AKADEMIAWIT w WARSZAWIE
www.wit.edu.pl
e-mail: wit@wit.edu.pl
ul. Newelska 6, 01-447 Warszawa
Wydział Informatyki i Grafiki

Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	

Sylabus przedmiotu

Projektowanie witryn internetowych i interfejsów użytkownika 2

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Multimedia
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GZ-PW2-ZP
Rok studiów	–
Semestr	–
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr inż. Grzegorz Grodner
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	24
Projekt	8
Ocena Efektów	2
Razem godzin	34

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Uzyskanie wiedzy i umiejętności na temat projektowania grafik mobilnych aplikacji i witryn internetowych.
CP2	Opanowanie umiejętności projektowania skoncentrowanego na użytkowniku publikacji mobilnych i internetowych.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Umiejętność projektowania całościowych layoutów witryn internetowych wraz z ich podstawowymi elementami. Znajomość zagadnienia responsywności. Obsługa programów graficznych (Adobe Photoshop, Illustrator).

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Rozumie zasady projektowania grafik aplikacji na urządzenia mobilne, z uwzględnieniem różnych systemów mobilnych.	CP1, CP2	GK6_W02, GK6_W08
EU-W2	Zna różnicę między responsywną stroną internetową, stroną dedykowaną i aplikacją mobilną oraz związane z nimi zasady użyteczności.	CP1, CP2	GK6_W08, GK6_W09

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Umie projektować graficzne interfejsy aplikacji mobilnych w oparciu o specyfikacje różnych systemów operacyjnych.	CP1, CP2	GK6_U01, GK6_U06
EU-U2	Potrafi projektować designy w wybranej stylistyce: skeumorficznej, flat design, material design.	CP1	GK6_U13

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U3	Posiada umiejętność planowania i uwzględniania zasad użyteczności we własnych projektach.	CP2	GK6_U13
EU-U4	Potrafi stworzyć prototyp aplikacji mobilnej przy użyciu online'owych narzędzi do prototypowania.	CP1, CP2	GK6_U12

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Jest świadomy konsekwencji projektowania zgodnie z paradygmatami użyteczności aplikacji mobilnych i dedykowanych witryn internetowych.	CP2	GK6_K02

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	ocena efektów	projekt	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Definicja pojęcia aplikacji internetowej. Analiza przykładów designów aplikacji internetowych. Projektowanie aplikacji skoncentrowane na dedykowanym jej urządzeniu. Zagadnienia User Experience (UX) związane z projektowaniem aplikacji mobilnych na urządzenia z różnymi systemami operacyjnymi.	0	0	3	EU-K1, EU-U3, EU-W1, EU-W2
TP2	Fizyczne wartości rozmiaru ekranów a rozdzielczość i gęstość pikseli. Skalowanie elementów designu (grafiki wektorowe, bitmapowe oraz obiekty inteligentne). Analiza aplikacji mobilnej na różnych urządzeniach – różnice i podobieństwa porównanie strony graficznej, funkcjonalności w oparciu o styleguide mobilnego systemu operacyjnego, architektury informacji, orientacji aplikacji, responsywności.	0	0	3	EU-K1, EU-W1
TP3	Systemy operacyjne urządzeń mobilnych. Statystyki popularności i wynikające z tego trendy w projektowaniu. Specyfikacje systemów Google Android i Apple iOS. Charakterystyka wyświetlaczy urządzeń z systemem iOS. Etapy i różne podejścia do projektowania aplikacji: skalowanie w górę, skalowanie w dół.	0	0	3	EU-K1, EU-U1, EU-U3, EU-W1
TP4	Zadanie teoretyczne na porównanie wybranej aplikacji zainstalowanej na dwóch systemach operacyjnych: Android oraz iOS. Porównanie wyglądu analogicznych widoków aplikacji, przepływu informacji, użyteczności związanej z charakterystyką urządzeń, możliwych do wykonania czynności, zakresu opcji oraz ocena intuicyjności danej wersji aplikacji.	0	0	3	EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1
TP5	Omówienie przykładów aplikacji internetowych na przykładach. Projektowanie aplikacji na urządzenie typu smartfon. Wybór tematu aplikacji, rozeznanie wśród istniejącej konkurencji bądź aplikacji pokrewnych tematycznie, zbiór inspiracji wraz z uzasadnieniem wyboru. Projekt widoków: splash screen, strona główna aplikacji oraz kilku podstron. Zaplanowanie interaktywności, rozbudowanie styleguide'u aplikacji, mockup'y i atrakcyjna prezentacja projektu.	0	0	3	EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1
TP6	Projektowanie skoncentrowane na użytkowniku (UX). Analizy przypadków - projektowanie UX w praktyce. Tworzenie praktycznej nawigacji stron i aplikacji, UX w stronach głównych i podstronach. Analiza z obszaru User Experience - dyskusja na temat poprawy użyteczności i wyglądu interfejsu graficznego istniejącej witryny lub aplikacji.	0	4	3	EU-K1, EU-U3, EU-W1, EU-W2

Kod	Tematyka	ocena efektów	projekt	laboratorium	Realizuje efekt
TP7	Tworzenie tablicy ikon dedykowanych projektowi web designu. Projektowanie ikon w 12 wariantach dla użytku w Internecie, aplikacjach mobilnych i interfejsach użytkownika. Szablony do tworzenia ikon od o wymiarach od 8 x 8 pikseli po 512 x 512 pikseli. Tablice interaktywności elementów designu (przyciski, pola wprowadzania, listy, przejścia między widokami).	0	4	3	EU-U2
TP8	Prototypowanie grafik projektów interfejsów aplikacji mobilnych za pomogą narzędzi online'owych. Omówienie i prezentacja użyteczności stworzonych prototypów.	0	0	3	EU-K1, EU-U1, EU-U4
TP9	Ewaluacja wyników.	2	0	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1, EU-W2

Razem godzin: 34

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	analiza przypadków
MK2	dyskusja
MK3	indywidualne realizowanie projektów poza zajęciami
MK4	materiały dydaktyczne
MK5	praca z materiałami dydaktycznymi z UBI
MK6	realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Praca nad projektami zaliczeniowymi	45
Realizacja miniprojektów	35
Praca związana z: projekt	8
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	24
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	4
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	77,19%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	114

9. Status zaliczenia przedmiotu

- ocena projektów zaliczeniowych - ocena z miniprojektów - ocena z dodatkowej aktywności - obecność na zajęciach

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
		×		

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	40	EU-K1, EU-U2, EU-W2, EU-W1
Egzaminacyjny przegląd prac	×	60	EU-U4, EU-U3, EU-U1, EU-W1
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			
Prezentacja indywidualna			
Prezentacja zespołowa			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 50	2,0
51 – 60	3,0
61 – 70	3,5
71 – 80	4,0
81 – 90	4,5
91 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1, CP2	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP9	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-W2	CP1, CP2	TP1, TP6, TP9	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U1	CP1, CP2	TP3, TP4, TP5, TP8, TP9	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U2	CP1	TP4, TP5, TP7, TP9	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U3	CP2	TP1, TP3, TP4, TP5, TP6, TP9	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U4	CP1, CP2	TP8, TP9	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-K1	CP2	TP1, TP2, TP3, TP6, TP8, TP9	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6

12. Literatura

Literatura podstawowa

1. Giles Colborne, Prostota i użyteczność. Projektowanie rozwiązań internetowych, mobilnych i interaktywnych , Helion, 2011-08-16
2. Matt Ward, The Smashing Book #2, Helion, 2012-01-20

Literatura uzupełniająca

1. Jesmond Allen, James Chudley, Projektowanie witryn internetowych User eXperience. Smashing Magazine , Helion, 2013-05-13

13. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. dr inż. Grzegorz Grodner

Osoby prowądzace przedmiot

Brak osób.