

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE						
COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWOWA WYDZIAŁ NAUK TECHNICZNYCH I EKONOMICZNYCH						
Kierunek studiów:	INFORMATYKA					
Poziom studiów:	studia pierwszego stopnia					
Profil studiów:	praktyczny					
Forma studiów:	stacjonarne/niestacjonarne					
Nazwa modułu:	Projektowanie interfejsów graficznych					
Rodzaj modułu:	MODUŁ DO WYBORU – specjalność – Programowanie aplikacji mobilnych i internetowych					
Język wykładowy:	Język polski					
Rok studiów:	3	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:				
Semestr:	5	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba punktów ECTS ogółem:	5	15/12	-	-	30/12	-
Forma zaliczenia:	Zoc					
Wymagania wstępne:	Znajomość wybranego języka programowania.					
II. CELE KSZTAŁCENIA						
Cele kształcenia:						
<p>Cel 1: Zapoznanie z zasadami tworzenia aplikacji przyjaznych dla użytkownika. Cel 2: Zapoznanie z narzędziami wspomagającymi tworzenie GUI.</p>						
III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH						
Efekt uczenia się	Student, który zaliczył moduł w zakresie:					Odniesienie do efektów kierunkowych
wiedzy:						
W1	Student ma wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu projektowania graficznego zorientowanego na użytkownika					K1I_W10
umiejętności:						
U1	Student potrafi używać środowisk programistycznych oraz narzędzi wspomagających projektowanie graficznego interfejsu użytkownika					K1I_U12
U2	Student ma umiejętność identyfikacji osób, interesariuszy, którzy powinni zostać zaangażowani na etapie zbierania wymagań.					K1I_U12
kompetencji społecznych:						
-						
IV. TREŚCI PROGRAMOWE						
Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)						
Kod	Tematyka zajęć					Liczba godzin S/N
w1	Znaczenie i podstawowe cechy graficznych interfejsów użytkownika					2/1
w2	Projektowanie programów z graficznym interfejsem użytkownika Wzorzec Model-Widok-Kontroler					1/1
w3	Zasady projektowania interfejsów użytkownika					3/2

w4	Problematyka UX	3/2
w5	Omówienie wybranych narzędzi	2/2
w6	Dyskusja na temat przykładów dobrych i złych praktyk	2/2
w7	Kolokwium zaliczeniowe	2/2
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
p1	Proste ćwiczenia pozwalające zapoznać się z wybranymi narzędziami	4/2
p2	Wybór tematyki pracy o charakterze projektowym	2/1
p3	Tworzenie własnej aplikacji, konsultacje w prowadzącym, dyskusje problemowe	18/8
p4	Omówienie i ocena prac	6/1

V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

1. Metody kształcenia:

- wykład multimedialny
- praca projektowa

2. Narzędzia (środki) dydaktyczne:

- prezentacje multimedialne
- Internet
- dyskusja ze studentami na temat wybranych tematów

VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU

1. Forma zaliczenia modułu:

- zaliczenie z oceną

2. Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się:

- Zadania w trakcie zajęć
- Projekt końcowy

3. Podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne określone są indywidualnie, jednak powinny zachować adekwatność wobec zaplanowanych efektów uczenia się

VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta S/N
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)	45/24
Udział w wykładach	15/12
Udział w innych formach zajęć: zajęcia laboratoryjne	30/12
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)	55/76
Przygotowanie do wykładu	15/18
Przygotowanie do innych form zajęć: zajęcia laboratoryjne	30/48
Przygotowanie do egzaminu	
Przygotowanie do zaliczenia innych zajęć: zajęcia laboratoryjne	10/10
Łączna liczba godzin	100
Punkty ECTS za moduł	5

VIII. ZALECANA LITERATURA

Literatura podstawowa:

1. 100 Dobrych Praktyk UX. Podręcznik użytkownika, Fundacja Obserwatorium Zarządzania, Edisona Sp. z o.o., wyd. Obserwatorium Zarządzania, Warszawa 2012
2. Iga Mościchowska, Barbara Rogoś Turek 2015, Badania jako podstawa projektowania User Experience, Warszawa, PWN.
3. Lev Manovich, Język nowych mediów, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006

Literatura uzupełniająca:

1. Kim Goodwin, Alan Cooper, Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services. 2009.
2. Alan Cooper, Robert Romann, Dave Cronin About Face 3: The Essentials of Interaction Design. Wiley, 2007

Na kierunkach studiów, na których obowiązują standardy kształcenia oraz odrębne przepisy określone przez właściwego ministra, karty modułów powinny także uwzględniać powyższe uregulowania

*należy odpowiednio wypełnić

** należy wpisać formę/formy przypisane do modułu określone w programie studiów (ćwiczenia, seminarium, konwersatorium, lektorat, laboratorium, warsztat, projekt, zajęcia praktyczne, zajęcia terenowe, zajęcia wychowania fizycznego, praktyka zawodowa, inne)