

## KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE						
<b>PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA IM. WITELONA W LEGNICY WYDZIAŁ NAUK TECHNICZNYCH I EKONOMICZNYCH</b>						
<b>Kierunek studiów:</b>	<b>INFORMATYKA</b>					
<b>Poziom studiów:</b>	studia pierwszego stopnia					
<b>Profil studiów:</b>	praktyczny					
<b>Forma studiów:</b>	stacjonarne/niestacjonarne					
<b>Nazwa modułu:</b>	<b>Projektowanie interfejsów graficznych</b>					
<b>Rodzaj modułu:</b>	Obowiązkowy					
<b>Język wykładowy:</b>	Język polski*					
<b>Rok studiów:</b>	3	<b>Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:</b>				
<b>Semestr:</b>	5	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
<b>Liczba punktów ECTS ogółem:</b>	3	30/12	-	-	30/12	-
<b>Forma zaliczenia:</b>	Zaliczenie					
<b>Wymagania wstępne:</b>	Znajomość wybranego języka programowania.					
II. CELE KSZTAŁCENIA						
<b>Cele kształcenia:</b>						
<p><b>Cel 1:</b> Zapoznanie z zasadami tworzenia aplikacji przyjaznych dla użytkownika.  <b>Cel 2:</b> Zapoznanie z narzędziami wspomagającymi tworzenie GUI.</p>						
III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH ORAZ METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW						
Efekt	Student, który zaliczył moduł w zakresie:	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji			
<b>wiedzy:</b>						
W1	Student ma wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu projektowania graficznego zorientowanego na użytkownika	K11_W10				
<b>umiejętności:</b>						
U1	Student potrafi używać środowisk programistycznych oraz narzędzi wspomagających projektowanie graficznego interfejsu użytkownika	K11_U12				
U2	Student ma umiejętność identyfikacji osób, interesariuszy, którzy powinni zostać zaangażowani na etapie zbierania wymagań.	K11_U02				
<b>kompetencji społecznych:</b>						
IV. TREŚCI PROGRAMOWE						
<b>Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)</b>						
**						
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N				
w1	Znaczenie i podstawowe cechy graficznych interfejsów użytkownika	4/2				
w2	Projektowanie programów z graficznym interfejsem użytkownika Wzorzec Model-Widok-Kontroler	4/1				
w3	Zasady projektowania interfejsów użytkownika	6/2				

w4	Problematyka UX	6/2
w5	Omówienie wybranych narzędzi	4/2
w6	Dyskusja na temat przykładów dobrych i złych praktyk	4/1
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	2/2
p3	Tworzenie własnej aplikacji, konsultacje w prowadzącym, dyskusje problemowe	18/6
p4	Omówienie i ocena prac	6/2

#### 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

##### Forma zaliczenia modułu.

##### Zaliczenie

##### Kryteria oceny formującej\*\*\*:

##### 1. Aktywność na wykładach

##### Kryteria oceny podsumowującej\*\*\*

##### 1. Kolokwium na wykładzie

##### 2. Praca podczas zajęć laboratoryjnych

##### Ocena podsumowująca\*\*\*:

Ocena z modułu: średnia ocen podsumowujących

#### VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
<b>Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)</b>	
Udział w wykładach	30/12
Udział w innych formach zajęć: zajęcia laboratoryjne	30/12
Inne (jakie?)	
<b>Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)</b>	
Przygotowanie do wykładu	10/22
Przygotowanie do innych form zajęć: zajęcia laboratoryjne	10/22
Przygotowanie do egzaminu	0/0
Przygotowanie do zaliczenia innych zajęć: zajęcia laboratoryjne	10/22
Inne (np. gromadzenie materiałów do projektu, kwerenda internetowa, opracowanie prezentacji multimedialnej itp.)	0/0
<b>Łączna liczba godzin</b>	90
<b>Punkty ECTS za moduł</b>	3

#### 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

\*należy odpowiednio wypełnić

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

\*\*\* proszę wpisać odpowiednie kryteria oceny formującej i podsumowującej