolokwium		1 g	1 g	1 g

Realizacja zadanych ćwiczeń i zadań			30 g	50 g			30 g	50 g
Przygotowanie sprawozdania z ćwiczeń								
Przygotowanie projektu / pracy			30 g	30 g			30 g	30 g
Przygotowanie się i udział w egzaminie			6 g	6 g			6 g	6 g
	15 g	13 g	120 g	129 g	15 g	8 g	150 g	150 g

Efekty uczenia się	KEK	Treści kształcenia	Metody dydaktyczne	M. oceniania
Student zna podstawy projektowania, zasady użyteczności oraz zasady rządzące projektowaniem konkretnych produktów	K_W01	W1-12, C1-5, P1	MP1,MP2,MC1,MC2	MO2,MO4
Student ma wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu projektowania graficznego zorientowanego na użytkownika.	K_W03	W1-12, C1-5, P1	MC1,MC2	MO2
Student posiada umiejętność doboru i wykorzystania narzędzi projektowych oraz prezentowania efektów swojej pracy	K_U01	W1-12, C1-5, P1	MC1,MC2	MO2
Student ma umiejętność identyfikacji osób, interesariuszy, którzy powinni zostać zaangażowani na etapie zbierania wymagań.	K_K01	W1-12, C1-5, P1	MS1,MS2	MO4
Gotów jest do rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w dziedzinie projektowania interfejsów graficznych	K_K02	W1-12, C1-5, P1	MP2,MS1,MS2	MO4