Załącznik nr 4 do Zarządzenia Nr RD/Z.0201-……..…………..

# KARTA KURSU

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Narzędzia UI |
| Nazwa w j. ang. | *UI Tools* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | mgr Weronika Gorajczyk | Zespół dydaktyczny |
| dr Magdalena Koziak-Podsiadło  mgr Ada Krawczak  mgr Lidia Krawczyk  dr Tomasz Sadowski |
| Punktacja ECTS\* | 1 |

## Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Celem realizacji przedmiotu jest umożliwienie studentom praktycznego poznania etapów projektowania interfejsu użytkownika, z wykorzystaniem programu Figma. Uczestnicy będą zgłębiać funkcje programu Figma od podstaw z zastosowaniem poznanych umiejętności w realnych zadanich projektowych. Praca skupiać się będzie na doskonaleniu obsługi programu Figma z uwzględnieniem procesu projektowego UI. |

## Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Podstawowa wiedza na temat projektowania graficznego. |
| Umiejętności | Umiejętność samodzielnej pracy z komputerem oraz wykonywania projektów graficznych na poziomie podstawowym. |
| Kursy | - |

## Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W01.  Student posiada szczegółową i uporządkowaną wiedzę  z obszaru narzędzi i technologii UI, zrozumienie ich zastosowań w projektowaniu interfejsów użytkownika.  Zna podstawy projektowania UI, co pozwala na świadome kształtowanie doświadczeń użytkowników. | K\_W01 |
| W02.  Posiada rozszerzoną wiedzę na temat aktualnych trendów  i przyszłych kierunków rozwoju w projektowaniu UI. Orientuje się w zakresie dostępności i uniwersalnego projektowania. | K\_W02 |
| W03.  Zna zaawansowane metody i techniki projektowania graficznego i interfejsów użytkownika, w tym używanie kolorów, typografii, layoutów oraz animacji w celu zwiększenia użyteczności i estetyki. Rozumie terminologię branżową i potrafi ją stosować w komunikacji zawodowej oraz w analizie i krytyce projektów. | K\_W05 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01.  Student potrafi efektywnie wykorzystywać narzędzia  i techniki projektowania UI do tworzenia interfejsów, które są jednocześnie intuicyjne, estetycznie atrakcyjne i dostosowane do potrzeb użytkowników. Demonstruje zdolność do integracji wiedzy z różnych dziedzin (psychologia percepcji, ergonomia) przy projektowaniu interfejsów. | K\_U02  K\_U03 |
| U02.  Student posiada umiejętności w zakresie zaawansowanej selekcji, analizy i syntezowania informacji z różnorodnych źródeł, w tym danych analitycznych i feedbacku użytkowników, do optymalizacji projektów UI. | K\_U01 |
| U03.  Potrafi skutecznie współpracować w zespołach projektowych, komunikować się oraz organizować pracę projektową. Demonstruje zdolność do krytycznego myślenia, argumentacji i obrony własnych rozwiązań projektowych, opierając się na solidnych danych. | K\_U05 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K01.  Student ma świadomość, że technologia informacyjna powinna ułatwić ludziom dostęp do informacji w celu zaspokajania rozmaitych potrzeb, dlatego wykazuje otwartość wobec nowoczesnych technologii w upowszechnianiu informacji i wiedzy. | K\_K01 |
| K02.  Podczas procesu projektowego student opiera się na wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i samodzielnego myślenia. Potrafi również adaptować się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz pracować w stresie. | K\_K02 |
| K03.  Ma świadomość, że projektowanie wizualne opiera się na innowacyjnych i kreatywnych działaniach, dlatego śledzi rozwój dziedziny i profesji. Zdaje sobie sprawę ze znaczenia procesów projektowania architektury przestrzeni informacji i wizualizacji dla rozwoju społeczeństwa informacyjnego oraz rozwoju komunikacji. | K\_04 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Organizacja | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | |
| A | K | L | S | P | E |
| Liczba godzin | 0 |  |  | 12 |  |  |  |

## Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| 1. Prezentacje z komentarzem;  2. Dokładne omówienie zadań wraz z pokazem przykładów;  3. Konsultacje projektowe.  4. Analiza przebiegu i rezultatów realizacji podjętych zadań. |

## Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | E – learning | Gry dydaktyczne | Ćwiczenia w szkole | Zajęcia terenowe | Praca laboratoryjna | Projekt indywidualny | Projekt grupowy | Udział w dyskusji | Referat | Praca pisemna (esej) | Egzamin ustny | Egzamin pisemny | Inne |
| W01 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |
| W02 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |
| W03 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |
| U01 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |
| U02 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |
| U03 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |
| K01 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |
| K02 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |
| K03 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | – obecność i aktywny udział w zajęciach  – terminowe oddanie zadań  – praktyczne wykorzystanie poznanych funkcji  – realizacja wszsytkich etapów zadań, zgodnych z procesem projektowym  – jakość estetyczna i funkcjonalna powstałych projektów |

|  |  |
| --- | --- |
| Uwagi |  |

## Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| TEMATYKA ĆWICZEŃ (20H)   1. Wprowadzenie, zapoznanie się z interfejsem oraz przegląd podstawowych funkcji Figmy. 2. Artboardy, opcje widoku i layouty w pracy z Figmą. 3. Tworzenie komponentów, symboli i stylów oraz zarządzanie bibliotekami komponentów. 4. Kolory, typografia oraz zaawansowane operacje na kształtach. 5. Tworzenie kolejnych ekranów. 6. Praca zespołowa.   Wykaz zadań:­  Ćwiczenia wstępne  Zadanie 1 – projekt kluczowych ekranów wybranej aplikacji mobilnej na podstawie wcześniej przygotowanego systemu projektowego (m.in. kolorystyka, ikony, przyciski).  Zadanie 2 – praca zespołowa, projekt interfejsu jednej z zaproponowanych stron internetowych. |

## Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| Jakub Słyk, *Projektowanie interfejsów użytkownika. Strategie i techniki*  Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jenny Preece, *Projektowanie interakcji. Wydanie II*  Reinhard Oppermann, *User Interface Design* |

## Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| Alan Cooper, Robert Reimann, Dave Cronin, Christopher Noessel, *About Face: The Essentials of Interaction Design*  Jesse James Garrett, *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*  Jakob Nielsen, Marie Tahir, *Mobile Usability*  Bill Buxton, *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design* |

## Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład |  |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 12 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym |  |
| Liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 5 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | 5 |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 5 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | 0 |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 62 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 1 |