

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:		Modelowanie 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**	Projekt**			
Liczba punktów ECTS ogółem:	5	15/12	15/12			
Forma zaliczenia:		Zaliczenie z oceną				
Wymagania wstępne:		Znajomość wybranego języka programowania.				
II. CELE KSZTAŁCENIA						
Cele kształcenia:						
Cel 1: Zapoznanie z zasadami tworzenia aplikacji przyjaznych dla użytkownika. Cel 2: Zapoznanie z narzędziami wspomagającymi tworzenie GUI.						
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)						
Wykład:						
Kod	Tematyka zajęć					Liczba godzin S/N
w1	Zapoznanie z treścią karty modułu. 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	Podsumowanie	2/2
Projekt**:		
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
p1	Zapoznanie z treścią karty modułu. Proste ćwiczenia pozwalające zapoznać się z wybranymi narzędziami	2/2
p2	Wybór tematyki pracy o charakterze projektowym	4/2
p3	Tworzenie własnej aplikacji, konsultacje w prowadzącym, dyskusje problemowe	5/4
p4	Omówienie i ocena prac	4/4
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: - wykład: zaliczenie z oceną - projekt: zaliczenie z oceną 2. Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się: - wykład: kolokwium pisemne - projekt: Zadania w trakcie zajęć, projekt końcowy Kryteria oceny: • 51% - 60% - ocena dostateczna, • 61% - 70% - ocena dostateczna plus, • 71% - 80% - ocena dobra, • 81% - 90% - ocena dobra plus, • 91% - 100% - ocena bardzo dobra 3. Podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne określane 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)		30/24
Udział w wykładach		15/12
Udział w projekcie		15/12
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)		95/101
Przygotowanie do wykładu		20/23
Przygotowanie do projektu		20/23
Przygotowanie do zaliczenia wykładu		30/30
Przygotowanie do zaliczenia projektu		25/25
Łączna liczba godzin		125
Punkty ECTS za moduł		5
VIII. ZALECANA LITERATURA		

Literatura podstawowa:

1. Fundacja Obserwatorium Zarządzania & Edisonda. (2012). *100 dobrych praktyk UX: Podręcznik użytkownika*. Fundacja Obserwatorium Zarządzania.
2. Mościchowska, I., & Rogoś-Turek, B. (2015). *Badania jako podstawa projektowania User Experience*. Wydawnictwo Naukowe PWN.
3. Gothelf, J., & Seiden, J. (2025). *Lean UX dla zespołów Agile: Projektowanie doskonałych wrażeń użytkownika* (K. Bąbol, tłum.; wyd. 3). Helion.

Literatura uzupełniająca:

1. Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). *About face 3: The essentials of interaction design*. Wiley.
2. Goodwin, K. (2009). *Designing for the digital age: How to create human-centered products and services*. Wiley.

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)