

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

Wydział	Informatyki		
Kierunek	Informatyka		
Specjalność	Grafika komputerowa		
Semestr	I	Program studiów,	2019/2020
Stopień studiów	II	dla którego obowiązuje	
		syllabus	

Nazwa przedmiotu	Grafika komputerowa i komunikacja człowiek-komputer			
Kod przedmiotu	GKIKCK			
Łączna liczba godzin	60	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A)		Praktyczny (P)	
Forma zajęć	wykład + laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	6 (3+3)			

Prowadzący zajęcia	
Forma prowadzonych zajęć	Wykład
Wymiar zajęć	30 h
Stopień (tytuł) naukowy	
Imię	
Nazwisko	

Prowadzący zajęcia	
Forma prowadzonych zajęć	Laboratorium
Wymiar zajęć	30 h
Stopień (tytuł) naukowy	
Imię	
Nazwisko	

Wymagania wstępne	Znajomość obsługi komputera i systemu operacyjnego Windows.
Założenia i cele przedmiotu	Podstawowym celem przedmiotu jest zapoznanie słuchaczy z wiedzą na temat współczesnych metod graficznego projektowania interfejsów użytkownika. Dowiadują się jak projektować grafiki zgodne ze standardami użyteczności, dostępności, a także zgodne z ergonomią.
Metody dydaktyczne	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wykład – w formie tradycyjnej lub prezentacji multimedialnej 2. Laboratorium – w trakcie którego studenci analizują i rozwiązują problemy/zadania

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji)		Odniesienie do efektów dla kierunku	Odniesienie do efektów uczenia się wg Polskiej Ramy Kwalifikacji
WIEDZA – absolwent zna i rozumie:	W01. Zasady projektowania zgodne ze współczesnymi standardami użyteczności i dostępności. W02. Ideę projektowania skoncentrowanego na użytkowniku. W03. Zasady tworzenia interfejsów graficznych.	K_W02	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	U01. Wskazać interfejsy użytkownika zaprojektowane zgodnie z zasadami użyteczności. U02. Zaprojektować graficzny interfejs dostosowany do stworzonego wcześniej oprogramowania. U03. Dobierać obiekty graficzne.	K_U01 K_U02 K_U04 K_U19	P7S_UW P7S_UO P7S_KK P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE – absolwent jest gotów do:	K01. Twórczego projektowania rozwiązań graficznych. K02. Ciągłego samokształcenia się.	K_K01 K_K03	P7S_KO P7S_UU

Treści programowe		
Lp.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
Forma zajęć – wykład		
1	Kolory w grafice komputerowej.	2
2	Call to action – wezwanie do działania.	2
3	User centered design – projektowanie skoncentrowane na użytkowniku.	2
4	Komunikacja człowiek-komputer: wstępne zagadnienia.	1
5	Pamięć – jak działa obraz w procesie zapamiętywania.	2
6	Design thinking – rozwiązywanie problemów projektowych.	2
7	Architektura informacji, struktura aplikacji – serwisy o rozbudowanej strukturze.	3
8	Ekologia informacji.	1
9	Projektowanie interakcji – tworzenie interfejsów użytkownika UI.	2
10	Podstawowa wiedza na temat projektowania graficznego.	3
11	Projektowanie graficzne interfejsu użytkownika.	2
12	Landing page – internetowa strona dedykowana.	2
13	Usability – użyteczność interfejsów graficznych.	2
14	Accessibility – dostępność.	2
15	Testowanie użyteczności stron internetowych.	2

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

Forma zajęć – laboratorium		
1	Stosowanie kolorów w grafice komputerowej.	3
2	Projektowanie skoncentrowane na użytkowniku.	3
3	Rozwiązywanie problemów projektowych.	3
4	Badanie architektury informacji i struktury aplikacji.	3
5	Projektowanie interakcji i tworzenie interfejsów użytkownika UI.	4
6	Projektowanie graficzne interfejsu użytkownika.	3
7	Projekt internetowej strony dedykowanej.	4
8	Użyteczność interfejsów graficznych.	3
9	Testowanie użyteczności stron internetowych. Zaliczenie.	4

Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	Egzamin pisemny z wykładu. Ocena zadań wykonanych na laboratoriach.	
Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się z sylabusu
	Kolokwium pisemne	W01-W03
	Ocena zadań wykonanych na laboratoriach	U01-U03, K01-K02

Literatura podstawowa	1. J. Tidwell, <i>Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe</i> , Helion, Gliwice 2012.
Literatura uzupełniająca	1. G. Colborne, <i>Prostota i użyteczność. Projektowanie rozwiązań internetowych, mobilnych i interaktywnych</i> , Helion, Gliwice 2011.

Nakład pracy studenta	
	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	60
Przygotowanie się do zajęć	20
Studiowanie literatury	18
Udział w konsultacjach	2
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	25
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	25
Inne	-
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	150
Liczba punktów ECTS	6