



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

### Sylabus przedmiotu

## Projektowanie witryn internetowych i interfejsów użytkownika 2

### 1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Multimedia
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GD-PW2-DP
Rok studiów	3
Semestr	6
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr inż. Grzegorz Grodner
Język wykładowy	polski

### 2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	45
Projekt	15
Ocena Efektów	2
Razem godzin	62

### 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
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	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	Definicja pojęcia aplikacji internetowej. Analiza przykładów designów aplikacji internetowych. Projektowanie aplikacji skoncentrowane na dedykowanym jej urządzeniu. Charakterystyka właściwości fizycznych i oprogramowanie urządzeń mobilnych na przykładzie najpopularniejszych systemów operacyjnych. Zagadnienia User Experience (UX) związane z projektowaniem aplikacji mobilnych na urządzenia z różnymi systemami operacyjnymi.	4	0	0	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.	4	0	0	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. Density-independent Pixels i jej wartość bazowa w systemie Android relacja względem gęstości pikseli wyświetlacza. Charakterystyka wyświetlaczy urządzeń z systemem iOS. Etapy i różne podejścia do projektowania aplikacji: skalowanie w górę, skalowanie w dół. Porównanie zalecanych rozmiarów elementów designu w obu systemach.	8	0	0	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. Analiza powyższych zagadnień w oparciu o oficjalne specyfikacje graficzne i UX obu systemów, określenie z czego wynikają poszczególne różnice.	5	0	0	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.	8	5	0	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. Przedstawianie pomysłów za pomocą szkiców oraz projektowanie użytecznej architektury informacji.	8	6	0	EU-K1, EU-U3, EU-W1, EU-W2

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	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).	3	2	0	EU-U2
TP8	Prototypowanie grafik projektów interfejsów aplikacji mobilnych za pomocą narzędzi online'owych. Omówienie i prezentacja użyteczności stworzonych prototypów.	5	2	0	EU-K1, EU-U1, EU-U4
TP9	Ewaluacja efektów.	0	0	2	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1, EU-W2

Razem godzin: 62

## 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 związana z projektem zaliczeniowym	45
Praca związana z: projekt	15
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	45
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	4
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	42,06%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	107

## 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
stacjonarne		×		

## 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	×	30	EU-U4, EU-U2
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	10	EU-U3, EU-W2, EU-W1
Egzaminacyjny przegląd prac	×	60	EU-K1, EU-U4, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W2, EU-W1
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

### 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. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W08, GK6_W02	P6S_WG
EU-W2	GK6_W09, GK6_W08	P6S_WG
EU-U1	GK6_U01, GK6_U06	P6S_UW
EU-U2	GK6_U13	P6S_UW
EU-U3	GK6_U13	P6S_UW
EU-U4	GK6_U12	P6S_UW
EU-K1	GK6_K02	P6S_KR, P6S_UU

## **13. 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

## **14. Informacje o nauczycielach akademickich**

### **Osoby odpowiedzialne za przedmiot**

1. mgr inż. Grzegorz Grodner

### **Osoby prowadzące przedmiot**

1. mgr inż. Grzegorz Grodner
2. mgr inż. Magdalena Mirkowicz